

**El impacto del uso de la aplicación móvil como Duolingo en la motivación de adolescentes
entre 13 a 16 años para aprender inglés en el barrio Rojas Garrido**

Thalía Suárez Naranjo

Asesor

Francisco Javier Portilla

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado 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 barrio Rojas Garrido dentro del municipio de El Agrado y la unidad de análisis fue una población adolescente. El objetivo general fue fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés en adolescentes entre 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido (Agrado, Huila) a través del uso de la aplicación Duolingo durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el uso de Duolingo para aprender inglés reconociendo sus efectos en la motivación. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que se debe buscar otras alternativas para la motivación en la población adolescente.

Palabras clave: Adolescentes, Aprendizaje, Duolingo, Inglés, Motivación.

Abstract

This document results from a formative research project developed as part of a degree option, which facilitated reflection on pedagogical practices and educational research. The study was conducted in the Rojas Garrido neighborhood within the municipality of El Agrado, focusing on an adolescent population. The general objective was to enhance motivation for learning English among adolescents aged 13 to 16 years in the Rojas Garrido neighborhood (Agrado, Huila) using the Duolingo application during the first semester of 2025. The research employed a qualitative and experimental approach to explore the effects of Duolingo on motivation in learning English. This research exercise, it was concluded that other alternatives should be sought to motivate the adolescent population.

Keywords: Adolescents, Learning, Duolingo, English, Motivation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema.....	11
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia.....	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos.....	14
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	21
Referentes Éticos.....	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio.....	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos	23
Categorías para el Análisis de Datos.....	24
Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación.....	26
Identificación de Variaciones.....	27

Análisis y Discusión.....	30
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas.....	36
Apéndices	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	39
--	----

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés representa hoy en día una herramienta esencial para el desarrollo académico, personal y profesional, especialmente entre los adolescentes y jóvenes. En un contexto globalizado, donde el dominio de una segunda lengua abre múltiples oportunidades, es fundamental fortalecer la enseñanza del inglés desde edades tempranas. Sin embargo, en comunidades como el barrio Rojas Garrido, ubicado en el municipio de El Agrado (Huila), se evidencian dificultades en este proceso, especialmente en lo relacionado con la motivación de los adolescentes hacia el aprendizaje de este idioma. En este sentido, la incorporación de herramientas tecnológicas como aplicaciones móviles ha comenzado a ofrecer nuevas posibilidades para enriquecer las prácticas pedagógicas y fomentar el interés por aprender.

A pesar de que los adolescentes del barrio Rojas Garrido reciben clases de inglés en sus instituciones educativas, muchos de ellos manifiestan desmotivación y barreras actitudinales hacia el aprendizaje del idioma, percibiéndolo como difícil o inaccesible. Estas percepciones se traducen en bajo compromiso y escasa práctica fuera del aula. Ante esta situación, se identificó una necesidad educativa relevante: explorar estrategias innovadoras que incrementen la motivación de esta población en relación con el aprendizaje del inglés. En respuesta a esta necesidad, se propuso el uso de la aplicación móvil Duolingo, la cual, mediante dinámicas de gamificación, podría convertirse en un recurso accesible y atractivo para estimular el interés de los adolescentes.

Esta investigación, de enfoque cualitativo y tipo experimental, tuvo como objetivo principal fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés en adolescentes entre los 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido durante el primer semestre del año 2025, mediante el uso de la aplicación Duolingo. Para ello, se implementaron técnicas como la observación directa,

entrevistas semiestructuradas y encuestas de satisfacción. El análisis de la información recolectada permitió identificar percepciones, actitudes y factores motivacionales asociados al uso de esta herramienta tecnológica como apoyo al aprendizaje del inglés.

Como resultado, se evidenció que, si bien algunos adolescentes mostraron una actitud positiva y una mejora en su disposición para aprender inglés utilizando Duolingo, otros no se sintieron motivados por esta metodología, prefiriendo otros recursos más visuales o explicativos como los videos educativos. Esto sugiere que la motivación no depende únicamente de una herramienta, sino que está condicionada por los estilos de aprendizaje individuales. A lo largo de este informe se presenta el desarrollo, análisis y hallazgos de esta investigación, que busca aportar al debate sobre el uso de tecnologías educativas para mejorar la enseñanza del inglés en contextos sociales específicos.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la comunidad de Rojas Garrido, un barrio del municipio de El Agrado, ubicado en el departamento del Huila. Este municipio cuenta con aproximadamente 9.000 habitantes, y Rojas Garrido es uno de los barrios más grandes, junto con el barrio Manizales. En esta población, los habitantes llevan una vida ocupada en sus actividades laborales. Además, los habitantes pertenecen mayoritariamente a los estratos 1 y 2. Por otra parte, en el sector, se observa la presencia de espacios recreativos para niños y adolescentes, como polideportivos y canchas de fútbol.

La población objetivo del estudio está compuesta por adolescentes de entre 13 y 16 años, que cursan secundaria en los grados de octavo a undécimo. Algunos de ellos están matriculados en la Institución Educativa La Merced, ubicada en el municipio de El Agrado, mientras que dos estudiantes asisten al Colegio Cooperativo Domingo Savio, en el municipio de El Pital, aunque residen en El Agrado. Los participantes manifiestan tener un nivel básico de inglés.

Asimismo, se identificó que los estudiantes carecen de vocabulario y de otras habilidades necesarias para el aprendizaje del inglés, considerando su nivel escolar. Aunque ellos dispongan de los recursos y el tiempo para aprender, enfrentan una falta de motivación y determinación para hacerlo incluso han expresado percepciones negativas hacia el idioma, señalando que el inglés es "muy difícil" o que "no pueden aprender a hablarlo", entre otros comentarios desalentadores.

En su contexto de procesos de aprendizaje, la institución educativa La Merced utiliza una metodología innovadora para la enseñanza y el aprendizaje, que promueve la formación socioemocional y la excelencia académica, con un conjunto de técnicas y estrategias didácticas

que se usan para conseguir el aprendizaje efectivo de los estudiantes, incluso el aprendizaje en base a lo cooperativo para promover la enseñanza a través de la socialización de los estudiantes.

En términos sociales y económicos, la población pertenece a los estratos 1 y 2, lo que implica limitaciones económicas que pueden restringir el acceso a educación materiales adicionales o espacios de aprendizaje formales. Aunque el entorno comunitario cuenta con áreas recreativas como polideportivos y canchas de fútbol, no existen espacios dedicados específicamente al refuerzo académico, lo que podría limitar su exposición al idioma inglés fuera del aula. A nivel familiar, muchos estudiantes provienen de hogares donde las prioridades económicas y laborales dominan el día a día, dejando poco tiempo.

Por medio de esta investigación se quiere despertar la motivación a los estudiantes por aprender inglés y como este puede ayudarles en la carrera que escojan o para su futuro en sí.

Planteamiento del Problema

Aprender inglés o cualquier segundo idioma suele ser un gran reto que requiere dedicación y disciplina. El grupo de adolescentes pertenecientes al barrio Rojas Garrido han mostrado un conocimiento básico al respecto de este idioma, conocen vocabulario como los miembros de la familia, artículos y lugares de la casa, describir a una persona, etc., además, expresiones comunes; incluso han mencionado que les va bien en esa materia en el colegio.

Aunque están aprendiendo inglés en el colegio, algunos adolescentes reflexionan respecto a su aprendizaje, algunos mencionan que tienen una docente muy didáctica y explica bien el tema, pero otros se cierran y piensan que el inglés no es para ellos. Les he preguntado sobre sus debilidades frente al aprender inglés, han mencionado la gramática, pronunciación, el orden de las palabras.

Así que, lo que he visto y recopilado hasta el momento he optado por el uso de Duolingo, esta es una aplicación móvil que ayuda aprender alrededor de 40 idiomas, está disponible en más de 100 países, además, enseña matemáticas y música. Sugiero que el grupo de adolescentes en el barrio Rojas Garrido usen esta aplicación con la hipótesis que esto ayudará a su motivación por aprender inglés para que mantengan ese rendimiento y aprendizaje fuera del aula, ya que a su edad prefieren aplicaciones ya sea para jugar o aprender.

En el barrio Rojas Garrido se ha identificado que el grupo de adolescentes entre 13 a 16 años tienen dificultades en el idioma frente al uso de los tiempos (gramática), y pronunciación, esto afecta la motivación por aprender inglés. Esta situación resalta la necesidad de desarrollar estrategias para estimular la motivación por eso se aplicará el uso de Duolingo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar el uso de la aplicación Duolingo en la motivación de los adolescentes entre 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido (Agrado, Huila) para el aprendizaje del inglés durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés en adolescentes entre 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido (Agrado, Huila) a través del uso de la aplicación Duolingo durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar los factores motivacionales que influyen en los adolescentes entre 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido (Agrado, Huila) al utilizar Duolingo como herramienta para el aprendizaje del inglés.

Movilizar la motivación en los adolescentes del barrio Rojas Garrido mediante la experimentación con las dinámicas de gamificación de Duolingo en el aprendizaje del inglés.

Reconocer los cambios en la motivación para el aprendizaje del inglés en los adolescentes del barrio Rojas Garrido después de la implementación de Duolingo como herramienta educativa.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Las aplicaciones móviles son programas diseñados con un software que brinda una variedad de funciones dependiendo de las necesidades del individuo, en el caso del aprendizaje del inglés son herramientas que ayudan a mejorar las habilidades del idioma sea adquiriendo vocabulario, gramática, aportando a la escritura, lectura y expresión oral. De acuerdo con Domínguez Palma, D. G., & Morales Vázquez, M. E. 2023, menciona a los autores Rashedui y Mazumder, expresando que las aplicaciones móviles radican en un grupo de software o programas que se crean para los teléfonos inteligentes a fin de hacer actividades o tareas para los usuarios y así mismo, lo define como un rápido desarrollo de la comunicación y de la información global. Es necesario mencionar que las aplicaciones junto a una metodología innovadora pueden desarrollar el proceso de adquisición de una segunda lengua.

Por otro lado, tenemos otro concepto como es la motivación, esta se puede definir como una acción que el individuo desarrolla para alcanzar un objetivo con un esfuerzo necesario o también se puede definir como un estado de ánimo que se activa mediante la persona quiere conseguir una meta o un objetivo; se ha demostrado que la motivación está correlacionada con el aprendizaje de idiomas (Dörnyei, 2005; Griffiths, 2008, como se citó en Samperio Sánchez, N., & Toledo Sarracino, D. G., 2022) y que es la base donde el aprendizaje se sostiene y que es la fuerza (Richards & Schmidt, 2002, como se citó en Samperio Sánchez, N., & Toledo Sarracino, D. G., 2022) que empuja al alumno a adoptar una actitud proactiva hacia su propio objetivo de aprendizaje, entonces se puede expresar como un factor para la adquisición de un segundo idioma, ya que impulsa a los estudiantes a

comprometerse con el aprendizaje.

Dicho esto, se puede abordar el concepto de la gamificación es el conjunto de técnicas y dinámicas de juegos no recreativos sino juegos que brindan aprendizaje a los estudiantes, es decir que el uso de elementos de juegos en contextos educativos puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Deterding et al. (2011), la gamificación no implica la creación de juegos completos, sino la integración de mecánicas como recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata para hacer el aprendizaje más atractivo. En el contexto del aprendizaje de idiomas, Wang & Tahir (2020) señalan que plataformas como Duolingo han demostrado mejorar la retención del vocabulario y la motivación mediante la gamificación.

Algunos ejemplos que Duolingo aplica la gamificación y permite desarrollar la relación es el caso que cada vez que el usuario finaliza una lección recibe puntos y el acumularlos le brinda al usuario mantener un ranking en el juego; las rachas de estudio, si un usuario estudia todos los días, mantiene su racha activa (por ejemplo, 30 días seguidos practicando), esto desarrolla un hábito de estudio y siente compromiso al no querer perder su racha. Entonces esta aplicación combina elementos de gamificación para mantener alta la motivación de los usuarios. Mientras que las recompensas y competiciones impulsan la motivación extrínseca, la personalización, el aprendizaje adaptativo y la racha de estudio fomentan la motivación intrínseca, generando un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo.

La percepción es el proceso cognitivo mediante el cual los seres humanos interpretamos y damos sentido a la información que recibimos a través de los sentidos (vista, oído, tacto, gusto y olfato). Este proceso no solo depende de los estímulos externos, sino

también de factores internos como experiencias previas, emociones, expectativas y conocimientos, en otras palabras, nos permite organizar e interpretar la realidad que nos rodea, convirtiendo los estímulos sensoriales en experiencias significativas. Con esto se puede decir que las percepciones en el aprendizaje de un segundo idioma se refieren a la manera en que los estudiantes interpretan su experiencia de aprendizaje, lo que influye en su desempeño y motivación. Según Horwitz (1988), las creencias y percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje de idiomas pueden afectar su confianza y predisposición a la práctica. Estudios como los de Barcelos (2003) indican que estas percepciones se construyen a partir de experiencias previas, el entorno educativo y la influencia de la sociedad.

Por último, la actitud es la disposición mental o emocional, aprendida y organizada por la experiencia, que nos impulsa a actuar de una manera específica hacia un objeto, persona o situación, en este orden de ideas, las actitudes juegan un papel fundamental en el aprendizaje de un idioma, ya que pueden facilitar o dificultar el proceso. Gardner y Lambert (1972) enfatizan que una actitud positiva hacia la lengua meta y su cultura puede aumentar la motivación y la disposición para aprender. Investigaciones más recientes, como la de MacIntyre et al. (1998), han demostrado que las actitudes positivas están vinculadas a un menor nivel de ansiedad en el aula ya una mayor disposición a la comunicación en la segunda lengua.

Referentes Teóricos

En el aprendizaje de idiomas encontramos metodologías, herramientas, métodos, que se van acoplando a los tiempos actuales como lo es el uso de las aplicaciones móviles mencionado en la teoría de aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles o también llamada en inglés como Mobile-Assited Language Learning (MALL), es una forma

de aprender un idioma usando dispositivos móviles, como smartphones, tabletas o reproductores de MP3. Es una modalidad de aprendizaje electrónico que se basa en el uso de aplicaciones o sitios web, esta teoría fue coordinada por Shield y Kukulska-Hulme, ellos mencionan como los cambios actuales como el uso de la tecnología han modificado las formas de aprender lenguas extranjeras a través de dispositivos móviles que han generado el desarrollo de aplicaciones móviles para el mismo fin; varios actores han aportado como lo es (Kopler et al, 2002, como se citó en Jordano de la Torre, M., Castrillo de Larreta-Azelain, M. D., & Pareja-Lora, A., 2016) quien señala las principales ventajas que puede aportar el uso de los dispositivos móviles en este sentido: su portabilidad, su facilidad de acceso y conexión a redes y de interacción social, así como su posibilidad de personalización, pero más tarde encontramos el aporte de kukulska-Hulme (2012) él cual menciona que los estudiantes pueden acceder desde cualquier lugar y sin horario prefijado a las aplicaciones móviles de enseñanza de un segundo idioma y que los períodos dedicados al aprendizaje móvil suelen durar entre 15 y 20 minutos. En relación con el estudio, el uso de Duolingo como aplicación móvil permite a los estudiantes a practicar en cualquier momento y lugar, también contribuye en su aprendizaje autónomo y a la motivación por medio de puntos, rachas y recompensas.

Pero el aprendizaje del idioma no solo se centra en los dispositivos móviles, ni siquiera en las aplicaciones móviles que abundan para aprender inglés, sino que hay otro factor, y es la motivación, aquí encontramos la teoría de motivación desde una perspectiva de sistemas dinámicos complejos o también llamada L2 Motivational Self System, es un modelo que explica la motivación para aprender un segundo idioma, de acuerdo con Dörnyei (2009) argumenta que la motivación no es estática, sino un sistema dinámico influenciado por múltiples variables interconectadas. En el contexto del aprendizaje de idiomas, la

motivación de los estudiantes fluctúa en respuesta a experiencias de éxito, percepción de progreso y factores externos como el entorno social y el uso de herramientas digitales. En relación con el estudio ayuda analizar el impacto del uso de Duolingo en la motivación de adolescentes de 13 a 16 años para aprender inglés, de pronto lo usan porque se imaginan a sí mismos como hablantes competentes de inglés en el futuro.

También encontramos la teoría del Aprendizaje Sociocultural (Vygotsky, 1978) explica cómo las personas aprenden a través de la interacción social. Esta teoría se aplica en el campo de la educación para entender cómo los estudiantes desarrollan sus habilidades. Además, su concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) sugiere que los estudiantes aprenden mejor cuando reciben apoyo adecuado de compañeros, docentes o tecnologías educativas. Según (Corte, 1990, como se citó en Carrera, B. y Mazzarella, C., 2001) destaca que el concepto de Zona de Desarrollo Próximo tiene fuertes implicaciones educativas en el diseño de sistemas de aprendizaje computarizados y en la evaluación. Indica que, en lugar de unir la enseñanza al nivel actual del rendimiento del estudiante, se debería orientar hacia la Zona de Desarrollo Próximo; en este sentido se ha demostrado que aparte de un compañero o de un adulto, un computador también puede cumplir esta función. En relación con la investigación, Vygotsky plantea que los estudiantes aprenden mejor cuando reciben apoyo o andamiaje para alcanzar un nivel de competencia superior. Duolingo, a través de su estructura progresiva, brinda actividades adaptadas al nivel del usuario y refuerza su aprendizaje con pistas, correcciones y repeticiones, ayudándolos a avanzar en su ZDP, aunque Duolingo es una plataforma individual, su impacto motivacional se puede potenciar si se usa en entornos colaborativos, como desafíos grupales o competencia entre compañeros. Además, si los adolescentes comparten sus logros y progresos.

Desde esta perspectiva, Duolingo puede actuar como un mediador del aprendizaje al proporcionar estructuras que guían al estudiante desde lo que puede hacer de manera independiente hasta lo que puede lograr con asistencia. Su retroalimentación inmediata y ejercicios progresivos facilitan este proceso. Sin embargo, hay diferentes tipos de motivación por ejemplo, intrínseca, extrínseca, integrativa e instrumental, estas dos últimas expuestas en la teoría Socioeducativa de la Motivación en el Aprendizaje de Lenguas (Gardner, 1985), en esta se establece que la motivación en la adquisición de una segunda lengua está influenciada por dos factores principales, motivación integradora, la describe como el deseo de aprender el idioma para interactuar con su cultura y hablantes; y la motivación instrumental, la cual es aprender por razones prácticas para mejorar oportunidades laborales o académicas. Duolingo en la motivación de adolescentes puede analizarse desde este marco, identificando si el uso de la aplicación fortalece la motivación integradora o instrumental de los estudiantes al brindarles una manera accesible y lúdica de aprender inglés.

De tal forma, se menciona la teoría de la Motivación de los Juegos (Ryan, Rigby & Przybylski, 2006), esta teoría, basada en la teoría de la Autodeterminación, explica que los videojuegos y aplicaciones gamificadas motivan a los usuarios al satisfacer tres necesidades psicológicas básicas como la autonomía, competencia y relación al conectarse con otros usuarios. Duolingo emplea mecánicas de gamificación como rachas diarias, niveles y recompensas, lo que podría impactar la motivación de los adolescentes al fomentar la competencia y el progreso personal.

Referentes Técnicos

Los estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras (inglés) propuestos por el MEN resaltan el desarrollo de habilidades en el idioma, por eso establecen el nivel de

desempeño en las diferentes etapas del nivel educativo, se estima que los primeros años de estudio desde el grado primero hasta el grado séptimo desarrollen un nivel principiante (A1) y un nivel básico (A2), posterior a esto (MEN, 2020) señala que “los estándares presentados se articulan con esas metas, estableciendo lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar un nivel de dominio B1, al finalizar Undécimo Grado.”

Los lineamientos curriculares de idiomas extranjeros son herramientas que sirven de orientación para el plantel educativo, según el MEN se proponen un enfoque comunicativo y por tareas, priorizando la interacción en contextos reales. Se destacan los siguientes principios aprendizaje basado en competencias para el desarrollo de las habilidades del idioma (escritura, lectura, escucha y producción oral); uso de metodologías activas como un aprendizaje basado en proyectos, el uso de las TIC y la gamificación; por otro lado, se presenta una evaluación formativa que contribuye a seguimientos continuos y autoevaluaciones para medir el progreso de los estudiantes y, por último, se aplica un enfoque intercultural.

A nivel nacional, hay varios programas vinculados como Colombia very well y Colombia Bilingüe, en el caso del primer programa según 2025 (MEN, 2014) “la meta es convertir a Colombia en el país más educado de Latino América y el país con mejor nivel de inglés en Suramérica en 2025”. El segundo programa la meta es fomentar una mejor comunicación en inglés entre los alumnos del sistema educativo. El manejo de este idioma facilitará a los alumnos y profesores de Colombia el acceso a becas en otras naciones, una mayor movilidad y mejores posibilidades de empleo, incluso en Colombia (MEN,2016). Ambos programas tienen la iniciativa para garantizar una base sólida en el idioma tanto en los niños, adolescentes, jóvenes, incluso a los docentes que dictan dichas clases en la

enseñanza de la lengua extranjera.

Referentes Legales

La constitución política de Colombia en el artículo 67 señala que tanto los niños como los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, esto también dispuesto en la ley 115 de febrero 8 de 1994 la cual expide la ley general de la educación. Esta ley define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social. Además, establece normas que regulan el Servicio Público de Educación, el cual desempeña una función social que responde a las necesidades e intereses de los individuos, la familia y la sociedad en su conjunto. Tal normativa se fundamenta en los principios consagrados en la Constitución Política, relativos al derecho a la educación que asiste a toda persona, así como en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra, y en su naturaleza como servicio público.

Por otra parte, cabe mencionar la ley 1651 de 2013 donde se dictan disposiciones para el bilingüismo, esta ley menciona el desarrollo de las habilidades comunicativas de un segundo idioma, es determinante que deben aportar al estudiante una oportunidad en el presente como en el futuro para que tenga condiciones necesarias en el campo laboral.

Referentes Éticos

Los referentes éticos de la presente investigación se desarrollan con la estricta observancia de los principios éticos que garantizan la integridad y el respeto de los participantes, para ello se mencionan los siguientes aspectos, el consentimiento informado y asentimiento, confidencialidad y protección de datos de los menores. Todo esto plasmado en un documento firmado por padres o tutores de los menores, expresando los adolescentes su voluntad de participar.

En respecto a las normas del uso de la aplicación como Duolingo para el aprendizaje de idiomas, expresa que la comunidad global tiene acceso gratuito y comparte una meta la cual es el aprendizaje de un segundo idioma, pero amablemente menciona que la aplicación no se debe usar para atacar una persona con palabras o acciones, no usar secuencia de comandos y hacer trampa ya que afecta negativamente al sistema de la aplicación, escribir comentarios provocativos, u otro contenido no aceptable.

Sin embargo, se debe garantizar el bienestar emocional y motivacional de los participantes. Si bien Duolingo es una herramienta ampliamente utilizada para el aprendizaje de idiomas, es posible que algunos estudiantes experimenten frustración o desmotivación debido a diversas razones, como la dificultad progresiva de las actividades, la presión por mantener rachas de práctica o la comparación con otros usuarios dentro de la plataforma.

Para mitigar estos posibles riesgos, se adoptarán medidas éticas que prioricen el respeto, la autonomía y el bienestar de los participantes. Se enfatizará que el uso de la aplicación es voluntario y que el aprendizaje debe ser un proceso flexible y libre de presiones innecesarias.

Además, se fomentará un acompañamiento pedagógico que refuerce la autoestima de los estudiantes.

Asimismo, en caso de que algún participante exprese sentimientos de frustración o desmotivación, se le brindará la oportunidad de compartir su experiencia en un entorno de confianza y se explorarán estrategias alternativas para mantener su interés en el aprendizaje del inglés. Con estas acciones, se busca asegurar que la investigación respete los principios éticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía de los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico adoptado en la investigación es cualitativo, definido como un tipo de investigación cuya finalidad es proporcionar una mayor comprensión, significados e interpretación subjetiva que el hombre da a sus creencias, motivaciones y actividades culturales, a través de diferentes diseños investigativos (Behar,2008). Este enfoque se centra en comprender fenómenos desde la perspectiva de los adolescentes, explorando las experiencias, percepciones y opiniones sobre como impacta el uso de Duolingo. Además, permite explorar profundamente como influye esta aplicación en la motivación, generando hallazgos valiosos en el aprendizaje del inglés. El tipo de estudio adoptado es experimental, ya que combina la observación con la experimentación al explorar el impacto del uso de Duolingo.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por adolescentes entre 13 y 16 años del Barrio Rojas Garrido, se estima que participen 5 adolescentes.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos en esta investigación se alinea a los objetivos establecidos que permiten analizar las percepciones, actitudes, y experiencias de los participantes al uso de Duolingo en su aprendizaje del inglés. El primer objetivo es explorar los factores motivacionales que influyen en los adolescentes entre 13 y 16 años al utilizar Duolingo como herramienta para el aprendizaje del inglés. Para ello, se aplica una observación directa. El procedimiento es observar las interacciones durante el uso de la aplicación, además, identificar como Duolingo le brinda al estudiante a desarrollar hábitos de estudio y si en

verdad se divierte aprendiendo de esta manera, o por lo contrario puedo identificar si desmotiva al estudiante en el aprendizaje del inglés.

El segundo objetivo es movilizar la motivación en los adolescentes del barrio Rojas Garrido mediante la experimentación con las dinámicas de gamificación de Duolingo en el aprendizaje del inglés. Para ello, se aplica una entrevista semiestructurada. El procedimiento consiste en realizar una entrevista semiestructura a los adolescentes sobre el uso de Duolingo para aprender inglés y si esta brinda suficientes dinámicas para que el estudiante se motive aprendiendo. El producto esperado son las respuestas de los adolescentes sobre la experiencia de usar Duolingo, si se siente positivo o negativo o experimenta ambos extremos.

El tercer objetivo es reconocer los cambios en la motivación para el aprendizaje del inglés en los adolescentes del barrio Rojas Garrido después de la implementación de Duolingo como herramienta educativa. Para ello, se aplica una encuesta de satisfacción o un cuestionario con preguntas abiertas. El procedimiento consiste en aplicar un cuestionario de preguntas abiertas a los participantes con preguntas al respecto como se sintieron usando esta aplicación y como contribuyo en su aprendizaje, y si quizás optarían por otras aplicaciones para aprender inglés.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos recolectados en este estudio se estructurará a partir de las siguientes categorías, las cuales se alinean con los objetivos específicos y la variable definida en la investigación.

Motivación Inicial Usando Duolingo para el Aprendizaje de Inglés

Fomenta la predisposición y el interés inicial al usar Duolingo para el aprendizaje del inglés, considerando las respuestas obtenidas por medio de la entrevista semiestructurada como percepción inicial de la aplicación. Esta categoría tiene como finalidad identificar las expectativas que tiene el adolescente al usar Duolingo en su aprendizaje del inglés, si es necesario usarlo como complementaria o no.

Factores Motivacionales en el Uso de Duolingo

Explora los factores motivacionales del adolescente al usar Duolingo, observando si los estudiantes lo usan por diversión, curiosidad, retos personales, necesidad académica, reconocimiento social o por otro motivo. Esta categoría tiene como finalidad comprender que elementos específicos de la aplicación impulsan a los adolescentes a seguir aprendiendo.

Dinámicas de Gamificación de Duolingo en los Adolescentes

Moviliza los elementos de gamificación como puntos, ligas, insignias, rachas y desafíos que influyen en la experiencia del aprendizaje. Esta categoría tiene como finalidad establecer que elementos aumentan el compromiso y persistencia usando Duolingo, o por lo contrario identificar si al usar esta aplicación tiene aspectos negativos en los participantes.

Percepciones y Actitudes

Reconoce si los adolescentes perciben por medio de Duolingo efectividad, usabilidad y relevancia para su aprendizaje del inglés. Esta categoría identifica como los adolescentes ven a Duolingo, como una herramienta complementaria útil y entretenida, o por lo contrario como una herramienta aburrida. Además, analizar sus emociones hacia la aplicación.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial de la investigación los adolescentes entre 13 y 16 años del barrio Rojas Garrido se relacionaron con la variable de estudio, la motivación en el aprendizaje de inglés a través de la aplicación de Duolingo. Durante la observación directa, se observó que algunos adolescentes mostraban alegría al aprender con Duolingo, pero otros se sentían confusos y frustrados porque les parecía aburrido o no entendían la temática de las lecciones de la aplicación. Además, mostraron factores motivacionales como mantener la racha, ganar vidas o gemas.

En la entrevista semiestructurada, algunos participantes manifestaron que la aplicación es útil y dinámica. Un ejemplo concreto fue la de una adolescente, que dijo “Pues a mí me pareció muy chévere Duolingo ya que aprendí muchas cosas y gracias a Duolingo pude pasar muchos exámenes ya que confundía muchas palabras y muchas oraciones y pues gracias a eso me acordé cuando estaba haciendo la racha y pues me acordé en el examen y gracias a eso pasé el examen.” Este tipo de percepciones demostró como aporta Duolingo en el aprendizaje del inglés y como motiva por medio de las lecciones, no dejando caer su racha.

Cabe mencionar que los instrumentos para la recolección de datos consistieron en la observación directa, entrevista semiestructurada y encuesta de satisfacción dirigida a los participantes.

Experimentación

En esta fase, los participantes experimentaron directamente el uso de Duolingo. La actividad consistía en interactuar con la aplicación durante unos minutos para aquellos que no

conocían de la aplicación, y los demás durante una semana ya que tenían una rutina usando Duolingo. Esto permitió comprender las actitudes de los participantes frente al uso de esta app y los factores motivacionales que les permite seguir aprendiendo con ella, y por lo contrario la desinstalación de la misma.

Durante la entrevista semiestructurada, los adolescentes fueron tímidos porque no sabían que iban a responder, pero a la medida que se fue hablando fueron respondiendo de una manera tranquila, incluso hablaron sobre las metodologías que usan sus profesores en la enseñanza del inglés, una de ellas era decir una palabra y debían formar una frase, la persona que más rápido la formara, ganaba. Por otro lado, al acercamiento con la aplicación mencionaron que los aspectos de Duolingo que le parecen más útiles y atractivos son el aprender vocabulario, la pronunciación, las frases motivadoras que da la aplicación cuando avanza sin errores, o cuando no se han conectado. También mencionaron que lo que más le resulta motivador de Duolingo es la ayuda pasar los exámenes, adquirir vocabulario, y al desarrollar las cuatro habilidades del idioma.

Por último, se realizó la encuesta de satisfacción, la cual consistía de diez preguntas. Además, expresaron sus opiniones de manera honesta y detallada, una de las preguntas era que tan satisfecho/a esta con la experiencia de Duolingo a lo que respondieron “Me gustó mucho ya que pude pasar exámenes con facilidad”, “Es una herramienta fácil de manejar y se puede aprender de forma dinámica”. Sin embargo, algunos participantes respondieron “Mal, porque siento que no aprendo nada de lo que esta evaluado”, “No estoy satisfecha usando la aplicación”. Se puede identificar que para algunos adolescentes Duolingo no brinda la facilidad para aprender y se sienten desmotivados usándola.

Identificación de Variaciones

Este apartado analiza cómo la implementación de los tres instrumentos como la observación directa, la entrevista semiestructurada, y la encuesta de satisfacción, brindó un espacio valioso con los participantes ya que brindaron sus percepciones y actitudes frente al uso de la aplicación. Se identificó ciertas variaciones desde los datos iniciales porque había adolescentes que estaban a favor del uso de aplicación y por otro lado adolescentes que no querían usarla sino usar otras alternativas para aprender inglés, por ejemplo, video educativos por medio YouTube.

En la entrevista se hizo una pregunta de introducción para que los participantes fueran recordando la aplicación, se les preguntó sobre la experiencia aprendiendo inglés con Duolingo, a lo que un grupo mencionó que el uso de la aplicación le ha ayudado mucho en las cuatro habilidades, pero otro pequeño grupo mencionó que le fue muy mal usando la aplicación porque no entendían las lecciones, no entendían cuál era el error, no se sentían satisfechos. Otra pregunta fue que, si la aplicación te brinda suficiente retroalimentación sobre tus errores, a lo que alguien mencionó brinda la retroalimentación de los errores, pero por cada error se pierde una vida, y se enojaba cuando eso sucedía, pero se compraba más vidas dando la oportunidad de corregir los errores, manifestó que, aunque se enojará por eso seguían aprendiendo. Había una pregunta respecto a el sistema de puntos y recompensas de Duolingo si esto los motivaba seguir aprendiendo con la aplicación, a lo que respondieron que, si los motivaba mucho, pero resaltaron más las frases motivadoras que usa Duolingo cuando pasan de una lección a otra, pero algunos respondieron que ni siquiera salían esas frases.

El ultimo instrumento fue la encuesta de satisfacción, en esta se preguntó sobre que lo motivo a usar Duolingo, a lo que manifestaron el comprender un tema para una tarea,

aprender idiomas, porque se les pareció interesante, y sacar una mejor nota. Otra pregunta fue como describirían las lecciones a lo que respondieron fáciles, simples, duras, prácticas y dinámicas. También se les pregunto sobre cómo se sintieron usando esta aplicación, ellos respondieron “Muy bien, me sentí orgullosa ya que me decía frases motivadoras y aprendí mucho”, “Me sentí muy bien y aprendí mucho”, “Bien, porque se me hace útil en mis tiempos libres”, “Estoy bien porque todo lo que hay en la aplicación me gusta y me ayuda”, pero hubo una respuesta negativa como “Pues me siento mal porque no lo puedo ni leer, ni escribir” refiriéndose que por más que intento usarla no le aportó el aprendizaje suficiente, comprendo que algunos estudiante tiene un estilo de aprendizaje diferente por tal razón, la adolescente menciona que para ella es mejor el aprendizaje por medio de videos.

Para concluir, los adolescentes expuestos al uso de Duolingo expresaron sus emociones, actitudes demostrando que algunos se sintieron muy satisfechos y siguen usando la aplicación, pero no todos tienen la misma motivación por aprender inglés, y que es necesario el uso de otras metodologías.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian el impacto de Duolingo en el aprendizaje de inglés en los adolescentes del Barrio Rojas Garrido una diversidad de percepciones, y niveles motivación frente al aprendizaje del inglés mediante el uso de Duolingo. A través de la observación directa, la entrevista semiestructurada y la encuesta de satisfacción, se recopiló información que permite comprender la variable de esta investigación.

En el análisis del acercamiento de la población a la variable se analizó que la motivación frente al uso de Duolingo no fue homogénea, ya que algunos adolescentes expresaron frustración y confusión en las lecciones, mencionando dificultades para comprender los errores cometidos, y encontrar sentido a las actividades en la aplicación. No obstante, algunos adolescentes manifestaron entusiasmo al interactuar con Duolingo, destacando elementos como la racha diaria, las recompensas como gemas y vidas, y las frases motivadoras que incentivaban la continuidad del aprendizaje. Este contraste revela la necesidad de considerar los estilos de aprendizaje de los participantes como lo menciona (Kolb, 1984) en la teoría estilos de aprendizaje individuales, en este orden de ideas se deduce que no todos los adolescentes responden positivamente a metodologías por medio de plataformas digitales estandarizadas o gamificadas.

En el impacto de la variable en la experimentación, se profundizó en la experiencia del uso de la aplicación, aunque en el momento inicial los adolescentes se mostraron tímidos, después el ambiente dinámico y conversacional de la entrevista facilitó que compartieran abiertamente sus experiencias. Durante la entrevista, surgieron aspectos como el reconocimiento de la utilidad de Duolingo en la adquisición de vocabulario, mejorar la pronunciación, y aprender otras habilidades como conocimiento para los exámenes de inglés.

También se señaló que la aplicación no siempre proporciona la retroalimentación necesaria lo cual puede afectar negativamente en su aprendizaje.

La última técnica usada para recopilar información fue la encuesta de satisfacción, en esta se evidenció dualidades, por un lado, algunos adolescentes valoraron positivamente la interfaz amigable, dinámica, y la sensación de logro en el avanzar en las lecciones, por otro lado, algunos expresaron que se sintieron poco motivados, diciendo que no aprendían nada o que no podían comprender las explicaciones, esto evidenció barreras tanto cognitivas como emocionales. Cabe mencionar que fue evidente como las experiencias se vieron influenciadas por factores como conocer previamente la aplicación, y su disposición individual hacia el aprendizaje. Aunque algunos valoraron la libertad de aprender a su ritmo mencionaron preferir otros métodos más visuales y explicativos como los videos educativos en YouTube.

Entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño y alcance de la muestra, ya que se trabajó únicamente con adolescentes de un barrio específico (Rojas Garrido) y su muestra fue una población pequeña, lo que restringe la generalización de los hallazgos a otros contextos socioculturales. Además, al tratarse de un enfoque cualitativo, los resultados reflejan percepciones subjetivas que pueden variar significativamente entre individuos. También es importante considerar que algunos participantes presentaron dificultades para expresarse con claridad durante las entrevistas, lo que pudo afectar la profundidad de los datos recolectados. A pesar de estas limitaciones, los hallazgos ofrecen implicaciones prácticas relevantes para la investigación destacando la necesidad de implementar metodologías mixtas que integren herramientas digitales como Duolingo con estrategias pedagógicas adaptadas a diversos estilos de aprendizaje.

Por otro lado, este estudio pone de manifiesto la relevancia de una instrucción del inglés personalizada y adaptable, que fusiona herramientas digitales como Duolingo con tácticas más interactivas y explicativas, ajustadas a los diferentes estilos de aprendizaje. A pesar de que la gamificación puede ser eficaz para algunos, no es suficiente para motivar a todos los alumnos. Así que se necesita ser complementada con el apoyo quizás de un profesor, tutor o una persona que brinde el conocimiento fundamental y utilice técnicas que promuevan tanto el aprendizaje relevante como la comprensión profunda del idioma.

Por último, los hallazgos indican que la motivación para aprender inglés mediante Duolingo es fluctuante y se basa en elementos internos (interés, disposición, estilo de aprendizaje) y externos (claridad de las clases, apoyo emocional, entorno educativo). Esto implica que las aplicaciones para móviles pueden ser instrumentos útiles en un entorno de aprendizaje más extenso, pero no deben considerarse como soluciones únicas o universales.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió comprender que el uso de Duolingo en el aprendizaje de inglés no es una suficiente motivación para aprender un segundo idioma ya que los individuos presentan un estilo de aprendizaje diferente y dado a ello se debe adaptar otras estrategias para tal motivación. Además, considero que se cumplió con los objetivos específicos tales como explorar los factores motivacionales al usar Duolingo, movilizar la motivación mediante la gamificación de la aplicación, y reconocer los cambios de motivación en los adolescentes. Estos hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación la cual buscaba responder cómo fomentar el uso de la aplicación Duolingo en la motivación de los adolescentes entre 13 y 16 años. Las evidencias recogidas indican que la aplicación para algunos indica una fuerte motivación, pero para otros indica que no es la suficiente motivación para aprender inglés.

El proceso investigativo permitió una movilización profunda del aspecto ontológico en los adolescentes del Barrio Rojas Garrido, entendiendo que las aplicaciones móviles para aprender inglés pueden ser muy dinámicas y útiles, pero se debe ser selectivo cual usar, si en verdad aporta al conocimiento. A lo largo de la implementación de los instrumentos de recolección de información se evidenció que algunos adolescentes disfrutaban usar Duolingo y mantenían su racha, pero otros simplemente la desinstalaron. Este descubrimiento confirma que es posible intervenir con otras metodologías que sean más dinámicas y creativas.

La motivación al usar Duolingo para el aprendizaje de inglés como variable central del estudio, tuvo un impacto neutro en el grupo de adolescentes. A través de los instrumentos de recolección de información se creó un entorno de autorreflexión sobre su aprendizaje de inglés y como la aplicación para algunos fue clave en su motivación. Instrumentos como la observación

directa, entrevista semiestructurada y la encuesta de satisfacción promovieron que los adolescentes requieren otras motivaciones para aprender inglés. Esto sugiere que la estrategia implementada debería cambiarse e identificar esos factores motivaciones que realmente necesita esa población que no le fue efectiva el uso de la aplicación.

Los resultados de este estudio aportan evidencia concreta sobre la efectividad del uso de esta aplicación para la motivación en el aprendizaje del inglés, y a su vez aporta evidencia concreta sobre la ineficiencia del uso de la misma. En este caso, se suma el hallazgo de los autores Dunn, Dunn y Price (1979) los estilos de aprendizaje reflejan la manera en que los estímulos básicos afectan a la habilidad de una persona para absorber y retener la información. Se puede entender que los adolescentes necesitan experimentar o reconocer esos estímulos básicos incluso sus habilidades para su aprendizaje. A nivel metodológico se destaca que se debe considerar nuevas metodologías y estrategias para identificar los factores motivaciones desde un enfoque individual. Esta investigación puede servir de base para futuros estudios que busquen hallar tales motivaciones para el aprendizaje del inglés usando una aplicación móvil u otro enfoque más considerado para las edades de la población en estudio.

Se recomienda implementar nuevas estrategias en el estudio considerando las edades de los adolescentes, sus gustos, y estilos de aprendizaje. Estrategias como las sesiones didácticas, ya que brinda un tiempo valioso para la recolección de datos.

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar el tiempo de intervención y adaptar sesiones dinámicas, didácticas y participativas para observar con detalle los cambios sostenidos en el tiempo. Así mismo, sería útil comparar aquellas aplicaciones que aporten motivación y conocimiento en el aprendizaje de inglés, o adaptarlas según las habilidades que

se requiere en el idioma. También sería pertinente incorporar instrumentos cuantitativos para la recolección de información, además, explorar otras variables para el estudio que podrían ser pertinentes. Finalmente escoger una muestra más diversa sea entre niveles de inglés, instituciones o grados.

Referencias Bibliográficas

Behar D (2008). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Shalom.

<http://187.191.86.244/rceis/wp-content/uploads/2015/07/Metodolog%C3%ADa-de-la-Investigaci%C3%B3n-DANIEL-S.-BEHAR-RIVERO.pdf>

Carrera, B. y Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural*. Educere, 5 (13),41-44.[fecha de Consulta 8 de marzo de 2025]. ISSN: 1316-4910.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Corona Lisboa, J. L. (2018). *Investigación cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos*. Vivat Academia, (144), 69–76. <https://doi.org/10.15178/va.2018.144.69-76>

Domínguez Palma , D. G., & Morales Vázquez, M. E. (2023). *Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo en el aprendizaje del idioma inglés*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 2773-2788.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7139>

Hernández García, Sandra Melien, J. S. (14 de 04 de 2021). *Los estilos de aprendizajes desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua*.

<https://www.redalyc.org/journal/3606/360670689018/html>

Herrera Soria, José, & Zamora Guevara, Noemi. (2014). *¿Sabemos realmente que es la motivación?* Correo Científico Médico, 18(1), 126-128.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017&lng=es&tlng=es.

Jingyi Ai, Y. P. (29 de 11 de 2021). *The Role of Motivation in Second Language*. Proceedings of the 2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2021). Atlantis Press: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/iclahd-21/125964829>

- Jordano de la Torre, M., Castrillo de Larreta-Azelain, M. D., & Pareja-Lora, A. (2016). *El aprendizaje de lenguas extranjeras mediante tecnología móvil en el contexto de la educación a distancia y combinada*. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(1), 25–40. <https://doi.org/10.5944/ried.19.1.15287>
- López Perles, Andrea. (2022). *Impacto de la experiencia en inmersión en la motivación de aprendientes de español como segunda lengua: Un estudio desde la perspectiva del Sistema Motivacional del Yo*. Revista signos, 55(108), 91-116. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-09342022000100091&script=sci_abstract
- Ministerio de Educación Nacional. (2020). *Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés*. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley general de educación*. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Lineamientos curriculares idiomas extranjeros*. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_7.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Normatividad y documentos*. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Sistema-de-Responsabilidad-Penal/Normatividad-y-documentos/357623:Normatividad-y-documentos>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Ley 1651 del 12 de Julio del 2013 o ley del bilingüismo*. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/normativa/Leyes/381602:Ley-1651-de-julio-12-de-2013>
- Ministerio de Educación Nacional. *Colombia Very Well-Programa Nacional de inglés*. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf

Ryan, R., Rigby, C., & Przybylski, A. (2006). *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach*. *Motivation & Emotion*, 30(4), 344–360. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1007/s11031-006-9051-8>

Samperio Sánchez, N., & Toledo Sarracino, D. G. (2022). *Motivación, estrategias de aprendizaje y tiempo empleado como factores que influyen en el aprendizaje de lenguas*. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a La Enseñanza de Lenguas*, 16(32), 174–197. <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/461>

Terán Ñacato, M. F., Naranjo Vaca, D. F., Maliza Muñoz, W. F., & Bonilla Tenesaca, J. (2024). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado*. *Revista Uniandes Episteme*, 11(2), 189–202. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.61154/rue.v11i2.3489>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/tsuarezn_unadvirtual_edu_co/EpSaLJVJlflDsgCSocNm-](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/tsuarezn_unadvirtual_edu_co/EpSaLJVJlflDsgCSocNm-)

[AoBSxZJj0lTSNvEEiqAFI3xHQ?e=mwt69E](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/tsuarezn_unadvirtual_edu_co/EpSaLJVJlflDsgCSocNm-AoBSxZJj0lTSNvEEiqAFI3xHQ?e=mwt69E)