

**Didácticas gamificadas en el aula para la enseñanza del idioma inglés en la Escuela Rural
Las Arrugas, San Vicente de Chucurí (Santander), durante el primer semestre de 2025**

Carlos Alberto Rojas Garavito

Asesora

Carmen Eliza Valencia Rentería

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 es el resultado de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, el cual permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Escuela Rural Las Arrugas, con la participación de todos sus estudiantes, quienes enfrentan diversos desafíos en el aprendizaje del inglés. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de esta institución, ubicada en San Vicente de Chucurí, mediante la implementación de estrategias gamificadas durante las clases en el primer semestre de 2025. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo con un componente experimental, en el que se promovió una participación de los estudiantes, fomentando la apropiación del idioma desde una perspectiva lúdica y contextualizada. Se buscó que los estudiantes valoraran la importancia del inglés y reconocieran sus aplicaciones concretas en la vida cotidiana. Los hallazgos del estudio evidencian que el uso de la gamificación facilitó el aprendizaje del inglés de manera dinámica, generando mayor interés, una actitud positiva y la incorporación espontánea de términos en inglés en su entorno diario. Este proyecto demuestra la relevancia de integrar estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, ya que estas favorecen significativamente la adquisición de conocimientos y potencian los procesos cognitivos de los estudiantes. Además, resalta la importancia de promover la autonomía del aprendizaje, profundizando en los temas abordados y propiciando su práctica en contextos reales.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza, aprendizaje, participación, idioma.

Abstract

This document is the result of a formative research project developed as a graduation option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Escuela Rural Las Arrugas Educational Institution, involving all its students, who face various challenges in learning English. The main objective was to strengthen English language learning among the students of this institution, located in San Vicente de Chucurí, by implementing gamified strategies during classes in the first semester of 2025. A qualitative, experimental approach was used, encouraging active student participation to help them acquire knowledge of English in a participatory way, aiming to help them value its importance and recognize its practical use in their daily lives. The findings of the study show that using gamification made learning English more dynamic, generating greater interest, a positive attitude, and the spontaneous incorporation of English terms into their daily lives. This project demonstrates the importance of using innovative teaching strategies, such as gamification, which significantly aids knowledge acquisition and supports students' cognitive processes. It also highlights the importance of promoting learning autonomy by encouraging students to deepen their understanding of the topics and practice them in real-life contexts.

Keywords: Gamification, teaching, learning, participation, language.

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
Didácticas Gamificadas	15
Uso de Material Educativo y Conceptos Básicos en la Enseñanza	15
Enseñanza Comunicativa	15
Aprendizaje Autónomo	16
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19
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

Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	23
Identificación de Variaciones	26
Análisis y Discusión	27
Conclusiones y Recomendaciones	30
Referencias Bibliográficas	33
Apéndices.....	36

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	36
--	----

Introducción

La diversidad de metodologías en la enseñanza de una segunda lengua en las instituciones educativas rurales genera numerosos cuestionamientos que, en ocasiones, dificultan el trabajo de los docentes. Preguntas como: ¿Qué debo enseñar? ¿Qué estrategias debo implementar? ¿Qué recursos debo utilizar? ¿Es importante enseñar este idioma? son comunes en el proceso de enseñanza del inglés, a menudo debido a las dificultades o la escasez de recursos educativos. Sin embargo, es fundamental reconocer que la enseñanza del inglés es esencial en todos los niveles educativos. Este idioma fortalece el conocimiento de los estudiantes, generando habilidades y desarrollando herramientas útiles para la comunicación social, lo que contribuye al crecimiento intelectual de los individuos. Además, hoy en día, se promueven nuevas metodologías y estrategias modernas para su enseñanza.

La gamificación, como práctica en la enseñanza del inglés, favorece el desarrollo intelectual y de aprendizaje de los niños, promoviendo su interés y motivación para aprender una segunda lengua. Según Uberman y De Borja (1998), el juego no se limita a una actividad espontánea, sino que se utiliza de manera intencionada para alcanzar objetivos específicos y fomentar el desarrollo de todas las habilidades del niño. A través del juego, se facilita la interacción social en el entorno escolar, se favorece un aprendizaje profundo, se estimula la creatividad, se potencia el pensamiento lógico, se promueve el aprendizaje emocional y se crean situaciones de aprendizaje que invitan a la reflexión crítica.

Los resultados de las pruebas Saber a nivel nacional en Colombia muestran un rendimiento medio y bajo en el área de idiomas. Por ello, surge la necesidad de implementar estrategias gamificadas que mejoren el rendimiento y el interés de los estudiantes en esta materia. En particular, los estudiantes de primaria, especialmente los niños, disfrutan la inclusión

del juego en sus clases, lo que facilita su comprensión y adquisición de conocimiento en cualquier área. A través del juego y la participación, se busca que utilicen términos en inglés y los incorporen en su contexto educativo y social.

De este modo, la enseñanza del inglés mediante juegos didácticos es una forma atractiva de promover la educación, ya que el juego es un contexto familiar para los niños, quienes lo observan con gran interés. Con estas didácticas gamificadas, se facilitará la adquisición de conocimiento, permitiendo que los estudiantes comprendan que, a través del juego, pueden aprender y adaptar las clases a su edad y ritmo.

Para ello, la investigación tiene un enfoque cualitativo, lo que permite conocer la realidad del alumnado frente al interés de aprender una segunda lengua. Este proceso aborda el vocabulario básico dentro del contexto educativo en los estudiantes de primaria de la institución.

Gracias a este proyecto, los estudiantes lograron interesarse en el aprendizaje del inglés de una manera didáctica, diferente a la tradicional, mediante la gamificación en el aula. Fueron capaces de escribir y reconocer conceptos básicos tanto en el campo educativo como en su contexto cotidiano de manera práctica y adecuada. Por ejemplo, los estudiantes identificaron los colores de la bandera de Colombia y supieron nombrar las partes o sitios de la ciudad, además de reconocer colores o números en inglés. Estos conceptos básicos contribuyen a la preparación de los estudiantes y su progresivo avance en el ámbito educativo. Este contenido se presenta como una invitación para que el lector comprenda el paso a paso de cómo se lograron los resultados deseados.

Caracterización

La institución Educativa Miradores de Llana Caliente, se encuentra ubicada en el municipio de San Vicente de Chucurí, en el departamento de Santander, con sede principal en la Vereda Llana Caliente y cuenta con sedes rurales educativas distribuidas por diferentes veredas del municipio. La vereda Las Arrugas hace parte del sector educativo de esta institución teniendo como sede educativa La Escuela Rural Las Arrugas con cercanía al municipio del Carmen de Chucurí. La agricultura es la fuente principal de sustento de sus habitantes, ellos laboran de manera independiente e informal la tierra, gracias a su fertilidad en materia de siembra y cosechas de cultivos como el cacao, aguacate y cítricos. Este sector rural es muy conocido en el municipio por el turismo, gracias a su ubicación y contexto geográfico en el cual su destino principal es el sitio denominado El Topón. La Escuela Rural Las Arrugas cuenta con los niveles Preescolar, Básica Primaria desde el grado cero (0) al grado quinto (5).

Los estudiantes de la institución tienen edades que varían desde los 5 a 16 años de edad, cuyo nivel económico oscilan en los estratos 1, 2 y 3. El acceso a la institución educativa es variado, se desplazan a pie, en vehículo, moto y algunos en bicicleta, las vías de llegada son terciarias las cuales no cuentan con un debido mantenimiento y en ocasiones dificultan la presencialidad de los estudiantes a la institución educativa. Las familias de los estudiantes son campesinos que se esfuerzan por ofrecer a sus hijos una buena educación por medio de su trabajo. Los estudiantes de primaria muestran un rendimiento académico básico en el área de inglés, aunque es una materia que no ven como fundamental o en ocasiones se torna aburrida y se cuestionan sobre si es útil para la vida. La implementación de estrategias didácticas innovadoras a través de la gamificación se hace necesarias para que se motiven y aprendan los

conceptos básicos del idioma inglés y los desarrollen dentro de su contexto aplicándolos en su vida diaria.

El conjunto de estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas tienen la necesidad de adquirir conocimientos en una segunda lengua, se debe tener en cuenta que el idioma inglés es el idioma universal y aprenderlo desde una edad temprana permite desarrollar habilidades comunicativas dentro de una sociedad, además, en la actualidad el contenido educativo y su proceso de crecimiento tecnológico está implementando este idioma en sus aplicaciones y usos. Todo esto dentro de una globalización educativa permite que el cerebro desarrolle habilidades cognitivas, entre ellas, mejorar la creatividad, estimular la memoria, ser autocríticos, tener confianza y autoestima. El aprendizaje del inglés en los grados de primaria es muy beneficioso en la parte académica del estudiante y también proporciona un número de herramientas educativas fundamentales para el desarrollo profesional y personal de cada individuo.

Algunos factores que afectan el aprendizaje de los estudiantes de una segunda lengua en este caso el inglés, se ve evidenciado en las metodologías de los docentes, los cuales priorizan la enseñanza en otras materias y alejan los contenidos del idioma Inglés a sus estudiantes, en muchas ocasiones la falta de formación del docente y el acceso a programas de capacitación sin olvidar la escasez de recursos que ofrece el gobierno a las instituciones educativas rurales. La percepción en algunas comunidades y en especial el área rural ven el inglés como una materia no fundamental en la educación de sus hijos, lo cual disminuye la motivación de los estudiantes en aprender otro idioma.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa Miradores de Llana Caliente y en su Sede Escuela Rural Las Arrugas, los estudiantes muestran un interés bajo en el aprendizaje de una segunda lengua, esto va desde las estructuras básicas del inglés hasta los conceptos relevantes en la iniciación educativa de esta área. Es necesario la implementación de estrategias didácticas innovadoras por medio de la gamificación, de esta manera puedan comprender y valorar la importancia de esta materia en su vida y aplicarla dentro de su contexto diario.

Se deja de lado el hecho de que el idioma inglés proporciona al estudiante un desarrollo de su percepción cognitiva, un crecimiento en su conocimiento y la habilidad de autogestionarse y comprometerse con su proyección intelectual futura, sin duda alguna la enseñanza del inglés enriquece las habilidades del estudiantado. Sin embargo, parece que no se le da la importancia que deberían brindarle en el sector rural, dado que se percibe como una materia difícil de aprender y con poco tiempo en la realización a la hora de impartir estas clases.

Los modelos educativos y en especial en el sector rural con el modelo Escuela Nueva, presentan retos en la formación educativa de los estudiantes, evidenciados principalmente en brindar distintos contenidos académicos en un aula con estudiantes en distintos momentos de su proceso escolar, sin embargo, esta puede ser una ventaja al integrarlos en la enseñanza del inglés de manera conjunta y colaborativa.

Actualmente, en este escenario educativo, la enseñanza del inglés dentro del aula se centra en la socialización de conceptos gramaticales y en la enseñanza de palabras comunes, lo que generaliza aspectos gramaticales sin traducirse en una práctica activa dentro de su contexto. Ante esta situación, se propone como variable de mediación el uso de metodologías gamificadas que serán beneficiosas en el aprendizaje de una segunda lengua. De acuerdo con Ruiz (2014),

estos recursos incluyen ejercicios gramaticales interactivos, actividades de construcción de frases y el uso de videos, caricaturas o cuentos en inglés, lo que favorece un aprendizaje más dinámico y significativo. En este sentido, se plantea la hipótesis de que la incorporación de herramientas y juegos educativos en el aula potenciará la práctica activa del inglés, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas en contextos reales y mejorar su desempeño en la lengua extranjera.

A pesar de los avances en la enseñanza del inglés, persiste la brecha entre el conocimiento teórico y su aplicación en contextos reales. Actualmente, los estudiantes limitan su aprendizaje del idioma a la memorización de conceptos sin integrarlos de manera activa en su vida cotidiana. En este sentido, el uso de tareas didácticas y aplicarlas con juegos didácticos representa una oportunidad para fomentar una interacción más dinámica con el idioma y permitirá reforzar el inglés como una competencia comunicativa esencial en su presente y futuro. Esta brecha evidencia la necesidad de investigar cómo la implementación de didácticas gamificadas puede optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés y mejorar su apropiación en contextos cotidianos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas (San Vicente de Chucurí) mediante la implementación en clase de estrategias gamificadas durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas (San Vicente de Chucurí) mediante la implementación en clase de estrategias gamificadas, durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas (San Vicente de Chucurí) al uso de estrategias gamificadas dentro del aula de clases.

Movilizar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas (San Vicente de Chucurí) a través de la experimentación con estrategias gamificadas en clase de idiomas.

Reconocer los cambios en el aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Escuela Rural Las Arrugas (San Vicente de Chucurí) después de la implementación de experiencias gamificadas en el aula de clases.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Didácticas Gamificadas

En la actualidad educativa, la gamificación se ha convertido en una estrategia pedagógica que integra elementos propios de los juegos en un contexto educativo con el objetivo de motivar a los estudiantes a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Este enfoque involucra dinámicas como la competencia, los niveles, las puntuaciones y las recompensas, que, a través de un ambiente lúdico, buscan captar el interés de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más atractivo. La principal idea detrás de la gamificación es transformar las actividades educativas en retos divertidos, donde el estudiante, al sentirse motivado, se involucra más profundamente en su aprendizaje.

Uso de Material Educativo y Conceptos Básicos en la Enseñanza

Los materiales educativos en el proceso de enseñanza juegan un papel crucial en el fomento del interés y la motivación de los estudiantes, especialmente en el aprendizaje de una segunda lengua. Las aplicaciones didácticas, los juegos educativos, los videos interactivos y otros recursos permiten que los estudiantes se acerquen de manera práctica y entretenida al aprendizaje. Estas herramientas fomentan el aprendizaje autónomo, es decir, el estudiante se convierte en un participante activo que utiliza su entorno y recursos digitales para explorar, comprender y aplicar conceptos lingüísticos de manera efectiva.

Enseñanza Comunicativa

La enseñanza comunicativa se aleja del enfoque tradicional centrado únicamente en la gramática y, en su lugar, pone énfasis en la interacción y la comunicación práctica. Mediante actividades gamificadas, los estudiantes no solo desarrollan habilidades lingüísticas sino también

competencias comunicativas, como la expresión y comprensión oral y escrita en situaciones cotidianas. El contexto diario del estudiante, integrado en juegos y tareas, les permite usar el idioma de manera funcional, promoviendo así una inmersión real y significativa en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje Autónomo

El aprendizaje autónomo fomenta la independencia del estudiante en su proceso educativo. Esta metodología permite que el alumno asuma un rol activo en su educación, utilizando su entorno y los recursos tecnológicos disponibles para explorar contenidos y resolver problemas por sí mismo. En un mundo digitalizado, las aplicaciones educativas y los recursos en línea juegan un papel fundamental, facilitando el acceso a una gran variedad de materiales que ayudan al estudiante a aprender de manera personalizada y según sus necesidades y ritmos.

Referentes Teóricos

El idioma inglés se considera como el idioma global, la comunicación y la interacción de diversas culturas requieren un apareamiento de ideas en solo contexto globalizado de lenguas, el uso de este idioma lo convierte en un arma fundamental para las comunicaciones, negocios, la tecnología, la diplomacia entre países y la educación. De acuerdo con Hernández (2021), la motivación se alcanza empleando técnicas como la de recompensas, puntos alcanzados, los retos, entre otros, consiguiendo así la atención lúdica del estudiante.

Los docentes y los estudiantes deben ejercer y conocer el manejo de herramientas y materiales educativos para su uso dentro del contexto educacional y proporcionar una facilidad del aprendizaje y la enseñanza en los ámbitos de la educación.

La enseñanza del inglés en primaria es fundamental para los estudiantes, esta ayuda y proporsiona a los estudiantes una autonomía de aprendizaje, además un pensamiento crítico que

los impulsa a mejorar su conocimiento desde una edad temprana, sin olvidar que este, mejora el nivel académico, cognitivo y comunicativo de los estudiantes, el desarrollo y proceso educativo debe ser influenciado en el manejo y enseñanza de una lengua aparte de la lengua madre, de acuerdo con Garaigordobil (2004), los efectos de hacer juegos cooperativos en el aula son muy positivos para los estudiantes, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral.

La especialización de docentes en el tema del inglés es un factor fundamental para la buena enseñanza de esta área, el acceso y la falta de implementos educativos en zonas rurales muestran una difícil situación para mejorar la educación en estas Instituciones Educativas, la modernidad requiere el uso de las nuevas tecnologías en ámbitos educativos, los estudiantes tienen el derecho de recibir una adecuada orientación en el manejo de aplicaciones orientadas a la enseñanza de una segunda lengua, las metodologías han cambiado a favor del estudiante y los nuevos recursos tecnológicos refieren al cambio educativo y uso de nuevas estrategias educativas para mejorar el conocimiento del docente.

La gamificación educativa en la actualidad se ha apoyado en el uso de las nuevas tecnologías sin embargo, en aspectos educativos rurales la gamificación se basa en estrategias didácticas más comunes, el contexto de los estudiantes muestran un uso permanente de herramientas tecnológicas que cada día interfieren en su forma de aprender, el consumo de estas herramientas y aplicaciones son tendencia en la cotidianidad de los seres humanos, su uso específico en el área educativa es implementar un adecuado manejo para mejorar el conocimiento de sus participantes, según Mora (2013), citado por Rodríguez y Foncubierta, (2021) define la gamificación como “un recurso de enseñanza-aprendizaje, debido al componente afectivo que conquista el interés de los estudiantes”. (p.35). Por tanto, la

gamificación debe considerarse un recurso didáctico con propuestas modernas y de interés del estudiante.

A medida que los estudiantes avanzan en su proceso educativo, tener un dominio del idioma inglés es una ventaja para lograr sus propósitos exigiéndolos dentro del aspecto laboral, educativo y oportunidades futuras de crecimiento personal, las diferentes formas de aprender varían con cada persona, hay que tener en cuenta el contexto, los recursos económicos y el uso de aplicaciones tecnológicas que van de la mano con la cotidianidad de los estudiantes, de acuerdo con Navarro (2008), “cada persona aprende de diferente manera a las demás, utiliza diversas estrategias, aprende con una velocidad diferente con mayor o menor efectividad, inclusive puede tener las mismas motivaciones, la misma edad o estén aprendiendo un mismo tema”. (p.58).

Referentes Técnicos

El aprendizaje del idioma inglés en la juventud es más que adquirir conocimiento sobre una segunda lengua, debe verse como una inversión para los proyectos futuros ya sean profesionales o personales, el aprendizaje de una segunda lengua L2 permite tener amplias oportunidades en aspectos laborales, culturales y educativas, sin olvidar que es una herramienta fundamental para la modernidad en ámbitos tecnológicos dentro de un mundo comunicativo, vanguardista y de conexión permanente.

En este contexto global, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) sugiere adoptar la noción de una educación bilingüe o plurilingüe en la cual se promueva la enseñanza de las lenguas que se utilizan con mayor frecuencia a nivel regional, nacional y una lengua internacional además a la enseñanza de la lengua materna. El aprendizaje de idiomas extranjeros permite la promoción de la diversidad

cultural, por tal motivo es relevante establecer acciones en los sistemas educativos para fomentar la diversidad lingüística en todos los niveles de enseñanza, especialmente en edades tempranas (UNESCO, 2003).

Referentes Legales

En la Constitución Política de Colombia, el artículo 67 establece que la educación es un derecho fundamental de la persona y un servicio público con una función social importante. La educación tiene como propósito principal facilitar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores culturales, contribuyendo así al desarrollo integral de los individuos y al progreso de la sociedad.

De igual manera, la Ley 2170 de 2021 resalta que el uso de las tecnologías es una responsabilidad compartida entre el Estado, los padres de familia y los establecimientos educativos. Esta ley enfatiza la importancia de la cooperación de todos los actores sociales para garantizar el acceso y el adecuado uso de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, promoviendo una educación moderna, inclusiva y accesible para todos los estudiantes.

Por otro lado, la Ley 1651 de 2013 establece la necesidad de desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes, no solo en su lengua materna, sino también en una lengua extranjera. Esta ley pone énfasis en el aprendizaje y la práctica de habilidades como la lectura, comprensión, escritura, escucha, habla y expresión correcta, contribuyendo a la formación de individuos capaces de comunicarse eficazmente en diferentes idiomas, lo cual es crucial en un mundo globalizado.

Referentes Éticos

El campo ético en el área de inglés es muy importante, esta es una materia de vital importancia para la vida del estudiante, es fundamental adquirir conocimientos y tener conceptos

básicos de este idioma, brindar una enseñanza-aprendizaje óptima con estrategia metodológicas modernas las cuales logren un interés del alumnado, teniendo en cuenta que muchos ven este curso como difícil de aprender y en ocasiones lo toman como un curso aburrido.

La necesidad de que los estudiantes se apropien de esta materia y la puedan aplicar dentro su cotidianidad promoviendo la comunicación social y el aprendizaje autónomo. Esta materia requiere compromiso ético y moral, a través de este curso se evidencian experiencias y grandes procesos educativos y profesionales, los negocios internacionales y el auge de las nuevas tecnologías son factores en los cuales se aplica de manera eficiente esta materia. La falta de conocimiento de esta área en sectores comerciales globales ha ocasionado grandes pérdidas para los involucrados, una buena formación en la enseñanza del inglés desde temprana edad promueve un carácter y pensamiento crítico de los estudiantes, formando profesionales con sentido de pertenencia por lo que hacen y aprenden.

El idioma inglés está establecido para la realización de proyectos y procesos en el ser humano, estos avances ofrecen una capacidad de gestión y compromiso organizado de manera que los objetivos trazados se cumplan. Por tal motivo se hace necesario la promoción del aprendizaje de una segunda lengua con calidad educativa basándose en los principios morales y éticos donde los estudiantes apliquen estos conocimientos de forma adecuada, oportuna y con sentido social comunitario respetando siempre sus intereses y el de los demás.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque usado para esta investigación es basado en el estudio cualitativo; este enfoque nos proporciona una idea e interpretación más clara del contexto que se desea dar a conocer, entre ellos las percepciones, sentimientos, emociones de los estudiantes al momento de enfrentaren un problema o la resolución de una actividad. Estas investigaciones son fundamentadas en un proceso naturalista e inductivo, sin manipular las variables obtenidas. La clase de estudio que se aplicara es experimental, los encargados tienen acceso y control sobre las variables con el fin de obtener los resultados que se desean, siendo siempre específicos. El enfoque es apropiado para la investigación que se desea realizar, este conlleva a los estudiantes a aprender a través de la experiencia socializada, a partir del uso de las herramientas y juegos didacticos con ejercicios gamificados.

Unidad de Análisis

Estudiantes de primaria de la Escuela Rural Las Arrugas, San Vicente de Chucurí, Santander.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se hace una observación al desempeño de los estudiantes de primaria mientras se desarrolla la clase en el aula.

Luego de explicar y dar a conocer los conceptos básicos sobre el tema de la clase en la materia de inglés a los estudiantes, se desarrollan ejercicios gamificados mediante carteleras con el fin de aplicar lo que se les enseñó.

Se realizan una grabación y toma de fotografías de las actividades que se desarrollaron, con el fin de conocer las perspectivas que tienen durante el desarrollo del proyecto y como perciben ellos el inglés en la actualidad para sus vidas.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de datos se llevará a cabo en un entorno presencial, con el objetivo de interpretar y comprender las experiencias de los estudiantes rurales, así como identificar la realidad actual de estos en sus entornos educativos locales. Para ello, se empleará la recopilación de datos analíticos no numéricos, utilizando herramientas como el uso expresivo de palabras, el contexto escrito, juegos didácticos, el comportamiento social y el uso de imágenes. El propósito de esta metodología es generar ideas y percepciones claras sobre la actitud y el enfoque de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés.

El proceso de recopilación de experiencias se desarrollará dentro del contexto educativo real, permitiendo evidenciar el interés de los estudiantes por aprender, comprender su comportamiento, vivir sus experiencias y fomentar un manejo activo de la participación de todos los involucrados. A través de este enfoque, se busca una comprensión profunda del entorno educativo en el que se encuentran los estudiantes y su relación con el aprendizaje del idioma.

Utilizando el método inductivo, la observación será clave para obtener nuevas ideas y descubrimientos en los procesos educativos. Este enfoque permitirá obtener descripciones claras y detalladas, reconociendo el contexto y los aspectos más relevantes de los datos recogidos, lo que permitirá una interpretación precisa de la realidad educativa de los estudiantes.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Al iniciar el proyecto, se informó a los estudiantes y docentes de la institución sobre el enfoque que se implementaría, el cual consistía en trabajar el idioma inglés mediante una práctica gamificada en clase. Este cambio de metodología educativa sorprendió a los estudiantes, quienes, al escuchar la propuesta, comenzaron a hacer preguntas como: ¿Qué hace el inglés involucrado en el campo y en nuestra escuela?

Al principio, hubo cierta preocupación, la cual se reflejaba en sus rostros, ya que muchos imaginaban que serían evaluados constantemente y que las clases serían monótonas.

En cuanto a la imagen que los estudiantes proyectaban, su estado de ánimo y comportamiento, se aclaró la metodología y la importancia de aprender palabras básicas del inglés dentro de su contexto educativo y de vida diaria, a través de la participación y la socialización.

Además, se explicó de manera detallada los temas a tratar en las clases, destacando cómo, mediante la participación activa y los juegos didácticos, se podían aprender palabras en inglés que ya conocían en su idioma materno.

Experimentación

La primera clase fue muy especial y con un significado muy importante en la obtención de confianza con los estudiantes, para comenzar la actividad sobre aprendizaje de palabras básicas como los colores en inglés a través del juego.

Procedemos ubicarnos en la cancha de microfútbol, se realizan estiramientos físicos en el cuerpo, es muy importante antes de hacer cualquier actividad realizar estiramientos, esto con el objetivo de evitar alguna lesión durante la actividad didáctica.

Para la primera actividad de la clase se ubican en la línea central de la cancha los estudiantes, cada uno con una pelota de color diferente en sus manos, con esa actividad los estudiantes reconocen y nombran en inglés el color que tiene cada uno de ellos, se les pregunta que color tienen uno por uno y ellos responden, tímidos pero seguros de su respuesta.

Para la segunda actividad de la clase de colores en inglés, se ubican en el círculo central de la cancha de microfútbol, cada estudiante tiene su respectivo color identificado, se van nombrando color por color y el estudiante que tenga el color va pasando al círculo central diciendo en inglés el nombre que identifica la pelota que tiene en sus manos, así van pasando uno por uno identificando los colores correspondientes, la participación es esencial para poder llevar a cabo el desarrollo de la clase.

Para llevar a cabo la última actividad de la clase, ingresamos al aula donde se les suministra unas copias con imágenes, en las cuales ellos deben de identificar y pintar cada imagen con su color específico, los estudiantes participan activamente de la actividad poniendo en práctica los conceptos obtenidos durante las actividades anteriores, la actividad se desarrolla exitosamente y los estudiantes terminan la tarea muy satisfechos con lo aprendido.

Para la segunda actividad se realiza una implementación de juego didáctico con el tema las partes de la ciudad allí los estudiantes toman la explicación del tema mediante una introducción básica de la clase dando a conocer los sitios más conocidos del municipio y sus nombres en inglés, ellos identifican y reconocen las partes de la ciudad de las cuales se les está suministrando la clase.

Después de haber dado la explicación e introducción del tema cada estudiante debe participar activamente de la clase y realizar los ejercicios del juego llamado concéntrense.

El entusiasmo y la participación generada por la clase manifiesta un agrado e interés del alumnado en su crecimiento intelectual referente al aprendizaje de una segunda lengua, el juego didáctico permitía el reconocimiento de la imagen, la participación, la escritura y la pronunciación adecuada de cada parte de la ciudad. Algunos estudiantes participaban e inadecuadamente escogían las respuestas correctas, sus compañeros les corregían y les indicaban en ocasiones cual era la pareja adecuada de cada imagen. A medida que se desarrollaba la clase y se escogían cada una de las parejas en el juego, los estudiantes podían comprender, practicar y pronunciar con más seguridad la actividad propuesta por el docente, además podían referenciar debido a juego y a la práctica las palabras y las partes de la ciudad que se venían indicando durante la clase, en ocasiones sin ver el juego y solo escuchar la palabra, identificaban de que parte de la ciudad estaban refiriéndose.

En la actividad tres los estudiantes experimentan su capacidad repentina de identificar los números del uno al veinte en inglés, allí se presenta el tema y cada estudiante participa activamente en el reconocimiento, pronunciación y escritura de los números, se brinda la orientación mediante el pizarrón del aula de clases a los estudiantes que atentamente toman apuntes del tema impartido, mediante un juego con pelotas de colores que lleva estipulado un número en cada pelota, los estudiantes participan tomando una de ellas y según el número escrito en la pelota deben pronunciar y reconocer dicho número,

Cada paso que se da mediante este juego participativo aumenta la destreza y la habilidad de aprendizaje de cada estudiante, por medio de esta actividad se orienta la concentración, el manejo del orden, el respeto por el turno del compañero, la habilidad lingüística y sobre todo la adquisición de una segunda lengua con ejercicios básicos manejando la cotidianidad y el juego para una buena enseñanza, de esta forma podemos enseñar y que el estudiante identifique y

reconozca que el idioma se puede aprender mediante el juego y brinden interés en la adquisición de este.

Identificación de Variaciones

Al instante de dar inicio en este proceso de implementar el juego didáctico en la enseñanza del inglés, se evidencia que el estudiante tiene conocimientos limitados en esta materia, no la practican y además no le daba interés suficiente al curso, se evidenciaban desanimados sin actitud positiva de realizar las actividades. La motivación era baja y pocos estudiantes se animaban con la clase, a medida que transcurría el tiempo, la actitud cambio y las clases se fueron desarrollando de una mejor forma a medida que se hacía visible una participación y una estrategia nueva de enseñanza para ellos.

Durante el termino del proceso se tubo en cuenta el dato de la falta de motivación e interés al inicio de las clases, poniendo un paralelo de los dos momentos inicio y final del proceso, fue un resultado satisfactorio, los estudiantes se notaron motivados e interesados de tal manera que en cada sesión querían participar y tener clase de idiomas, ellos manifestaron estar muy contentos con las actividades desarrolladas en donde se mezcla la enseñanza del idioma inglés con los juegos didácticos, es gratificante obtener los resultados deseados en la implementación del juego en las aulas de clase, lo positivo en este proceso es saber que por medio de estrategias didácticas y metodologías nuevas de enseñanza como la implementación del juego en los niños de primaria se puede lograr que ellos se interesen en el aprendizaje de una segunda lengua y sobre todo que ellos muestran resultados en la adquisición de conocimiento por medio de metodologías que los motiven y le enseñen de acuerdo a su edad y a su contexto.

Análisis y Discusión

La aplicación de la gamificación en el aula para la enseñanza del idioma inglés ha mostrado resultados satisfactorios, con un enfoque en el contexto del estudiante y su realidad frente a esta materia. Factores como la baja motivación, los pocos recursos didácticos, el bajo interés por el inglés y el escaso conocimiento en la materia fueron aspectos que se trabajaron. El cambio de actitud fue evidente, ya que los estudiantes mostraron una disposición positiva y las actividades se desarrollaron de manera participativa, permitiendo un aprendizaje práctico. De esta manera, los estudiantes comenzaron a apropiarse y valorar el área de inglés, reconociendo la necesidad de conocer esta materia y su aplicabilidad en su contexto educativo y cotidiano.

Al principio, los estudiantes de la Institución Educativa Escuela Rural Las Arrugas se mostraron indiferentes y confundidos ante la inclusión de la gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua. La nueva metodología les generó preocupación. Inicialmente, fue difícil diagnosticar el comportamiento y la actitud de cada estudiante, pero con el tiempo, mediante la explicación y la implementación de la gamificación, pudieron comprender la facilidad de aprender a través del juego. Esto demostró que la probabilidad de captar su interés era alta, ya que nunca habían tenido una metodología participativa en el aprendizaje del inglés, lo cual tuvo un impacto positivo en su forma de aprender.

La implementación de la gamificación didáctica en el área de inglés tuvo un impacto positivo, especialmente en relación con las dificultades que los estudiantes presentaban en esta materia. Este cambio fue evidente en el aumento del interés por aprender, lo que muestra que la metodología gamificada es muy eficaz, superando las clases tradicionales y favoreciendo un aprendizaje más significativo. Así, podemos confirmar que la gamificación influye positivamente en el rendimiento académico. A partir de las referencias teóricas acumuladas por los estudiantes,

se puede destacar cómo la enseñanza del inglés de forma gamificada, utilizando juegos didácticos, facilitó la adquisición de conocimientos sobre colores, partes de la ciudad, verbos principales y términos básicos del inglés, permitiendo que los estudiantes se interesaran por la materia y superaran mitos relacionados con la enseñanza del inglés.

En el proceso, los estudiantes mostraron cambios positivos en su aprendizaje. Aunque al principio hubo falta de conocimiento y desinterés, se organizó una charla participativa en la que se priorizó conocer lo que los estudiantes sabían sobre el inglés. La mayoría no tenía muchos conceptos sobre la lengua, por lo que se ajustaron las clases con ejemplos prácticos, utilizando términos básicos en cada tema. Al finalizar las actividades, el aprendizaje fue evidente, y los estudiantes expresaron su satisfacción con el proyecto, destacando que la forma de enseñar fue interesante y motivante. Aprendieron conceptos aplicables a su contexto cotidiano y descubrieron nuevas formas de aprender de manera participativa.

Comparando la problemática inicial de este grupo con los resultados obtenidos en el estudio cualitativo, se confirma que la participación activa y los comportamientos observados coinciden con los objetivos propuestos. Este aprendizaje positivo muestra que la estrategia aplicada fue clave para que los estudiantes se interesaran y valoraran el inglés como una materia fundamental para su crecimiento educativo.

A pesar de los logros, se presentaron algunas limitaciones en el proceso. La falta de materiales y recursos, las condiciones de las vías de acceso a la institución y la disponibilidad de tiempo para una implementación adecuada fueron factores que afectaron el desarrollo de la actividad. La distancia entre la institución y el sector urbano también presentó desafíos, lo que hizo que desarrollar esta metodología en el contexto rural implicara diversos retos. Es necesario mejorar estos aspectos para obtener resultados más eficaces.

Los hallazgos obtenidos sugieren que, si las condiciones son adecuadas, el desarrollo de actividades y procesos de aprendizaje se ve beneficiado. Los estudiantes aprenden de manera más rápida y eficaz, y el proceso de enseñanza se vuelve más significativo. La reducción de las barreras que afectan el acceso a la educación en áreas rurales es evidente, y los resultados son satisfactorios. Las condiciones promovidas en estos procesos favorecen un aprendizaje óptimo y cómodo, contextualizado tanto a nivel educativo como social.

Por último, se reafirma la importancia de la implementación de la gamificación en el aula, especialmente en la enseñanza del inglés, a través de juegos participativos. Este enfoque permite que los estudiantes transformen su concepción del aprendizaje tradicional y experimenten una forma más dinámica y contextualizada de adquirir conocimientos. La enseñanza, tanto dentro como fuera del aula, debe enfocarse en el contexto, la edad y los recursos disponibles para los estudiantes.

En relación con esto, surgen varias preguntas clave para futuras investigaciones, como: ¿Qué didácticas innovadoras se pueden implementar mediante la gamificación, con el fin de aplicar estrategias de enseñanza que generen un cambio positivo en el interés y aprendizaje del inglés en las escuelas rurales? Además, ¿cómo se pueden incorporar otras estrategias didácticas que utilicen las nuevas tecnologías para facilitar el aprendizaje y la apropiación del conocimiento en inglés, adaptadas a las necesidades de los estudiantes del contexto educativo rural?

Estas preguntas abren la puerta para continuar explorando nuevas metodologías de enseñanza y el uso de tecnologías en la enseñanza del inglés, con el objetivo de mejorar el rendimiento y la motivación de los estudiantes en las zonas rurales.

Conclusiones y Recomendaciones

Mediante la práctica pedagógica gamificada implementada en los estudiantes de la Escuela Rural, se evidenció, en cada sesión, un creciente interés por adquirir conocimientos en la materia de inglés. Su entusiasmo y motivación aumentaron, mostrando un mayor compromiso en cada actividad. Los estudiantes realizaban ejercicios con un lenguaje adecuado, permaneciendo atentos y obedientes en su aprendizaje.

Esta estrategia representó un cambio significativo para ellos, ya que nunca habían experimentado la materia de una forma tan práctica y gamificada. Su pensamiento inicial era el de enfrentarse a una clase tradicional y común, en la que no veían posibilidades de mejorar su aprendizaje. No se habían dado cuenta de que, mediante un cambio en la estrategia didáctica, podían socializar su aprendizaje a través del juego, participando de manera activa y emocional en cada clase.

Lo aprendido en el aula, orientado hacia el juego didáctico, resultó ser una experiencia enriquecedora. Esto incentivó el interés de los estudiantes y les permitió dar valor a esta área tanto en su contexto educativo como en su entorno cotidiano. Se explicó la importancia de practicar y adquirir conocimientos en inglés. Desde una perspectiva personal, esta investigación tuvo una acogida significativa entre los estudiantes. El cambio de pensamiento frente al área de inglés mejoró considerablemente, lo que se tradujo en un avance importante en su aprendizaje y comprensión. Además, se logró una participación activa y un compromiso reflejado en las clases.

La implementación del idioma inglés, a través de la gamificación, generó un cambio positivo en la comunidad estudiantil. Los registros obtenidos muestran un acercamiento más profundo hacia la comprensión y el cambio de actitud de los estudiantes. Se observó que la enseñanza tradicional en sectores alejados del casco urbano no suele provocar cambios

trascendentales en el aprendizaje del inglés. Por ello, ofrecer nuevas estrategias de enseñanza a los estudiantes resulta fundamental para retomar el interés en áreas educativas que, de otro modo, podrían parecer aburridas o irrelevantes para sus vidas.

Los resultados obtenidos en este estudio contribuyen al crecimiento educativo e intelectual de los estudiantes. El proceso logró modificar ideas, fomentando el interés por el conocimiento y aplicando una educación contextualizada frente al sector socializado. Además, permite la ampliación de nuevas ideas y estrategias que podrían implementarse en investigaciones futuras. El desarrollo de este proceso se llevó a cabo de manera progresiva y gratificante, alcanzando los resultados esperados, a pesar del bajo interés inicial de los estudiantes en esta área. Es importante, por lo tanto, implementar didácticas de enseñanza innovadoras y actualizadas dentro y fuera del aula, ya que esto permite al estudiante ampliar sus conocimientos y mejorar su actitud frente a materias que no suelen ver con agrado.

Una recomendación pertinente es que, cuando sea necesario, se ofrezcan cambios en las estrategias didácticas para despertar el interés y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los docentes deben estar preparados, con una constante imaginación, para implementar recursos modernos de enseñanza que promuevan un aprendizaje significativo. La gamificación, con dinámicas participativas, cambia el contexto tradicional y mejora la enseñanza-aprendizaje de manera divertida y efectiva.

Por último, un ajuste en las metodologías educativas tradicionales puede considerarse un paso hacia la exploración educativa moderna. Esto permitirá avanzar multifacéticamente en los conceptos básicos de la enseñanza, utilizando metodologías mixtas, incluyendo nuevos grupos poblacionales y explorando nuevas didácticas que mejoren las problemáticas educativas. Todo

esto debe estar diseñado e implementado según el contexto del sector monitoreado y las necesidades del estudiantado.

Referencias Bibliográficas

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de educación primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Anzules, J. et al. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(8), 368–383. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042772>
- Catalán, J. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Cervantes, D. et al. (2024). Características de estudiantes con talento en la escritura académica de las licenciaturas en Educación y en Enseñanza del inglés. *Aula (0214-3402)*, 30, 161–175. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.14201/aula202430161175>
- De la Hoz, M. (2022). El uso de las TIC en edad preescolar y la educación en una segunda lengua. *Revista Cedotic*, 7(1), 14-41. <https://revistas.uniatlantico.edu.co/index.php/CEDOTIC/article/view/3267>
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/4674>
- Montes, Á., & Montes, A. (2014). Guía para proyectos de investigación. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (20), 91-126. Universidad Politécnica Salesiana. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17163/uni.n20.2014.04>

- Latorre, D., & Marín, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6(2), 158–174. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.51736/sa.v6i2.133>
- López, D. & Ramos, M. (2020). La enseñanza del inglés en dos contextos rurales colombianos bajo el modelo escuela nueva (Bachelor's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía). <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5612/Ense%20blanza%20ingl%20a9s%20en%20dos%20contextos%20rurales%20colombianos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Matos, Z., & Matos, C. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa: Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*, 10(31), 92-105. Centro Universitario de Guantánamo. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=57258274-b8a6-301c-9c2c-a949b867b744>
- Moreno, E., & Orcera, E. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés: una propuesta didáctica para Educación Primaria. *Pedagogy, Culture and Innovation*, 1(2). Recuperado de <https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584>
- Padilla, A., & Durán, C. A. (2019). La importancia de los estilos de aprendizaje en la enseñanza de una segunda lengua en grupos de adolescentes. *Congreso Internacional de Investigación Academia Journals*, 11(8), 2680–2687. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/zporveqe3j>
- Piñón, N., & Nares, Y. (2017). Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 4(7). <https://ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655/739>

- Ramos, C. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31.
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.14>
- Rocha, J. et al. (2023). Actividades de resolución de problemas para la enseñanza de inglés en educación media superior. *Voces de La Educación*, 8(16), 174–197. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/bwhzky56m5>
- Urueña, L. (2017). Caracterización del uso académico de las TIC en la enseñanza del inglés por parte de los docentes del grado décimo del Colegio San Simón de Ibagué, Tolima.
<https://repository.ut.edu.co/entities/publication/323ca1db-b8ff-4109-a5a3-94716dc24c5f>
- Vargas, Y. (2022). Realidad de la enseñanza del idioma inglés en escuelas primarias rurales en Colombia. *Revista Electrónica Entrevista Académica (REEA)*, 4(11), 104-114.
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Dialnet-RealidadDeLaEnsenanzaDelIdiomaInglesEnEscuelasPrim-8927617.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/carojasgara_unadvirtual_edu_co/EmADDdE1LDILmPBgVfDtUWYBN5wjgNXdGcYKGp3KWh4xeA?e=dPW1MS