

**La motivación en el aprendizaje del idioma inglés por medio de la gamificación en los  
estudiantes del Instituto Educativo Mundo Lingo de la ciudad de Pitalito, Huila.**

Víctor Manuel Mora Motta

Asesor

Lucy Catalina Rozo

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, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Instituto Mundo Lingo English School, trabajando con el grupo del nivel A1 en el horario de 6:30 pm hasta las 8.30 pm de lunes a jueves. El objetivo general fue fomentar la motivación del aprendizaje del idioma inglés en un contexto educativo, a los estudiantes del instituto Mundo Lingo, de la ciudad de Pitalito, Huila, mediante la gamificación en la clase, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego el aprendizaje del idioma inglés reconociendo sus efectos en la motivación y el deseo de querer aprender. A partir de este ejercicio investigativo, se concluye que hubo un interés por los estudiantes en el proceso gracias a la integración de herramientas digitales.

***Palabras clave:*** gamificación, aprendizaje, investigación cualitativa, motivación.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed us to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the Instituto Mundo Lingo English School, working with the A1 level group from 6:30 pm to 8.30 pm from Monday to Thursday. The general objective was to encourage the motivation of English language learning in an educational context, to the students of the Mundo Lingo Institute, in the city of Pitalito, Huila, through gamification in the classroom, using a qualitative and experimental approach in which it put into play the learning of the English language recognizing its effects on motivation and the desire to want to learn. From this research exercise, it is concluded that there was an interest by students in the process thanks to the integration of digital tools.

***Key words:*** gamification, learning, qualitative research, motivation.

## Tabla de contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	11
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos .....	15
Referentes Técnicos .....	17
Referentes Legales .....	17
Referentes Éticos .....	18
Herramientas y Métodos .....	20
Enfoque y Tipo de Estudio .....	20
Unidad de Análisis.....	20
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos .....	21
Resultados .....	22
Acercamiento de la Población a la Variable .....	22
Experimentación .....	23
Identificación de Variaciones .....	23

Análisis y Discusión .....	25
Conclusiones y Recomendaciones .....	28
Referencias Bibliográficas .....	30
Apéndices.....	32

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	32
--	----

## Introducción

Esta es una investigación llevada a cabo para identificar que tan efectiva es la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Se busca dar respuesta de como el uso de la tecnología aporta positivamente en la motivación y el deseo del estudiante en adquirir nuevos conocimientos y fortalecer los ya adquiridos. Para los estudiantes del Instituto Mundo Lingo English School es muy importante introducir herramientas atractivas facilitando la apropiación de conocimiento e incentivando la motivación. Por consiguiente, es un mundo en donde la tecnología toma cada día más relevancia, es fundamental que la educación evolucione al mismo ritmo.

Por otro lado, es fundamental tener un cambio importante en el aula de clase, en donde se integren metodologías nuevas y llamativas. Se busca incentivar a los alumnos a trabajar en su conocimiento y ver el aprendizaje desde su propia práctica. El estudio se desarrolla con aquellos alumnos que pertenecen a los grupos de nivel A1, ya que buscamos ver su avance y desarrollo con los días y el trascurso de las clases.

Fomentar la motivación del aprendizaje del idioma inglés en un contexto educativo, a los estudiantes del instituto Mundo Lingo, de la ciudad de Pitalito, Huila, mediante la gamificación en la clase. Para la recolección de información de va a realizar de manera cualitativa, a través de la observación y por medio de una encuesta al final de la observación que nos permita identificar avances en los estudiantes.

Se identifico un avance significativo en la motivación del alumno, en cuanto al desarrollo académico también se evidencio mejoras a través del tiempo. La investigación dio respuesta a su propósito inicial y con fundamentos plasmados en este documento, exponemos las mejores herramientas digitales para implementar en clase en cuestión de ser prácticas, llamativas y

enriquecedoras. Sin embargo, se abren otras brechas de conocimiento que en base de esta investigación se pueden llevar a cabo.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en Mundo Lingo School, una institución privada ubicada en el municipio de Pitalito, Huila. Su enfoque es la enseñanza del idioma inglés en diferentes edades y niveles. La investigación se centra en la implementación de juegos electrónicos en sus teléfonos personales y su impacto en el desempeño además de la motivación de los estudiantes. El grupo de estudio este compuesto por 5 estudiantes del nivel A1, en el horario 6:30 pm a 8:30 pm de lunes a jueves.

Mundo Lingo School cuenta con un equipo docente compuesto por una docente extranjera y licenciados en inglés. Las clases se desarrollan en horarios flexibles (mañana, tarde, noche y sábados) y se dividen en cuatro niveles: A1, A2, B1 y B2. Los grupos son reducidos, con un máximo de siete estudiantes por aula, lo que permite una enseñanza personalizada. Sin embargo, la institución enfrenta desafíos en la integración de tecnologías en el aula, especialmente en el uso de juegos electrónicos como herramienta de aprendizaje.

El aprendizaje del inglés es clave para mejorar oportunidades laborales y académicas. En este contexto, los juegos electrónicos pueden ser una herramienta innovadora para fortalecer el desempeño en el idioma. La presente investigación busca analizar cómo la implementación de estos recursos impacta la motivación y el seguimiento del aprendizaje en los estudiantes de Mundo Lingo School.

Uno de los principales factores que afectan el aprendizaje es la falta de acceso a dispositivos electrónicos durante las clases, lo que limita la implementación de herramientas digitales interactivas. Además, el nivel económico de los estudiantes influye en su capacidad para adquirir recursos adicionales. Mientras que los adultos pueden invertir en su educación, los estudiantes más jóvenes dependen del apoyo de sus familias. Esto plantea la necesidad de

estrategias que permitan integrar la tecnología en el aula sin que represente una carga económica para los estudiantes.

## **Planteamiento del Problema**

Como la implementación de la Gamificación incentiva el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes del Instituto Mundo Lingo School. Es de resalta el proceso aprendizaje de un idioma en este caso el inglés, cuando los estudiantes están inmersos en un ambiente de aprendizaje del inglés, se observa un mayor compromiso y motivación, lo que impulsa la implementación de metodologías innovadoras.

El uso de herramientas digitales destaca sobre los textos y fotocopias, ya que permite un aprendizaje sin fronteras dentro de las instalaciones de cuenta con el uso de Kahoot, Blooket, Test English, entre otras, donde se impacta positivamente en la adquisición del idioma inglés, y sobre todo en la motivación. Sin embargo, se ha identificado un riesgo en el uso de herramientas digitales: algunos estudiantes pueden distraerse en redes sociales o en actividades no académicas, lo que afecta su proceso de aprendizaje. Se plantea que la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés mejorará la motivación y el desempeño de los estudiantes de nivel A1, facilitando un aprendizaje más dinámico y autónomo.

Hoy en día las personas están cada vez más rodeadas en inmersas en la tecnología, en ese orden de ideas, presentar nuevas estrategias de aprendizaje y enseñanza de la mano de la tecnología, esta a su vez nos presenta un gran reto, aunque con grandes expectativas. Al ser capaces de impartir conocimiento e innovar. Los alumnos tendrán una perspectiva de que aprender un segundo idioma, no debería ser abrumador o tedioso, y por el contrario el aprendizaje puede llevarse a cabo incluso en pequeños espacios.

La enseñanza del idioma inglés a través de medios virtuales, y la implementación de la gamificación juego un rol fundamental, aunque es un reto enorme, busca identificar cuánto la apropiación de la tecnología motiva, facilita e impacta en el aprendizaje de los alumnos. Se

busca incentivar a los alumnos a trabajar en su conocimiento y ver el aprendizaje desde una autonomía práctica. El estudio se desarrolla con aquellos alumnos que pertenecen a los grupos de nivel A1, ya que buscamos ver su avance y desarrollo con los días y el trascurso de las clases. A pesar de la creciente implementación de herramientas digitales en la enseñanza del inglés, no se ha determinado con precisión qué impacto tiene la gamificación en la motivación y aprendizaje de los estudiantes de nivel A1 en nuestro contexto. Esta investigación busca llenar este vacío y proporcionar estrategias más efectivas.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo la implementación de la gamificación motiva el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Educativo Mundo Lingo del nivel A1, en la ciudad de Pitalito, Huila, durante el año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Educativo Mundo Lingo de la ciudad de Pitalito, Huila, mediante la implementación de la gamificación en la clase durante el año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo el uso de recursos gamificados (Kahoot, Blooket, Gimkit y StopotS) incrementa la participación de los estudiantes del Instituto Mundo Lingo en las actividades de aprendizaje del inglés, fomentando su compromiso con el proceso educativo. Analizar la influencia de la gamificación en la persistencia y el esfuerzo continuo.

Analizar cómo la gamificación influye en la persistencia y el esfuerzo de los estudiantes del Instituto Mundo Lingo en el aprendizaje del inglés, reduciendo la deserción y aumentando la dedicación al estudio fuera del aula. Identificar la percepción de los estudiantes sobre la gamificación y su relación con la motivación intrínseca.

Identificar la percepción de los estudiantes del Instituto Mundo Lingo sobre la gamificación y su relación con la motivación intrínseca en el aprendizaje del inglés, comparándola con métodos tradicionales de enseñanza.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Para abordar la gamificación como un referente conceptual, se debe implementar y presentar los principales conceptos y teorías que nos sirven de base. La gamificación es la aplicación de elementos y mecánicas de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de motivar, aumentar la participación y mejorar el aprendizaje. Teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 2000), esta teoría sugiere que la motivación intrínseca (hacer algo por el placer de hacerlo) es más efectiva que la motivación extrínseca (hacer algo por una recompensa externa). La gamificación puede fomentar la motivación intrínseca al hacer que el aprendizaje sea más divertido y significativo. Punto claves; motivación, gamificación, desafíos, niveles, recompensas y esfuerzo continuo.

### **Referentes Teóricos**

La gamificación se entiende como el uso de elementos de diseño de juego de contextos no lúdico para motivar y aumentar la participación. Estos elementos incluyen puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles y recompensas. Definición de Gamificación (Deterding et al., 2011). Tiene diversos usos dentro en diferentes contextos. Según Robson et al. (2015), ella utiliza lecciones del dominio del juego para lograr cambios de comportamiento, en situaciones que no son de juego. Por su parte, Gartner (citado por Emel'yanenko et al., 2016) señala que la gamificación involucra usuarios y consumidores y mejora su participación en la resolución de problemas aplicados, razones por las que su aplicación se hizo popular dentro de los contextos de mercadeo y ventas.

Tenemos a Marczewski (2013) quien propone que la Gamificación no solo se centra en agregar juegos sin un objetivo, si no que, lo que busca es que, por medio del uso de herramientas

tecnológicas, como es el caso de Kahoot, Quizlet, Blooket and Stopots incremente los aprendizajes significativos.

Otra teoría que muestra apoyo en el trabajo de investigación es el Constructivismo (Piaget y Vygotsky), sostiene que el aprendizaje surge gracias a la interacción con su entorno y colaboración, la gamificación puede facilitar este proceso al facilitar un entorno interactivo y colaborativo. A su vez, el aprendizaje se ve afectado por nuestros prejuicios, experiencias, la época en la que vivimos y la madurez física mental. Cuando está motivado el estudiante ejerce su voluntad, determinación y acción para recopilar información selectiva. El constructivismo transforma las aulas actuales en un lugar de construcción de conocimiento donde la información se absorbe y el aprendizaje se forja por medio del estudiante.

Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos (Prensky, 2001), esta teoría destaca porque afirma que la aplicación de juegos digitales dentro del aula de clase genera efectos positivos, como mejor rendimiento académico y una mayor retención del conocimiento adquirido, el uso de las herramientas digitales en clase despierta la motivación del alumno, por ende, su memoria emocional cumple un rol importante. Esta teoría ha sido estudiada por más de 20 años, y durante la pandemia, tomo mayor revuelvo, al apropiarse al estilo de aprendizaje llevado a cabo durante la pandemia del Covid 19 en el año 2020. (OIT, 2022). La Organización Internacional del Trabajo (OIT) identificó factores como “la globalización, los cambios en la tecnología, la organización del trabajo, las nuevas políticas de desarrollo” (OIT, 2022, p. 10) que afectan al mercado laboral y la necesidad de desarrollo profesional.

Teoría de la Carga Cognitiva (Sweller, 1988), aunque es una teoría con muchos años, sigue siendo muy revolucionaria en su aplicación, ya que se enfrenta a la idea de cuanto más aprendamos de golpe, mejor. Sin embargo, la idea de esta teoría, nuestra memoria de corto plazo

tiene un almacenamiento limitado, y a la hora de enfrentarnos a un conocimiento nuevo, primero debemos adquirirlo adecuadamente, y después ya podríamos desarrollar tareas más complejas. La gamificación puede ayudar a gestionar la carga cognitiva al dividir el aprendizaje en tareas más pequeñas y manejables, lo que es especialmente útil para estudiantes de nivel A1.

Teoría de la Autonomía en el Aprendizaje (Benson, 2001) quien define la autonomía, como la capacidad de tomar control de su propio aprendizaje, ya que el concepto de autocontrol de hacerse cargo o responsabilizarse. El termino control es más medible que los demás conceptos, la propuesta de Benson, estipula tres conceptos; control de la gestión del aprendizaje, control de los procesos de cognitivos, y control del contenido. La gamificación puede fomentar la autonomía del estudiante al permitirle avanzar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su aprendizaje.

## **Referentes Técnicos**

### ***Políticas del Ministerio de Educación sobre TIC***

El Ministerio fomenta el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el aula, lo que incluye la gamificación como una estrategia válida para mejorar el aprendizaje. El uso la gamificación en el aula de clase, es algo implementado y apoyado por instituciones nacionales.

## **Referentes Legales**

### ***Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)***

Artículo 5 establece que la educación debe promover el desarrollo de competencias básicas, incluyendo la competencia comunicativa en lenguas extranjeras, como el inglés.

Artículo 20 fomenta el uso de metodologías activas y participativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que incluye la gamificación como una estrategia válida para motivar a los estudiantes.

Artículo 21 promueve la integración de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, lo que respalda el uso de herramientas gamificados.

***Decreto 1075 de 2015 (Único Reglamentario del Sector Educación)***

El artículo 2.3.3.5.2 establece que las instituciones educativas deben promover el uso de TIC y metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El artículo 2.3.3.5.3: Fomenta la formación docente en el uso de tecnologías y estrategias pedagógicas modernas, como la gamificación.

**Referentes Éticos**

La gamificación debe buscar el bienestar y el desarrollo integral de los estudiantes, asegurando que las actividades diseñadas contribuyan positivamente a su aprendizaje y motivación.

La gamificación no debe causar daño físico, emocional o psicológico a los estudiantes. Los estudiantes deben tener la libertad de participar en las actividades de manera voluntaria y consciente.

La gamificación debe ser equitativa y garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de participar y beneficiarse de las actividades. La gamificación debe diseñarse para incluir a todos los estudiantes, considerando sus diferencias individuales y necesidades educativas especiales.

La gamificación debe respetar la privacidad de los estudiantes y proteger sus datos personales, especialmente cuando se utilizan plataformas digitales.

La gamificación debe equilibrar el aspecto lúdico con los objetivos educativos, evitando que el entretenimiento eclipse el aprendizaje.

La gamificación debe respetar y valorar la diversidad cultural de los estudiantes, evitando estereotipos o contenidos que puedan resultar ofensivos.

La gamificación debe promover un ambiente de aprendizaje positivo y seguro, evitando dinámicas que generen estrés, ansiedad o presión innecesaria.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

Se utiliza la revisión sistemática exploratoria, pues nos permite ordenar la evidencia y analizar la correlación entre lo entrevistado y la respuesta por los participantes. En el avance de esta investigación, se selecciona, analiza e interpreta información sobre la gamificación y el aprendizaje autónomo, además se seguirá un enfoque cualitativo. El Aprendizaje Activo tiene como objetivo involucrar a los estudiantes de manera activa en la clase, los hace ser protagonistas, los hace pensar sobre lo que aprenden, dejando de ser sólo escuchas de la clase.

Así mismo, el propósito implícito es lograr que los estudiantes pasen de un estado pasivo a uno muy activo en la clase y hacerlo sentir que no sólo asiste a una clase, si no que él es parte de la clase. Por otra parte, la Gamificación se refiere al uso de elementos y principios de diseño de juegos para ser usados en contextos que no son de juego. Es decir, se usa la teoría y la mecánica de juegos para abarcar, motivar y enganchar a la gente, con ello, se busca transformar una actividad rutinaria y poco llamativa en una actividad dinámica y motivante. Por esta razón, se usa el método de estudio la observación, tomando en cuenta que se investiga cuanto influye el uso de la gamificación y la motivación de los alumnos. Así como también, se aplica una investigación cualitativa experimental, porque se busca dar respuesta a los objetivos, como afecta al estudiante.

### **Unidad de Análisis**

Para llevar a cabo la investigación y la implementación de los objetivos de estudio, se llevan a cabo en Pitalito – Huila, en el instituto Mundo Lingo School, en donde se investiga al grupo del nivel A1, con respecto al marco común europeo, en el horario de 6:30 pm a 8:30 pm,

quienes toman clases de lunes a viernes. Un grupo de 5 persona entre los 16 y 30 años. Toman clases de forma presencial.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para la recolección de datos se lleva a cabo la técnica de observación directa, ya que se busca obtener los resultados desde la primera sección. Así como también se establecen encuestas en donde se ejecutan con el objetivo de tener un resultado más objetivo, es de aclarar, que, a lo largo de las clases, se implementan estas estrategias con el fin de recolectar los datos necesarios para así llegar a una conclusión certera, las técnicas previamente mencionadas, dan respuesta y cumplen con los lineamientos establecidos en los objetivos con base a la gamificación, y la aplicación de la misma usando (Kahoot, Blooket, Stopots and Gimkit) como influyen en la motivación al momento de aprender un segundo idioma, en este caso inglés.

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

Considerando los objetivos a tomar en cuenta, como categorías para el análisis de datos, se manejan encuestas de recolección de análisis de datos, observaciones de campo detallado, y datos online, tomando en cuenta que, con base a los objetivos y el modelo de investigación cualitativa, se busca dar respuesta al como la motivación impacta en el aprendizaje del idioma inglés, en base del uso de herramientas digitales y la implementación de la gamificación.

## **Resultados**

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

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran una clara mejora en la motivación y disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés, gracias al uso de herramientas digitales como Kahoot, Blooket, Quizlet y Quizizz. La implementación de estas metodologías innovadoras permitió captar la atención de los estudiantes, especialmente aquellos que previamente mostraban bajo interés por el idioma. Se observa un aumento significativo en la participación, ya que los estudiantes se sienten más comprometidos y disfrutan del proceso de aprendizaje cuando tienen la oportunidad de competir de manera sana y recibir retroalimentación inmediata.

Este enfoque ha sido clave para fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y entretenido, lo que se refleja en los resultados de las encuestas realizadas, donde todos los estudiantes expresaron su preferencia por ser evaluados mediante estas herramientas tecnológicas. A pesar de algunos desafíos relacionados con la competitividad y las reacciones ante el no alcanzar la primera posición, el uso de estas herramientas ha demostrado ser altamente efectivo para incentivar el aprendizaje de forma divertida y participativa. Se observó un incremento en la motivación, y disposición dentro del aula con las diferentes actividades, y además de eso, los alumnos lo expresaron así en la encuesta realizada, donde se buscaba saber su

opinión sobre la integración de nuevas herramientas y como estas contribuyen a la motivación y así mismo al desempeño académico.

### **Experimentación**

El hecho de usar herramientas tecnológicas en el aula de clase facilita enormemente los objetivos a lograr, ya que la disposición mejora significativamente, así como el deseo de aprender, comprender y profundizar en la temática, para así poder competir en una actividad como lo es Kahoot, Blooket, y Gimkit en donde el alumno se esfuerza en lograr la mayor cantidad de puntos para resaltar en el grupo. Con base a la encuesta realizada, el 100% de los alumnos señalan sentirse más motivados y comprometidos si se les evalúa conocimientos a través de herramientas tecnológicas educativas, la mayoría afirma sentirse con mayor deseo de complementar información con el hecho de ser competitivo y luchar por las primeras posiciones en las actividades.

Por otro lado, este punto de vista, por un lado, positivo ya que se busca que el alumno se comprometa en su conocimiento sin forzarlo, por otro lado, negativo ya que el hecho de incentivar recompensas inmediatas y al incrementar un aire competitivo, también abre cabida a un factor de observación, cual es como el alumno reacciona después de la actividad en donde se esforzó por lograr la primera posición, y no fue así. *“Jugar en clase me hace sentir relajado y aprendo sin darme cuenta”, “Competir entre mis compañeros de manera sana, contribuye en nuestro aprendizaje”, “Escuchar al profesor hablar me da mucha pereza, mientras jugamos nos puede hacer retroalimentación y aprendo de mis errores”.*

### **Identificación de Variaciones**

Si nos es de analizar un antes y un después en el aspecto ontológico con respecto a nuestra investigación realizada, tenemos que los alumnos reaccionaron positivamente como lo

era lo esperado. En un principio no se usaban herramientas tecnológicas y los alumnos mostraban cierto grado de incomodidad y bloqueo al tener que resolver ejercicios sobre una hoja y/o cartilla, en donde la retroalimentación solo la reciben del docente inmediato, esto siendo un problema enorme, que al implementar herramientas tecnológicas y estas por el contrario brindar la retroalimentación inmediata cierra la brecha existe entre los saberes del alumnos y del docente creando un puente de conexión invisible pero efectivo.

Además, los estudiantes en su encuesta afirmaban no conocer mucho acerca de herramientas digitales para implementar en clase, y tampoco sabían que podía tener tanto impacto en su conocimiento. En términos más específicos, el resultado que resaltamos, además de ser el objetivo de esta investigación, en el impacto en la motivación de los estudiantes por desear aprender el idioma de una manera más llamativa y entretenida sin limitarnos a métodos tradicionales.

## **Análisis y Discusión**

Esta siguiente secuencia permitirá abordar los resultados de manera coherente, suministrando tanto un análisis detallado como una reflexión crítica sobre los hallazgos.

En esta investigación se trabajó con un grupo del Instituto Mundo Lingo, en el horario nocturno, se aplicaron los objetivos, cuales son la implementación de la gamificación dentro del aula de clase, y el impacto de misma en la motivación de los estudiantes, es crucial resaltar la apropiación y asertividad recibida desde el primer momento por los alumnos, ya que se les estaba presentando una idea innovadora.

Además de eso, los estudiantes desarrollaron mayor interés, en desear competir y ponerse a reto, con respecto a la temática. Impacto positivo en la motivación, creatividad y desarrollo cognitivo.

Al inicio los estudiantes mostraban bajo interés en el aula de clase, se identificaba desatención, bajas calificaciones y baja adquisición de los contenidos. En este acercamiento se asegura de dar cumplimiento a lo establecido en los objetivos, así como también el aprendizaje significativo y el incremento de la motivación y/o actitud en el aula de clase. Se observó que los estudiantes desarrollaron mayor interés en querer participar en actividades en el aula, se mostraban con un estado de ánimo mayor, y siempre muy participativos, la aplicación de herramientas digitales con los estudiantes los motivaba a pedir con frecuencia que todo lo que se les enseñaba fuera evaluado a través de la gamificación, por el incremento de la competitividad y recompensa.

La implementación de Blooket con los estudiantes, generó gran emoción y expectativa, además hay una función en específico en donde los estudiantes compiten entre ellos en una sala, y cada uno busca adivinar o hackear al compañero, esta herramienta específicamente despertó la

motivación y competitividad en los alumnos, además de que como resultado se vieron avances significativos en poco tiempo. El proceso de trabajar la motivación en los estudiantes para mejorar el desempeño académico. La implementación de herramientas digitales mejoro significativamente la motivación en los estudiantes, el hecho de usar tablas de clasificación, puntos, insignias, niveles y recompensas mostro gran cambios en la apropiación de temática de los alumnos.

Por medio de Kahoot y Blooket, como objetivo principal evaluar verbos, vocabulario o ejercicios de gramática, en donde se ponía a prueba los saberes adquiridos en esa misma lección o en lecciones anteriores. Así que, es fundamental entender que la sola aplicación de herramientas digitales conlleva tener claro su objetivo de uso para así mismo basar nuestra efectividad.

En el aspecto ontológico se observaron mejoras de actitud, asertividad, motivación, colaboración, desarrollo integral de los estudiantes. Además del trabajo realizado en clase, los estudiantes contribuyeron a un ambiente más interactivo con sus compañeros y docente. Los estudiantes mencionaban en la encuesta aplicada, que el simple uso de herramientas digitales incentivaba que ellos estuvieran mayormente concentrados y motivados. La competitividad aplicada de una manera sana y retadora despertó ese interés a tal punto en donde los estudiantes solicitaban el uso de una herramienta y se cuestionaban cuando pasaban una clase sin jugar como lo llaman ellos, porque el hecho de aprender jugando les despierta su interés.

Se pudo evidenciar la implementación del modelo de aprendizaje constructivismo, sosteniendo que el aprendizaje se da gracias a la interacción con su entorno y colaboración. Los estudiantes fueron medidos individualmente, sin embargo, en una ocasión se desarrolló una actividad en donde debían trabajar en parejas, aquí los estudiantes demostraron mayor trabajo en

equipo, mejorando la concentración y sobre todo compartiendo información útil para el desarrollo mutuo. Aplicación de juegos fuera de un dispositivo tecnológico también se logró la aplicación, sin embargo, no tuvo el mismo impacto en los estudiantes, ya que generaba mucha expectativa, pero a medida que lo probaban o permanecía unos minutos jugando, sentían que se volvía monótono, como es el caso de una escalera, flashcards y rompecabezas.

En el proceso de la investigación no se evidenciaron mayores inconvenientes para su ejecución, sin embargo, se puede desarrollar la investigación en un tiempo más prolongado, para así estudiar el impacto más detallado. Por otro lado, tomando en cuenta los parámetros establecidos en el ministerio de educación y el Marco de Referencia de Idiomas, la implementación de herramientas que contribuyan al desarrollo que faciliten la apropiación de información debe ser aplicada, esto con el objetivo de tener clases más entretenidas, inclusivas y enriquecedoras para los estudiantes.

Como conclusión tenemos que la implementación de herramientas digitales si incentiva la motivación en los estudiantes para adquirir el idioma inglés, y como fruto de esta investigación, podemos enfocarnos en cuales herramientas digitales causaron mayor impacto en la motivación y aprendizaje.

## Conclusiones y Recomendaciones

Se evidencio un incremento significativo en motivación e interés de los estudiantes en relación del aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes del instituto Mundo Lingo English School.

Se obtuvieron avances significativos al momento de dar uso de herramientas digitales para la evaluación de contenidos, y un cambio drástico de la actitud de los estudiantes frente a la clase.

El factor relevante en la motivación de los estudiantes, frente a la apropiación de contenido, tiene que ver con la automotivación de luchar y verse competir con sus compañeros por obtener mejores resultados en puntuación o tabla de reclasificación.

Este tipo de investigaciones contribuyen notablemente en expandir los horizontes a futuras investigaciones en relación con la gamificación, y como el correcto uso de la tecnología en el aula de clase, afecta positivamente el desarrollo cognitivo en el estudiante, y a su vez al aspecto ontológico. Esta investigación destaca sobre todo por el uso específico de herramientas digitales en el aula de clase y su impacto en los estudiantes.

Una de las recomendaciones para futuras investigaciones con relación a la gamificación, podría ser, si los alumnos dan la misma utilidad de la gamificación como se le da en la clase, y llevar con esto una trazabilidad de la investigación, y observar el cambio ontológico del estudiante llevando la gamificación a un aspecto más autónomo y no guiado en el aula de clase, aquí se puede estudiar el uso de herramientas como Duolingo, IVerbs, y Lingopanda. Con esto se busca identificar el comportamiento de la motivación, en donde el alumno no recibe recompensas inmediatas si no, que debe trabajar diariamente por un tiempo prolongado hasta recibir esos logros del esfuerzo aplicado.

Como segunda recomendación tenemos que se puede ampliar la variable aplicable para diferentes edades, no solo a un grupo de jóvenes y adultos, si no llevarlo a los más pequeños, como es su respuesta ante el uso de la gamificación en clase, como reaccionan al encontrarse compitiendo por saberes adquiridos. Por lo tanto, para futuras investigaciones se sugiera explorar el campo de la gamificación con diferentes edades, tanto los más pequeños como para personas de adulto mayor.

### Referencias Bibliográficas

- Benson, P. (2001). *Enseñanza e investigación de la autonomía en el aprendizaje de lenguas*. Edimburgo, Escocia: Pearson Education. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=000169&pid=S0123-3432201300010000500005&lng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000169&pid=S0123-3432201300010000500005&lng=en)
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. *Scientific Research An Academic Publishing*. pp. 9-15. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2757200>
- Emel'yanenko, V. D., Vetoshko, A. N., Malinnikov, S. G., Malashenko, I. V. y Vetoshko, L. I. (2016). Man's values and ideologies as a basis of gamification. *International Journal of Environmental and Science Education*, 77(18), 12576-12592. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1124629.pdf>
- Función Pública. (2015). *Decreto 1075 de 2015 Sector Educación*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification. A Simple Introduction. Kindle Edition*. Amazon.
- Organización Internacional del Trabajo. (2022). *Panorama Laboral 2021 América Latina y el Caribe – OIT*. <https://www.oitcinterfor.org/panorama-laboral-2021-am%C3%A9rica-latina-caribe-oit-0>

- Prensky, M. (2001), Nativos digitales, inmigrantes digitales. Parte 2: ¿Piensan realmente diferente? *En el horizonte*, 9(6), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I. y Pitt, L. (2015). ¿Es todo un juego? Entendiendo los principios de la gamificación. *Business Horizons*, 58 (4), 411–420. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S000768131500035X>
- Ryan, R & Deci. E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychological Association* 55(1), 68-78. [https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SpanishAmPsych.pdf](https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf)
- Sweller, J., van Merriënboer, J., & Paas, F. (1998). Cognitive architecture and instructional design. *Educational Psychology Review*, 10(3), 251-296. [https://www.researchgate.net/publication/200772805\\_Cognitive\\_Architecture\\_and\\_Instructional\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/200772805_Cognitive_Architecture_and_Instructional_Design)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1mXrB5UpzZciKiWOn\\_EMCE4Vi-hx2GZXc?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1mXrB5UpzZciKiWOn_EMCE4Vi-hx2GZXc?usp=sharing)