

**El impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de escucha y habla en los
estudiantes de 10° y 11° de la Institución Corpetrol**

Anyela Tatiana Muñoz Sánchez

Dayana Lizeth Tangarife Galeano

Asesor

Lucy Catalina Rozo Riaño

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 la Institución educativa Corpetrol, trabajando con estudiantes de décimo y once. El objetivo general fue Implementar estrategias de gamificación en las clases de inglés para fortalecer las habilidades de escucha y habla en los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Corpetrol durante un semestre académico, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que puso en juego la gamificación reconociendo sus efectos en la mejora del habla y la escucha en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las estrategias de gamificación aportaron significativamente a las habilidades de escucha y habla promoviendo un ambiente participativo y motivador.

Palabras clave: Gamificación, habla, escucha, motivación, estrategias.

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 in the educational institution Corpetrol, working with tenth and eleventh grade students. The general objective was to implement gamification strategies in English classes to strengthen the listening and speaking skills of 10th and 11th grade students at Corpetrol Educational Institution during one academic semester, using a qualitative and experimental approach in which gamification was put into play, recognizing its effects on the improvement of speaking and listening in English. From this research, it was concluded that gamification strategies significantly contributed to listening and speaking skills by promoting a participatory and motivating environment.

Keywords: Gamification, speaking, listening, motivation, strategies.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema.....	12
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia.....	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos.....	16
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	21
Referentes Éticos.....	22
Herramientas y Métodos.....	24
Enfoque y Tipo de Estudio.....	24
Unidad de Análisis	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	25
Categorías para el Análisis de Datos.....	26
Resultados.....	28
Acercamiento de la Población a la Variable	28
Experimentación	28
Identificación de Variaciones.....	29

Análisis y Discusión	31
Conclusiones y Recomendaciones	35
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	43
--	----

Introducción

Las habilidades de escucha y habla son fundamentales para poder expresarse en un idioma y entenderlo, por lo tanto, en secundaria es necesario tener un nivel de inglés adecuado, ya que los estudiantes deben afrontar situaciones en las que necesitan el conocimiento de vocabulario acorde a su nivel. Según Cobeña y Moreno (2021), el aprendizaje basado en actividades es importante para el desarrollo de la competencia comunicativa desde la enseñanza – aprendizaje, en el que el alumno obtiene aptitudes para actuar, pensar y mejorar sus habilidades. Así que, aprender haciendo, genera en el estudiante las herramientas necesarias para lograr comunicarse correctamente. En el contexto educativo que prioriza los logros de los estudiantes, es necesario determinar cómo se puede contribuir al desarrollo de las habilidades de habla y escucha con el fin de otorgar una experiencia enriquecedora en el aprendizaje de una segunda lengua.

El planteamiento del problema consiste en la falta de estrategias didácticas innovadoras para fomentar la práctica oral y la escucha activa en estudiantes de secundaria. Normalmente, los docentes emplean estrategias convencionales, por lo que hay un uso limitado de recursos interactivos, lo que conlleva al desinterés y el poco uso del idioma en contextos reales. Según Roldán y Peláez Henao (2017) la formación adecuada en inglés permite la comunicación eficaz, por lo tanto, para lograr ser hábil en el idioma se deben llevar a cabo estrategias efectivas con el fin de respaldar el adecuado desarrollo y la formación en los distintos niveles académicos. Por tal razón, no se pueden ignorar las particularidades y el contexto de los estudiantes haciendo necesaria la implementación de planes educativos que promuevan la práctica del idioma.

El objetivo general de la investigación es: implementar estrategias de gamificación en las clases de inglés para fortalecer las habilidades de escucha y habla en los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Corpetrol durante un semestre académico. Para alcanzar este objetivo se aplicará un enfoque cualitativo experimental. Se realizará observación directa, entrevistas semiestructuradas, diarios reflexivos, planeaciones pedagógicas, cuestionario post-experiencia y observación estructurada comparativa con el propósito de analizar las percepciones frente al aprendizaje del inglés, así como la efectividad de las estrategias gamificadas implementadas. Además, este enfoque determinará el progreso en las habilidades de escucha y habla de los estudiantes.

Uno de los hallazgos más importantes en esta investigación es que el uso de estrategias gamificadas como el uso de las TIC, los juegos con recompensas y el trabajo en equipo, permite que los estudiantes adquieran motivación, participación y desarrollen las habilidades de escucha y habla en inglés. Este hallazgo destaca que incorporar la gamificación en el currículo educativo es fundamental. Te invitamos a indagar el contenido completo de la investigación para identificar las técnicas y métodos que respaldaron estos resultados.

Caracterización

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa Corpetrol, una entidad privada dedicada a la validación del bachillerato. Se encuentra ubicada en el barrio Páez, en el municipio de La Plata, Huila, y atiende a estudiantes desde sexto hasta once en una jornada única los sábados. Aunque, cuenta con una infraestructura básica en buen estado y algunos recursos tecnológicos, la falta de acceso a internet representa un desafío, pues el uso de herramientas digitales es clave para fortalecer el aprendizaje del inglés.

La limitada disponibilidad de estos recursos en el entorno escolar obliga a los estudiantes a depender de los medios en sus hogares, lo que refleja la influencia de las condiciones socioeconómicas en la adquisición de una segunda lengua (Maldonado et al., 2024).

Para compensar esta situación, los docentes han implementado guías impresas y actividades prácticas en el aula, aunque estas estrategias no han logrado mejorar significativamente las habilidades de escucha y habla en inglés. Además, la comunidad educativa está conformada por familias de ingresos medios y bajos, y muchos estudiantes provienen de veredas cercanas, lo que ha llevado a la institución a adoptar un enfoque flexible para atender las dificultades de movilidad de algunos de ellos.

El grupo de estudio está conformado por 20 estudiantes de los niveles CLEI 5 y 6, equivalentes a los grados décimo y once, con edades entre los 16 y 20 años. La mayoría proceden de familias de renta baja y media, lo que puede afectar su acceso a recursos educativos complementarios.

Los alumnos tienen dificultades para entender el inglés, sobre todo para escuchar y hablar, lo que provoca desinterés y frustración en el aprendizaje. Aunque la institución ha promovido estrategias convencionales para la enseñanza del idioma, estas no han sido suficientes

para mejorar dichas habilidades, lo que sugiere la necesidad de metodologías más dinámicas y adaptadas a su contexto.

Además, la interacción social y el trabajo en equipo de los estudiantes son limitados porque asisten a clase sólo una vez a la semana y proceden de diferentes zonas rurales. Esta situación dificulta la creación de relaciones interpersonales en el aula.

Los alumnos de este grupo tienen dificultades para la escucha y habla en inglés debido a sus conocimientos básicos. A causa de estas dificultades, los estudiantes muestran desinterés y timidez a la hora de participar en actividades orales, además tienen dificultades para comprender instrucciones en inglés.

Para dar respuesta a estas necesidades, es esencial aplicar estrategias pedagógicas transformadoras que mejoren el aprendizaje y promuevan el trabajo en equipo. Cabe recalcar que una de estas estrategias es la gamificación, que no solo fomenta el desarrollo de las competencias lingüísticas, sino que también desarrolla la motivación y la participación de los alumnos en su proceso de aprendizaje (Caraballo, 2023).

De igual forma, es fundamental que la enseñanza se ajuste a los Estándares Básicos de Competencia en Lenguas Extranjeras del Ministerio de Educación Nacional (MEN) con el fin de que los estudiantes adquieran las competencias adecuadas a su nivel académico y superen las barreras impuestas por su contexto educativo.

Hay varios factores contextuales que contribuyen en el proceso de aprendizaje del grupo. En primer lugar, el entorno social impide la exposición al inglés, ya que los alumnos viven en zonas rurales donde el idioma no tiene una presencia significativa.

En consecuencia, la enseñanza del inglés en estos contextos se ve obstaculizada por la falta de recursos y la limitada exposición a situaciones donde el idioma tiene un propósito

práctico, lo que dificulta la motivación de los estudiantes y el desarrollo de sus habilidades (Roldán y Peláez Henao, 2017).

En segundo lugar, la dinámica familiar también simboliza un desafío, ya que en general los padres trabajan en la agricultura y tienen un escaso conocimiento del progreso académico de sus hijos, lo que complica el apoyo en el aprendizaje. Además, los alumnos no han tenido maestros que utilicen estrategias efectivas para incentivarlos a aprender inglés, lo que ha perjudicado tanto su interés como su desempeño en esta área.

Frente a esto, es primordial desarrollar propuestas pedagógicas transformadoras que promuevan el aprendizaje significativo. El cual facilitará el desarrollo de sus habilidades lingüísticas y fortalecerá el trabajo en grupo para optimizar la eficacia de la enseñanza.

Planteamiento del Problema

Los alumnos de décimo y once de la Institución Educativa Corpetrol, muestran un buen desempeño en la comprensión lectora, por lo tanto, logran relacionar vocabulario básico en textos en inglés. Han podido desarrollar esta habilidad mediante la implementación de estrategias como la exploración del vocabulario y lecturas ilustradas para permitir el análisis de los escritos. Asimismo, evidencian motivación para practicar el idioma, la cual, es una fortaleza importante en su periodo de aprendizaje, además de contribuir al desarrollo de otras habilidades en el idioma.

Actualmente, los maestros hacen uso de estrategias de aprendizaje grupales por medio de guías impresas que refuerzan la interpretación de textos básicos. Aunque, las evaluaciones internas y el seguimiento docente han demostrado dificultades en la mejora de las habilidades orales. Dado que, las estrategias existentes no satisfacen las necesidades de comunicación. Asimismo, la carencia de actividades didácticas, junto con la poca exposición al idioma en entornos auténticos o simulados, ha ocasionado desinterés y timidez en los alumnos al momento de expresarse en inglés, limitando su participación y seguridad en actividades orales.

Si se implementa la gamificación en el aula de inglés, se espera que los estudiantes mejoren su habilidad en listening y speaking, incrementando su motivación y participación en actividades comunicativas.

Hay una brecha relevante en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, específicamente en listening y speaking (escucha y habla). Esta limitación impide que los estudiantes se expresen eficazmente en el idioma y disminuye su motivación hacia el aprendizaje. Esta brecha se origina por la falta de estrategias didácticas innovadoras y el uso limitado de recursos interactivos que fomenten la práctica oral en contextos significativos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades de escucha y habla en inglés en los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Corpetrol a través de estrategias de gamificación en sus clases de inglés durante un semestre académico en 2025?

Objetivos

Objetivo General

Implementar estrategias de gamificación en las clases de inglés para fortalecer las habilidades de escucha y habla en los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Corpetrol durante un semestre académico.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Corpetrol a las estrategias de gamificación en actividades de escucha y habla en inglés, identificando su nivel de participación y percepción en el proceso de aprendizaje.

Aplicar estrategias de gamificación en actividades didácticas para fortalecer las habilidades de escucha y habla en inglés, promoviendo un entorno motivador y participativo.

Analizar los cambios en el desempeño y la actitud de los estudiantes frente a la producción oral y la comprensión auditiva en inglés a partir de la implementación de estrategias de gamificación, mediante observación y participación en las actividades.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Gamificación

Se define como la aplicación sistemática de elementos, dinámicas y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de motivar, involucrar y facilitar el aprendizaje (Kapp, 2012). En términos sencillos, esta se basa en reformar el proceso de enseñanza en una experiencia motivadora, por medio de juegos y recompensas, ya que, las actividades didácticas contribuyen a la problemática y generan más confianza al momento de expresarse en el idioma, puesto que se establece un ambiente seguro y motivador, beneficiando la práctica de habilidades de escucha y habla.

Las habilidades de escucha y habla

La implementación de las TIC es una estrategia eficaz que permite la motivación de alumnos y docentes, por lo que al ser instrumentos de apoyo se provee un aprendizaje en ambientes comunicativos auténticos, lo que conlleva a modificar los métodos tradicionales de enseñanza a métodos más didácticos. (Cobeña y Moreno, 2021).

Para desarrollar las habilidades de escucha y habla, la gamificación y las TIC son fundamentales para promover el uso del idioma, puesto que, con la integración de herramientas digitales, los alumnos pueden progresar en su expresión oral y comprensión auditiva en contextos específicos, con la finalidad de adquirir seguridad, así como responsabilidad con el idioma.

Motivación en el aprendizaje de idiomas

Es una evolución pluridimensional y dinámica la cual mantiene, orienta y promueve el esmero del alumno, teniendo un impacto en su capacidad para alcanzar resultados y superar

obstáculos (Dörnyei & Ushioda, 2021). Se describe como un grupo de elementos internos y externos que establecen la responsabilidad con idioma, bien sea por interés académico, profesional o personal. Su rol es fundamental, debido a que tiene un impacto en la participación, persistencia y evolución a pesar de los obstáculos.

Estrategias didácticas de la gamificación

Son un grupo de actividades pedagógicas que se componen por mecánicas y elementos de juego en ambientes educativos, con el objetivo de optimar la motivación, compromiso y aprendizaje del estudiante (Kapp, 2012). Estas estrategias transforman y permiten una enseñanza más efectiva y centrada en el alumno. Incorporando métodos de gamificación para provocar un aprendizaje significativo y divertido, con retroalimentación inmediata, retos, historias y recompensas. Su aplicación crea un entorno de aprendizaje estimulante y seguro centrado en el alumno, donde los errores son oportunidades para mejorar y aprender.

Referentes Teóricos

Werbach y Hunter (2015) estructuran la gamificación en tres elementos importantes: dinámicas, mecánicas y componentes. Cuando estos elementos se relacionan de la manera correcta, fomentan experiencias de aprendizaje estimuladoras y eficaces.

Mediante la gamificación los estudiantes desarrollan habilidades necesarias con el fin de comprender y expresarse de forma adecuada, además, de mejorar su motivación (Solano et. al, 2024). Para que los estudiantes puedan practicar sus habilidades de escucha y habla, la gamificación presenta actividades a través de recompensas, desafíos y retroalimentación, lo que conlleva a un aprendizaje constante y organizado.

La motivación en el aprendizaje de idiomas se determina por motivadores extrínsecos e intrínsecos, como puntos y recompensas, los cuales fortalecen la motivación externa, así mismo,

los desafíos y procesos promueven el interés interno, así que es fundamental que exista un equilibrio entre ambos motivadores para que los alumnos adquieran responsabilidad.

Las actividades gamificadas deben relacionarse con las capacidades de los estudiantes y los objetivos de clase, ya que al elegir las dinámicas, mecánicas y componentes correctos permite establecer experiencias significativas de aprendizaje según el escenario educativo (Parra-González et. al, 2020).

Vygotsky (1978) Argumenta que la gamificación fomenta la interacción social y la retroalimentación, promoviendo así el aprendizaje cooperativo. También, permite crear retos que impulsen la innovación y el trabajo en grupo.

Con relación a las competencias de escucha y habla, en el contexto del aprendizaje del inglés, la gamificación puede aportar al crecimiento de las habilidades primordiales como la expresión oral, comprensión auditiva, escritura y lectura (Briceño, 2022) Destacando que estas se desenvuelven en un ambiente general y después en el individual. Ya que, las actividades gamificadas favorecen a aquellos estudiantes que tienen dificultades, perfeccionando la escucha y el habla.

En relación con la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua. La gamificación promueve la toma de decisiones en equipo y finalidades comunes. Y al anexar ambientes comunicativos auténticos, incrementa el compromiso e interés del aprendiz y el desarrollo de la fluidez y precisión.

Finalmente, Moreno-Pinado y Velázquez (2017) subrayan que el aprendizaje interactivo debe ir acorde al nivel de cada aprendiz, por ello, las técnicas de gamificación necesitan tener una nivelación entre comunicación interpersonal y análisis personal.

El Modelo ARCS de Keller (1987) Provee una rubrica para el desarrollo de estrategias para estudiantes, basado en 4 factores: Atención, Relevancia, Confianza y Satisfacción. En este caso, la gamificación se caracteriza por la adaptación individualizada, el progreso con incentivos, y la utilización de componentes narrativos y gráficos. Fortaleciendo estos factores.

Además, en el mejoramiento de las habilidades de comprensión auditiva y expresión oral, Urrutia y vega (2010) nos mencionan que, los juegos permiten que los alumnos confíen en ellos mismos, debido a la creación de un espacio seguro y positivo. Ya que son vivencias emocionantes y motivadoras, desarrollando sus competencias lingüísticas y confianza al hablar. Por ello, las actividades aplicadas deben ser de diferentes tipos y vinculadas con ambientes reales, brindando vivencias significativas.

Por último, la indagación nos ha confirmado que el modelo ARCS ha tenido un impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Mohammad et. Al, 2024), en la gamificación debemos implementar y adecuar los elementos de juego conforme a las necesidades básicas de los alumnos supervisando su impacto.

Según Nunan (2015), para que el aprendizaje de un idioma sea positivo se deben tener en cuenta situaciones representativas y vivencias. La gamificación permite que se establezcan ambientes significativos con el fin de que los alumnos adquieran competencias en el idioma de forma innata y práctica.

Para mejorar las habilidades de escucha y habla, se requiere una relación con actividades comunicativas que permitan la práctica real del idioma, estas actividades deben asociar la producción oral con la comprensión para que se pueda ejercer en situaciones específicas, como lo menciona Arnáez (2009), el discurso verbal tiene particularidades diferentes a las del discurso

escrito, por lo tanto, debe tenerse presente en las aulas de clase. Asimismo, la competencia verbal debe ampliarse con una comunicación continua y en entornos apropiados.

De igual forma, la motivación es fundamental para que el aprendizaje sea significativo. Hernández y Ahumada (2023), señalan que relacionar el conocimiento con las necesidades y preferencias de los alumnos, promueve responsabilidad sin esperar recompensas.

Por otro lado, Nunan (2015), considera que la gamificación se debe relacionar con contextos comunicativos auténticos, en los que las competencias involucren el uso continuo de las habilidades verbales, fortaleciendo la efectividad en el idioma.

La integración de componentes interactivos en la enseñanza-aprendizaje permite que las experiencias sean más interesantes. Kapp (2012), identifica dos ejemplos: la gamificación estructural, la cual anexa mecanismos de juego sin alterar de forma alguna la información, y la de contenido, la cual reestructura los datos por medio de historias cautivadoras. Esta categorización da la posibilidad de ajustar su implementación a distintos objetivos y entornos pedagógicos.

En relación con el habla y la escucha, la gamificación es una práctica innovadora que crea ambientes dinámicos. Por medio de actividades apoyadas en historias, simulaciones y roles, los alumnos mejoran sus competencias comunicativas y disminuye la preocupación al momento de comunicarse, dado que ellos se relacionan con escenarios reales. Garcia & Larreal (2023), resaltan que esta estrategia permite el progreso de la comprensión y fluidez de la lengua, puesto que se vinculan con entornos vivenciales, como lo son los foros, solución de conflictos y charlas.

Asimismo, los alumnos perciben su avance y se comprometen con su formación, ya que la gamificación es quien promueve la motivación a través de los estímulos progresivos y la retroalimentación instantánea. Un esquema apropiado y organizado certifica que este método

aparte de ser una herramienta interesante, sea un proceso eficiente para promover la independencia y la mejora de capacidades y competencias.

Referentes Técnicos

Ministerio de Educación Nacional (MEN) – Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (2006)

Los alumnos de décimo y undécimo deben adquirir un nivel B1 de inglés, en el cual deben desarrollar sus habilidades comunicativas para lograr comunicarse en distintos contextos, además, las competencias se relacionan con el saber y hacer las cuales son adaptables según las situaciones que se presenten (MEN, 2006). Asimismo, el nivel requerido de lengua para los estudiantes se relaciona con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (2002). Y en este escenario, la gamificación es una estrategia efectiva que se vincula con estas competencias, puesto que, se implementan actividades motivadoras y didácticas como juegos en las aulas de clase con el objetivo de favorecer la comprensión del idioma a través de experiencias reales que conllevan a la práctica para adquirir fluidez y la habilidad de escucha contribuyendo a un mejor desempeño en el idioma.

Guías Metodológicas

Según los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional la relación de la educación con las tecnologías permite que se determinen estrategias que establezcan el desarrollo de entornos innovadores de aprendizaje, así como estrategias que estén acordes a las necesidades de los alumnos con el fin de que haya un avance significativo (Torres, 2013). Por lo tanto, la tecnología se relaciona con la gamificación, puesto que se crean ambientes de aprendizaje de práctica auténtica para que mejoren sus habilidades orales y auditivas en actividades participativas e innovadoras. Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

(CEFR) (2020), existe un vínculo evidente entre la comunicación y el lenguaje que se emplea, ya que hay unas escalas específicas en las que los estudiantes pueden demostrar fluidez en el idioma relacionadas con actividades didácticas y cotidianas, por ende, se tiene en cuenta la gamificación porque la finalidad es identificar temas de interés para presentar escenarios simulados y actividades recreativas que conlleven a una práctica de la habilidad de escucha y habla de manera efectiva.

Referentes Legales

Ley General de la educación - Ley 115 de 1994

Implementa el sistema normativo de la educación en Colombia, englobando la formación de lenguas extranjeras. Desde esta perspectiva, se resaltan algunos artículos:

Artículo 21: Indica que en la educación básica en el ciclo de primaria es necesario desarrollar las habilidades lingüísticas.

Artículo 22: Decreta que en la básica secundaria es importante desarrollar la expresión y la comprensión de un idioma.

Artículo 23: Considera las humanidades, la lengua castellana como materias primordiales del saber unido con los idiomas extranjeros.

Se puede apreciar que la gamificación aporta al progreso de la motivación y el aprendizaje, ya que estos criterios nos dan ese punto a favor sobre la relevancia de una segunda lengua en el plan de estudio, dando aprobación a estrategias transformadoras.

Ley de Bilingüismo – Ley 1651 de 2013

Profundiza y transforma la ley 115 de 1994, la cual le da fuerza al marco normativo en la enseñanza de lenguas extranjeras en la nación colombiana. El especial el artículo 2 el cual une al

artículo 20 donde presenta como fin desarrollar las habilidades comunicativas para escuchar, leer, comprender, escribir y expresarse de manera adecuada.

Este reglamento es vital para la indagación que se está llevando a cabo, porque destaca la importancia de las habilidades comunicativas en la lengua inglesa. Y más en nuestro escenario, ya que, la gamificación se proyecta como una técnica pedagógica la cual mejora el habla y la escucha.

Ley 1581 de 2012- Protección de datos personales

En la parte educativa y el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), es importante proteger la privacidad de los alumnos en el momento que se llevan a cabo actividades con entornos virtuales, sistema informático y plataformas gamificadas educativas.

Desde este punto tenemos algunos artículos:

Artículo 4: Principios para el tratamiento de datos personales: Exige que ningún dato personal debe ser obtenido o divulgado sin autorización alguna, por ello se debe salvaguardar la información de los alumnos aplicando medidas preventivas para impedir el ingreso no autorizado a las mismas.

Artículo 7: Derechos de los niños, niñas y adolescentes: Ordena que la información debe ser protegida ya que queda proscrito el procesamiento de datos personales, y la recolección o uso de esta debe ir de la mano con un consentimiento informado firmado por el padre de familia o acudiente.

Referentes Éticos

La ética investigativa se lleva a cabo directamente con la institución ya que, es quien avala una comunicación pertinente de aquellos cambios que se estén realizando y su

transparencia en su aplicación, aparte de ello, un punto importante es la socialización de los logros obtenidos con la corporación educativa, incluyendo a los directivos y alumnos.

En relación con la ejecución de la gamificación, este es un método innovador y tiene un abordaje de mejora continua, la cual conlleva una evaluación permanente de cada una de las actividades empleadas, con el fin de ir adaptando y buscando estrategias a las necesidades y respuestas de los estudiantes, para así lograr resultados positivos y confidenciales.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque que se determina en esta investigación es el cualitativo, según, Hernández et al. (2014), la investigación cualitativa analiza los fenómenos conforme a la visión de los participantes en su escenario natural. Por lo tanto, este enfoque permite comprender la forma en la que la gamificación mejora las habilidades orales y de escucha, logrando identificar la comunicación, las ideas y los avances en los estudiantes. Del mismo modo, se ajusta a una visión general del desarrollo del aprendizaje desde la adecuación y los resultados emocionales de los estudiantes.

Por otro lado, la investigación toma un diseño cualitativo experimental. De acuerdo con Stake (1998), este tipo de diseño facilita el estudio de casos particulares con el fin de analizar su progreso desde una situación concreta. Partiendo de aquí, se observa la manera en cómo se ejecutan las estrategias y el efecto que tiene en el aprendizaje de los alumnos. Así se determinará la eficiencia de la gamificación en la Institución Educativa Corpetrol con relación a las habilidades comunicativas.

En fin, la selección de este enfoque atiende al deseo de identificar los logros que se obtuvieron de la gamificación en relación a la escucha y habla del inglés.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación son 20 estudiantes del CLEI 5 y 6 (décimo y once) de la Institución Educativa Corpetrol del Municipio La Plata, Huila. La edad de los mismos está entre los 16 y 20 años, pertenecientes a la jornada única los sábados. Además, se determina que los alumnos tienen complicaciones con las habilidades orales y auditivas.

Técnicas Para La Recolección De Datos

Observación directa- Técnica 1

Haremos uso de una lista de cotejo con puntos muy concretos, determinando, el interés, la parte colaborativa, participación y la comunicación verbal. Para llevar a cabo esto, se ejecutará un análisis detallado de la respuesta de los estudiantes ante el método tradicional y la gamificación. Por otro lado, la recolección de datos, se hará por medio de registros de observación y comentarios, identificando la influencia y la evolución a enfoques innovadores.

Entrevistas semiestructuradas – Técnica 2

Se realizará un guion de preguntas abiertas, con el fin de reconocer cuales fueron las experiencias e identificar si se logró cumplir con las expectativas que tenían frente a las estrategias gamificadas. Se efectuará por medio de entrevistas individuales permitiendo que nos den sus puntos de vistas. Finalmente, para la recolección de información, las entrevistas serán audio grabadas y transcritas, para observar su efecto en el desempeño y motivación.

Diarios reflexivos del docente- Técnica 1

Se dispondrá un documento de reflexión docente, el cual abarcará puntos muy claros sobre la planificación, ejecución, efectos y áreas de mejora. Se desarrollará en el momento que la actividad termine, documentando la participación, el progreso de la clase sobre la actividad planeada y los campos de acción para la mejora. Por otra parte, será analizada de forma sistemática con el fin de reconocer patrones y reconocer la influencia de la gamificación.

Planeaciones pedagógicas - Técnica 2

Se creará una actividad de clase con una duración de dos horas, dividida por inicio, desarrollo, sistema de recompensas y cierre. Además, el registro se llevará a cabo por notas y comentarios significativos. Adicionalmente, la triangulación se elaborará a través de la

observación docente, autoevaluación y producciones de los alumnos, con el fin de lograr una perspectiva clara del conocimiento adquirido.

Cuestionario Post-experiencia- Técnica 1

Se presentará un formulario en línea con preguntas abiertas el cual compilará las opiniones de los alumnos respecto al mejoramiento de sus habilidades mediante la gamificación, así como el estado de motivación y la eficacia de esta estrategia. El cual se aplicará al final de la clase y las repuestas serán examinadas de forma cualitativa.

Observación estructurada comparativa – Técnica 2

Se aplicará una lista de cotejo comparativa como observación final, teniendo en cuenta la que se aplicó en el objetivo 1, con el fin de evaluar el progreso en el aprendizaje y la disposición de los alumnos después de implementar la actividad gamificada. Es decir que, se lleva a cabo una comparación entre la observación inicial y la final para registrar los cambios obtenidos en las habilidades de escucha y habla.

Categorías para el Análisis de Datos

Habilidades Comunicativas en Inglés

Se determina la comprensión auditiva, la cual se relaciona con la comprensión de vocabulario, entonación, opiniones e instrucciones. Además, se tiene en cuenta la expresión oral para identificar la pronunciación, fluidez, coherencia gramatical, ritmo y acentuación en la comunicación verbal.

Impacto de la Gamificación

Se consideran las dinámicas de juego, en las cuales se analiza el desempeño, la motivación y la participación. Por otro lado, las mecánicas de juego, en las que se consideran las recompensas, los resultados y la eficacia de las actividades.

Factores Motivacionales (según el modelo ARCS de Keller, 1987)

Esta categoría se caracteriza por cuatro factores, los cuales son: atención, en la que se destaca la importancia hacia las actividades de gamificación., la relevancia, la cual permite el reconocimiento del aprendizaje y uso del inglés, así mismo, la confianza, que es la determinación para enfrentarse a situaciones comunicativas venciendo el temor. Por último, la satisfacción, la cual corresponde a la capacidad de reconocer los logros y objetivos alcanzados.

Interacción Sociocultural (basado en la teoría de Vygotsky, 1978)

El trabajo en equipo es fundamental para lograr metas específicas, el docente debe ser intermediario para contribuir al aprendizaje de los alumnos. De igual manera, otros aspectos importantes a tener en cuenta son las habilidades comunicativas, las cuales se desarrollan mediante las relaciones sociales.

Progresión en el Aprendizaje

En esta categoría se presentan dos aspectos para considerar, los cuales son: el análisis del progreso, en el cual se relacionan los resultados iniciales y finales del desarrollo las habilidades de escucha y habla. Del mismo modo, el enfrentamiento de las dificultades, ya que se determinan los cambios en las actitudes demostrando más seguridad por medio de la gamificación.

Para el análisis de los resultados, se utilizará la triangulación metodológica, observando los datos de distintas técnicas como observación, entrevistas, diarios reflexivos docentes, planeaciones, formularios y comparaciones. Además, los datos se sistematizarán mediante herramientas ofimáticas con el fin de establecer muestras significativas de la información.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta fase de investigación, el objetivo es explorar el acercamiento de los estudiantes de 10° y 11° con respecto a la variable, la cual es la gamificación. Mediante la observación directa y las entrevistas semiestructuradas, se contempló que, los alumnos han tenido una relación positiva con el idioma, pero, cabe recalcar que no ha sido fácil porque se les dificultó comprender cierto vocabulario y al momento de comunicar en inglés sintieron temor.

Por otra parte, en el desarrollo de las entrevistas algunos estudiantes mencionaron que a veces se les dificulta expresar ideas claras en inglés por la pronunciación o porque no entienden la entonación y el ritmo del lenguaje. Aunque, tenemos un ejemplo concreto de un estudiante, donde menciono: “Escuchando a los compañeros se aprende bastante” siendo esto un punto positivo, ya que demuestra que a pesar de no poder expresarse en inglés correctamente, podemos entender y aprender por medio del trabajo en equipo.

Finalmente, la mayoría de los estudiantes han aprendido mediante juegos, los cuales consideran que es una forma de motivación, como lo afirma una estudiante “Aprender por medio de juegos, hace la diferencia, sobre todo porque se usa más el método tradicional y no siempre funciona, ya que no capta la atención de los estudiantes, mientras que los juegos facilitan el aprendizaje”. Por lo tanto, con la implementación de actividades gamificadas los estudiantes se sienten seguros y aprenden significativamente.

Experimentación

En esta etapa el objetivo es llevar a cabo la aplicación de la gamificación para analizar la forma en que esta variable contribuye al desarrollo de las habilidades de escucha y habla. A continuación, se muestran los resultados de esta fase:

En el diario reflexivo docente, algunos estudiantes mencionaron que: Sentían confianza al expresarse, puesto que se al ser una estrategia basada en juegos, logra captar la atención de todos y mejorar la pronunciación. Con estos comentarios se evidencia que la variable tuvo un impacto positivo en las habilidades del habla y la escucha en los estudiantes.

Por otro lado, la docente observa que, a través del juego y el uso de las herramientas tecnológicas se logra llamar la atención y facilita la elaboración de las actividades aplicadas en la clase. Un ejemplo concreto, fue el momento en que los estudiantes debían completar un pasaporte con oraciones en presente simple de distintos países. Se notó el compromiso y la motivación con la actividad debido a que se usó música e imágenes relacionadas con cada país.

Con lo anterior, se descubre que la gamificación es una herramienta efectiva para mejorar las habilidades comunicativas principalmente la escucha y el habla, además esta logra llamar la atención de los alumnos, mejorando su motivación y confianza para expresarse en el idioma.

Identificación de Variaciones

En esta fase el objetivo es analizar los cambios y la actitud de los estudiantes después de la aplicación de la variable. A continuación, se presentan los cambios obtenidos:

Los estudiantes obtuvieron un progreso significativo en sus habilidades de escucha y habla luego de la intervención. En la lista de cotejo comparativa podemos apreciar que algunos estudiantes sentían más confianza y seguridad al momento de expresar sus opiniones debido a una mejor comprensión del vocabulario, además, aquellos alumnos que evitaban participar ahora lo hacen con más frecuencia, ya que se ayudan el uno a otro para dar respuestas correctas.

De igual forma, en las habilidades de escucha y habla logramos ver algunos cambios, tenemos como punto de partida el cuestionario post-experiencia donde evidenciamos que la mayoría de los estudiantes mencionan que entienden inglés mejor que antes, mientras que otros

aún sienten temor al expresarse y equivocarse, también podemos ver que la mayoría de los estudiantes demostraron que las actividades que más les agradó de aprender inglés fueron los juegos y practicar sin cometer errores, así como una estudiante lo detalló “Me gusta porque no importa si cometemos errores, lo importante es practicar para mejorar y saber entender” lo cual indica la importancia de la generar un ambiente en el que los alumnos se sientan seguros al expresar sus opiniones. Asimismo, los estudiantes coincidieron en que el trabajo en equipo los ayudó a aprender más porque se podían apoyar entre todos, lo cual facilita el desarrollo de las actividades, así como la seguridad para aprender vocabulario y compartir las experiencias.

En conclusión, la relación de la variable con el desarrollo de las habilidades de escucha y habla fue relevante, puesto que contribuyó a un cambio notorio en las habilidades y motivaciones de los estudiantes. La transformación del método tradicional a las actividades gamificadas permitió un progreso positivo en los alumnos logrando que se destacaran en las áreas que antes se les dificultaba.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en la investigación permite evaluar el impacto de la gamificación. Los hallazgos se dan en base a los objetivos de la investigación, los cuales abarcan la implementación de la variable para fortalecer las habilidades de escucha y habla en el idioma inglés. Este análisis tiene una orientación estructurada que abarca tres puntos primordiales: el acercamiento de los estudiantes a la gamificación, la aplicación de estrategias gamificadas y el análisis de los cambios después de la aplicación. Esto nos da la posibilidad de reflexionar críticamente sobre la relación entre la gamificación y el aspecto ontológico, de igual forma, conectar los resultados alcanzados con las expectativas planeadas al inicio de la investigación.

Al inicio de la clase, los alumnos sentían temor al participar en las actividades, ya que su nivel de inglés es básico, además, las actividades con retos y recompensas, era algo nuevo para ellos, lo cual permitió que se buscaran estrategias. Cabe recalcar, que la implementación de la gamificación como estrategia motivadora logró captar su interés. A medida que se explicaban las instrucciones, la mayoría de estudiantes se sentían interesados en participar, lo que les permitió tener un involucramiento positivo, sintiendo confianza al expresar sus ideas y trabajar en equipo.

En el proceso de experimentación, se apreció que la gamificación logró impactar de forma positiva en la mejora de las habilidades de habla y escucha. La estrategia basada en juegos aparte de captar la atención, generó confianza al momento de comunicarse en el idioma, como se menciona en el diario reflexivo. Esto se relaciona con la teoría de Werbach y Hunter (2015), ya que, nos mencionan que, al incorporar correctamente los sistemas de juego, en el aprendizaje se evidencian vivencias significativas y motivadores. De igual forma, con la actividad del pasaporte se evidencio un alto grado de dedicación, lo que respalda el modelo ARCS de Keller

(1987), porque el uso de música, recompensas e imágenes mejoró la capacidad de la atención, relevancia y satisfacción en el transcurso de la implementación.

Por otra parte, desde el punto de vista de la teoría Sociocultural de Vygotsky (1987), la retroalimentación constante e inmediata y el trabajo en equipo permitieron un espacio de intercambio de ideas, mejorando la comprensión y expresión oral. También, se visualizó un aumento en la participación y fluidez, en relación con Kapp (2012), quien afirma que los entornos gamificados, al ser dinámicos y al estar relacionados con la vida real, benefician el aprendizaje comunicativo sin esfuerzo. Por último, al percibir que los alumnos ganaron confianza al expresarse, se corrobora lo mencionado por Nunan (2015), ya que, resalta que el aprendizaje significativo se da de forma positiva cuando las actividades aplicadas son experiencias genuinas y relevantes. Por ende, los resultados nos confirman que las teorías que se llevaron a cabo son pertinentes, porque atestiguan que la gamificación es una herramienta que fomenta el progreso de las habilidades lingüísticas.

Se pudo observar que a través de la aplicación de la variable hubo un avance significativo en las habilidades de escucha y habla en inglés. Teniendo en cuenta el cuestionario post – experiencia se destacan respuestas de los estudiantes como la de Valentina que al preguntarle: ¿Las actividades implementadas en clase le ayudaron a comprender mejor cuando escucha en inglés?, ella respondió “Sí, porque pude comprender un poco más la pronunciación y el significado de muchas palabras aparte también las culturas de aquellos países”. Del mismo modo, en la habilidad oral como indica Yesli “Antes no confiaba en mi nivel de inglés ahora he mejorado y me siento más segura”. Estas percepciones y respuestas de los alumnos demuestran que las actividades gamificadas fueron interesantes y aportaron al progreso de los alumnos.

Al realizar una comparación de los resultados con estudios anteriores, se pudo notar que los hallazgos de esta investigación coinciden ampliamente con aquellos estudios que examinan el impacto de la gamificación en el habla y la escucha. Tenemos aportes como el de Kapp (2012), y Parra-González et al. (2020), los cuales resaltan que los ambientes de juego, aportan a la naturalidad del idioma y motivación, se da mucho más cuando hay un involucramiento continuo. Asimismo, se logró evidenciar el compromiso de los alumnos al momento de realizar las actividades gamificadas. Aunque, hay que tener en cuenta que algunos autores, mencionan que cada estudiante es único por lo que no tienen el mismo impacto, y esto se pudo notar en esta investigación ya que, ciertos estudiantes requerían de tiempo para participar, mostrar interés e involucrarse en la actividad. La diferencia reside en que, mientras los estudios previos muestran resultados homogéneos, en esta investigación hubo una mayor variación, lo cual puede estar vinculado con las necesidades de cada estudiante.

Se identifican algunas limitaciones en el estudio como el tiempo limitado, lo cual pudo influir en los resultados de la investigación porque solo se realizó una intervención con la unidad de análisis. En futuras investigaciones se podría tener en cuenta este factor porque al tener un mayor periodo de tiempo, se pueden alcanzar resultados más amplios. Del mismo modo, se presentó un factor que afectó las respuestas de algunos estudiantes, el cual fue el uso de la lengua materna, lo que resalta la importancia de tener en cuenta distintas estrategias para solucionar este obstáculo en investigaciones futuras.

Los hallazgos que se obtuvieron en la investigación aportan de manera positiva en la educación, principalmente en la enseñanza de una segunda lengua. La aplicación de juegos, como la estrategia de gamificación, es una técnica efectiva para aumentar la comprensión y el vocabulario del idioma, de igual forma, el trabajo en equipo, la participación y perseverancia. Estos

resultados proponen que las instituciones podrían aplicar métodos basados en la vivencia personal y el juego, con el fin de que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo y práctico. Sumado a esto, estas experiencias podrían sumar a la creación de estrategias educativas que impulsen la diversidad en el salón de clase, ajustándose a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los alumnos.

En conclusión, el análisis de los resultados ha demostrado que la gamificación es una estrategia efectiva que promueve la motivación y el desarrollo de las habilidades comunicativas (habla y escucha), puesto que, los estudiantes con las actividades de juego y recompensas lograron adquirir seguridad para expresarse y comprender a sus compañeros. De igual manera, algunos posibles enfoques para futuras investigaciones podrían ser la exploración e implementación de la gamificación en estudiantes de primaria en colegios públicos, ya que el dominio de una segunda lengua como lo es el inglés es muy bajo, lo cual conlleva a dificultades en la comunicación y genera desinterés por el área. Por ello, una pregunta sería. ¿Cómo promover el aprendizaje del inglés en los estudiantes de primaria mediante estrategias gamificadas?

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación muestra que la estrategia de gamificación permitió que los estudiantes de décimo y once adquirieran confianza para comunicarse en inglés, lo cual reafirma el cumplimiento de los objetivos específicos. Los estudiantes tuvieron un acercamiento positivo con la estrategia, se diseñaron espacios de participación que destacaron las habilidades de escucha y habla, y se identificaron cambios relevantes en sus actitudes en el aprendizaje del idioma, lo que responde la pregunta de investigación acerca de cómo las estrategias de gamificación pueden fortalecer las habilidades de habla y escucha en inglés. Los resultados evidencian que la gamificación impactó significativamente en el desarrollo de las competencias comunicativas de los estudiantes.

El proceso investigativo permitió movilizar el aspecto ontológico al contribuir a la autopercepción de los alumnos como individuos con habilidades de comunicarse e instruirse en una segunda lengua. Por medio de la gamificación, se notó un desarrollo positivo en la manera en cómo se veían en el aspecto académico, ya que, evolucionaron de una actitud aprensiva y apática, a una postura confiada y participativa, siendo competentes para generar sentido por medio del juego y la exploración con respecto al inglés. Esto cambió la forma en como los alumnos manejan la formación del idioma, porque ya no es una exigencia académica ahora es una experiencia social y divertida. De esta forma, la unidad de análisis muestra un impacto en la motivación, comprensión del aprendizaje y seguridad, siendo puntos fundamentales para incrementar tanto las habilidades comunicativas como la autoconfianza y la relación con los demás como elemento esencial en el aprendizaje.

El impacto de la variable fue positivo, ya que los estudiantes obtuvieron motivación, lo cual contribuyó al desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma. Las actividades

como la elaboración de un pasaporte y la discusión en grupo sobre los aspectos más significativos de cada cultura favorecieron la participación y la comunicación. No obstante, algunos estudiantes presentaron dificultades en la comprensión del vocabulario y acudían a la lengua materna, lo que conllevó a hacer un seguimiento individual, aunque la estrategia fue efectiva, pudo tener mayor efecto con un periodo de tiempo más prolongado.

Los resultados de esta investigación aportan significativamente a la literatura existente al demostrar cómo la gamificación mejora las habilidades de escucha y habla en inglés, aumentando la participación y motivación (Solano et. al,2024; Urrutia & Vega, 2010). Metodológicamente, la unificación de sistemas como las entrevistas, diarios reflexivos y la observación directa suministra una visión holística del proceso de aprendizaje, siendo un avance significativo. Además, Werbach y Mohammad nos confirman que la motivación intrínseca y extrínseca se compensan mediante el juego.

La gamificación, desde las técnicas de Kapp, se expone como una estrategia motivadora y un instrumento pedagógico el cual se ajusta a distintos escenarios. Este método podría guiar futuras investigaciones que busquen llevar a cabo técnicas de enseñanza basada en el estudiante para desarrollar competencias comunicativas en una lengua extranjera.

Se recomienda implementar el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza en el currículo institucional, ya que, las actividades de juegos con fines educativos, el trabajo en equipo y la implementación de las TIC, promueven un aprendizaje significativo del idioma. En contextos similares al de la Institución Educativa Corpetrol, se pueden determinar espacios en las clases de inglés para presentar juegos, diapositivas y competencias con recompensas enfocadas a un tema específico con el propósito de incluir a todos los estudiantes y mejorar la expresión oral y la comprensión auditiva.

Para futuras investigaciones, se sugiere extender el tiempo de intervención con el fin de observar a detalle los cambios a través del tiempo. Asimismo, se recomienda variar las herramientas metodológicas por medio de grabaciones de audio y video, análisis del discurso y rúbricas de autoevaluación, lo que proporciona una visión clara y precisa del proceso educativo. Además, sería interesante analizar como la gamificación causa efecto en grupos con necesidades educativas especiales y en diferentes categorías de competencias lingüística, incrementando la relevancia y efectividad de los resultados.

Referencias Bibliográficas

- Arnáez, P. (2009). Producción y comprensión oral en los programas de educación básica. *Laurus*, 15(29), 293–314. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76120642014>
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista de Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Caraballo Padilla, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4):1813-1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Congreso de Colombia. (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (2013). Ley 1651 de 2013. Por medio de la cual se modifican los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-ley de bilingüismo. Diario Oficial No. 48.849. <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685875>
- Congreso de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012* - Gestor Normativo. Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Cobeña, G. T. B., & Moreno, J. A. V. (2021). Metodologías Activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-profesional*, 6(2), 464-482. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548811>

- Council of Europe. (2020). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. Companion volume. <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and researching motivation (2da ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315833750>
- García S, M., Larreal B, J. (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3884/3810>
- Hernández, J, E., Ahumada, L, S. (2023). La gamificación para fortalecer el aprendizaje significativo. *Revista de ciencias sociales y humanísticas*, 25(2), 190-208. <https://revistas.up.ac.pa/index.php/societas/article/view/4117/3464>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons. <https://acrobat.adobe.com/id/urn:aaid:sc:va6c2:6d4f6c95-8be0-4088-8617-f77531cbcc97>
- Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. <https://ocw.tudelft.nl/wp-content/uploads/Development-and-Use-of-the-ARCS-Model-of-Instructional-Design.pdf>

- Maldonado Bravo, Y., Morales Vázquez, E., Arias de la Cruz, A. (2024). Factores Socioeconómicos Personales que Limitan el Acceso a Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje del Inglés en Estudiantes de Preparatoria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 10843-10855. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10400
- Marco Común Europeo. (2002). *Marco común Europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. https://institucion-educativa-tecnica-agropecuaria-tomasa-najera.micolombiadigital.gov.co/sites/institucion-educativa-tecnica-agropecuaria-tomasa-najera/content/files/000044/2195_guia_22.pdf
- Mohammad, T., Wan, A., Kamaruzzaman, A. (2024). Integration of the ARCS Motivational Model in Digital Game-based Learning for Sustaining Student Engagement in Communication. *International Journal of Religion*, 5(5), 85 –93. <https://ijor.co.uk/ijor/article/view/3623/1966>
- Moreno-Pinado, W. E., Velázquez, M. (2017). Estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.003>
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to speakers of other languages: An introduction*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315740553>
- Parra-gonzález, M. E., Segura-Robles, A., Morales Cevallos, M. b., López Meneses, E. (2020). Relación de los factores asociados en el desarrollo de experiencias gamificadas. *Campus*

Virtuales, 9(1), 113-123.

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/641/400>

Roldán, Ángela M., & Peláez-Henao, O. A. (2017). English Language Policy Relevance in a Colombian Rural Area: A Case Study in Antioquia. *Íkala, Revista De Lenguaje Y Cultura*, 22(1), 121–139. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n01a08>

Stake, R. E. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Ediciones Morata.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>

Solano, M., Castillo, V., Santillán, D., & Jacome, G. (2024). Gamificación y desarrollo del aprendizaje en primero de básica: unidad educativa Jaime Roldós Aguilera. *Revista Universidad Y Sociedad*, 16(1), 137–144. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v16n1/2218-3620-rus-16-01-137.pdf>

Torres, M. (2013). lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia. *Ministerio de Educación*.

https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-338171_archivo_pdf.pdf

Urrutia, W., & Vega, C. (2010). Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School. *Profile Issues in Teachers` Professional Development*, 12(1), 11–31.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902010000100002&lang=en

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

Harvard University Press. [https://saberepsi.wordpress.com/wp-](https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf)

[content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf](https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf)

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: Dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton School Press.

https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/645418/mod_folder/content/0/%5BGamification%5D%20The%20Gamification%20Toolkit%20-%20Enda%20-%20Kevin%20Werbach.pdf?forcedownload=1

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1AN6G7wG5vHn5Naw8P96C_yhE7FILORo3?usp=sharing