

**Fortaleciendo las habilidades comunicativas de los estudiantes de nivel A2 de la institución
educativa “Talking” a través de actividades interactivas y gamificadas**

Alejandra Carmona Rios

Asesora

Gloria Esperanza Moreno Beltrán

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 virtual "Talking", trabajando con 15 estudiantes del nivel A2. El objetivo general fue enriquecer las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante actividades interactivas y gamificadas durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque mixto cualitativo y cuasiexperimental en el que se puso en juego la gamificación, reconociendo sus efectos en la motivación y confianza de los participantes. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las actividades gamificadas no solo favorecieron el desarrollo de las competencias lingüísticas, sino que también contribuyeron significativamente a mejorar la motivación intrínseca y la percepción del aprendizaje entre los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, habilidades, motivación, enseñanza, comunicación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the virtual educational institution "Talking," working with 15 A2-level students. The main objective was to enrich the students' communication skills through interactive and gamified activities during the first semester of 2025, utilizing a mixed qualitative and quasi-experimental approach in which gamification was implemented, recognizing its effects on the motivation and confidence of the participants. Based on this research exercise, it was concluded that gamified activities not only enhanced the development of linguistic competencies but also contributed significantly to improving intrinsic motivation and the perception of learning among the students.

Keywords: gamification, skills, motivation, teaching, communication.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	23
Identificación de Variaciones	24
Análisis y Discusión	26

Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	34
--	----

Introducción

En el ámbito educativo actual, las estrategias innovadoras que favorecen el aprendizaje significativo han cobrado una relevancia crucial, y en un mundo cada vez más globalizado, la enseñanza del inglés se posiciona como una herramienta fundamental para acceder a mejores oportunidades laborales y académicas. Este estudio se centra en el uso de la gamificación como un enfoque pedagógico que busca transformar la manera en que los estudiantes de nivel A2 en un entorno virtual desarrollan sus habilidades comunicativas mediante la aplicación de elementos lúdicos en el aprendizaje que no solo promueven la motivación intrínseca, sino que también crean un espacio más dinámico e inclusivo para la adquisición del idioma.

A pesar de los avances en metodologías de enseñanza, se identificó que las clases tradicionales basadas únicamente en libros de texto resultan monótonas para los estudiantes, limitando su interés y participación activa. La brecha de conocimiento que aborda esta investigación reside en la necesidad de crear experiencias interactivas y contextualizadas que permitan a los estudiantes practicar sus habilidades comunicativas de manera espontánea y efectiva, estudios como los de Ortiz et al. (2017) y Ávila y Fonseca (2021) destacan el impacto positivo de la gamificación en la motivación y rendimiento académico, pero existe una oportunidad de profundizar en cómo estas estrategias pueden adaptarse específicamente al contexto virtual para maximizar su efectividad, especialmente por la necesidad de dinamismo que existe a comparación de las clases tradicionales y en búsqueda de promover la interacción social o conexión emocional con su proceso de aprendizaje.

El objetivo principal de esta investigación fue enriquecer las habilidades comunicativas de estudiantes de nivel A2 mediante actividades interactivas y gamificadas, implementadas en un entorno virtual durante el primer semestre de 2025. Utilizando un enfoque mixto cualitativo y

cuasi-experimental, se recolectaron datos a través de observaciones, reflexiones de los estudiantes y cuestionarios post-experiencia; esta metodología permitió capturar tanto la percepción subjetiva de los participantes como evidencias cuantitativas de su progreso en habilidades lingüísticas.

Los resultados más relevantes de este estudio reflejan que las actividades gamificadas no solo mejoraron significativamente la fluidez y confianza de los estudiantes al comunicarse en inglés, sino que también fomentaron una actitud positiva hacia el aprendizaje. Estas conclusiones invitan al lector a explorar el informe completo, donde se detalla el proceso investigativo, las herramientas utilizadas y las implicaciones de los hallazgos en el diseño de estrategias educativas futuras.

Caracterización

La investigación se desarrolla en el contexto de una institución virtual de clases de aprendizaje de inglés, con sede principal en la ciudad de Bogotá. Esta institución se adapta a las necesidades actuales de formación informal para una gran variedad de adultos, ofreciendo diversos niveles con una intensidad horaria adaptable para generar clases personalizadas que mejoren las habilidades comunicativas de los estudiantes. No se reconoce el entorno de la ciudad debido a su virtualidad, donde se recalca la necesidad de conectividad a internet, equipo tecnológico adecuado y un espacio cómodo para el desarrollo de la sesión.

El grupo participante está compuesto con entre 10 a 12 estudiantes, con edades comprendidas entre 20 y 45 años. La mayoría cuentan con un nivel educativo de secundaria y se encuentran cursando una carrera profesional universitaria. La composición socioeconómica es diversa, incluyendo jóvenes amparados por sus padres y trabajadores a tiempo parcial o completo. La unidad de análisis se centra en los alumnos de nivel A2, que participan en el curso guiado por los libros de Cambridge y otros recursos interactivos, diseñado para adquirir el idioma de forma comunicativa, que mejore sus habilidades para el mercado laboral actual.

Las necesidades de aprendizaje del grupo consisten en adquirir la segunda lengua como forma de comunicación eficaz. El uso de la gramática o habilidad de escritura se considera implícito en el desarrollo de su comprensión auditiva y lectora, enfocándose en lograr comunicar sus ideas eficientemente. Estas habilidades son fundamentales para mejorar las oportunidades laborales y adaptarse a las demandas del mundo globalizado, considerando los desafíos del entorno como la organización del tiempo, motivación en el proceso de aprendizaje, participación activa, acceso a dispositivos y recursos tecnológicos propuestos durante el curso, considerando el inglés como una adquisición constante.

Entre los factores externos que influyen en el proceso se encuentran las condiciones económicas, en relación con la continuidad del curso y acceso a recursos tecnológicos adecuados, además de la limitación en el tiempo por responsabilidades familiares o laborales, como el cuidado de hijos o turnos extras. La conectividad a internet constante puede afectar a aquellos estudiantes que se encuentren en zonas rurales, además de su contexto social personal, como su concentración, compromiso e interés en continuar su aprendizaje.

Planteamiento del Problema

En la institución educativa propuesta, los estudiantes del nivel A2 demuestran dos bases fundamentales para progresar exitosamente: motivación y compromiso, generando un proceso de aprendizaje continuo, con participación activa e interés en alcanzar sus logros personales. A pesar de los desafíos relacionados con la modalidad, como la conexión inestable, han logrado avanzar en sus conocimientos gramaticales, lo que ha fomentado su confianza para explorar el uso del idioma. Durante el desarrollo de actividades, se refleja un proceso monótono de los ejercicios, al ser basados exclusivamente en el libro, lo que limita el dinamismo de la clase y la contextualización real de la información.

Las estrategias pedagógicas actuales buscan alcanzar los niveles internacionales de competencia, acompañadas por el libro de actividades de Cambridge, una herramienta que permite organizar los recursos progresivamente, con ejemplos de estructuras gramaticales y apoyo de escritura de diversos ejercicios. Es allí donde el rol del docente consiste en identificar las carencias para incluir actividades de diversas metodologías y contenido adecuado para potenciar las competencias de los estudiantes, teniendo en cuenta que la comprensión auditiva y lectora se debe contextualizar con sus gustos personales, además, la producción oral y escrita debe ser interactiva para practicar conversaciones espontáneas de la vida diaria.

Introducir actividades interactivas que incorporen la gamificación propone que el alumno aplique su conocimiento significativo mientras mantiene el interés y concentración durante la clase, el uso de estas plataformas podría aumentar su motivación intrínseca, participando por interés y en pro de su satisfacción personal, reduciendo las tasas de abandono y brindando un apoyo personalizado según los resultados de cada alumno. Se espera que estas herramientas ofrezcan un entorno atractivo para facilitar la práctica de las diferentes habilidades

comunicativas, brindando una evaluación inmediata y personalizada de forma positiva, por ejemplo, Educaplay, Kahoot, Quizlet, Padlet, LyricsTraining, etc.

En conclusión, la brecha de conocimiento que esta investigación busca abordar se centra en la necesidad de mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes en un entorno virtual, para convertir su producción oral en un proceso espontáneo y natural. Es fundamental explorar el uso de plataformas interactivas y gamificadas organizadas por el docente para tener un impacto en el intercambio de conocimientos, siendo el “speaking” la competencia más importante para los empleados en la actualidad. El proceso investigativo busca eliminar la actitud negativa o aburrida hacia el aprendizaje para convertirlo en un espacio atractivo y tranquilo hacia el crecimiento académico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de nivel A2 de la institución educativa “Talking” a través de actividades interactivas y gamificadas durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Enriquecer las habilidades comunicativas de los estudiantes de nivel A2 de la institución educativa mediante actividades interactivas y gamificadas durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Aumentar el interés o la motivación de los estudiantes a las actividades dinámicas en pro del cumplimiento de sus necesidades comunicativas.

Promover las habilidades comunicativas de los alumnos de nivel A2 a través de actividades contextualizadas, como hablar de su día, describir su casa o resumir su película favorita, mediante recursos interactivos como ruletas de verbos, padlets o páginas web.

Fomentar la habilidad comunicativa de los estudiantes para expresar sus ideas de forma fluida a medida que se implementen las estrategias propuestas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Las habilidades comunicativas abarcan las capacidades de escuchar, hablar, leer y escribir, fundamentales para el intercambio de ideas en cualquier idioma, en el inglés son esenciales para participar en conversaciones cotidianas y contextos académicos o laborales (Urive-Echevarría, 2006). Los estudiantes de la institución tienen como objetivo comunicarse exitosamente en su vida diaria, por lo que en el segundo objetivo se recalca la importancia de las actividades contextualizadas para relacionarse libremente en su entorno.

El segundo concepto sería la motivación intrínseca, este se refiere al impulso de una persona para participar en actividades por el interés y satisfacción personal, en lugar de recompensas externas, según la teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 2000), esta motivación se basa en tres necesidades psicológicas básicas: competencia, autonomía y relación social. En el contexto educativo, se espera que el alumno participe activamente en su proceso, enfocándose en alcanzar sus objetivos con las herramientas brindadas por el docente, el cual tiene la responsabilidad de explorar los resultados de la implementación de las actividades para determinar cuáles son más exitosas en aumentar la motivación y habilidades comunicativas del estudiante, como se plantea en el primer objetivo.

La **gamificación educativa** consiste en aplicar elementos o mecánicas de los juegos en contenido para la enseñanza, lo que incluye el uso de páginas web o el uso de niveles, recompensas y desafíos en el aula (Ortiz et al., 2017). En el caso de los estudiantes, se espera fomentar su motivación, compromiso, concentración y participación mediante experiencias interactivas que ayuden a contextualizar la teoría tratada durante la clase, practicando las

estructuras gramaticales o el vocabulario aprendido de forma dinámica mediante herramientas como las nombradas en el segundo objetivo.

Finalmente, hablamos del concepto de **aprendizaje significativo** relacionado con el tercer objetivo como la base para que los alumnos logren expresar sus ideas de forma fluida, esto sucede cuando logran relacionar nuevos conocimientos con experiencias previas, haciendo que la información sea relevante y duradera, según lo propuesto por Ausubel. En el entorno de los estudiantes, consiste en aplicar actividades contextualizadas, como hablar de sus últimas vacaciones si están aprendiendo la estructura del pasado simple, para que puedan encontrar sentido en lo que aprenden y aplicarlo de manera espontánea en situaciones reales.

Referentes Teóricos

Algunas de las teorías más relevantes serían la de Piaget (1952) donde se aplica un diseño de actividades apropiadas para la etapa de desarrollo cognitivo de los estudiantes, utilizando experiencias concretas para el aprendizaje a partir de la experimentación. Esto se relaciona directamente con el concepto planteado por Ausubel (1963) del aprendizaje significativo, donde se conecta la nueva información con los conocimientos previos del estudiante mediante actividades contextualizadas en su estructura cognitiva existente. Por último, la Ley Vygotsky (1978) nos habla sobre la teoría sociocultural, la cual promueve la colaboración y el aprendizaje cooperativo, para que los estudiantes se apoyen mutuamente en alcanzar sus objetivos, en este caso las interacciones sociales y el uso del lenguaje con la ayuda del docente se convierten en fundamentales para su desarrollo.

Dentro de los artículos relacionados con los conceptos de la investigación encontramos diferentes autores que apoyan el uso de la gamificación como una herramienta valiosa para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, Murillo y Vaca (2022)

aplica su investigación en estudiantes de pregrado mediante juegos en pro de un objetivo de aprendizaje para mejorar la motivación o el disfrute del proceso de enseñanza en los estudiantes (p.1669). El aumento de la participación conlleva a emociones positivas en el aula, complementando una retroalimentación eficaz y el mejoramiento de sus habilidades.

El aprendizaje colaborativo se convierte entonces en una herramienta para promover el rendimiento de los estudiantes, Jairo et al. (2024) estudian el cooperativismo en un contexto colombiano para recalcar la riqueza que puede causar en el aula, al contribuir no solo al dinamismo en el aula sino también al desarrollo de habilidades comunicativas (p.82). Dentro del estudio sobre cómo desarrollarlas efectivamente encontramos que en el proceso de aprendizaje se generaliza la lectura y escritura, mientras que a la escucha y habla no se le dedica el tiempo requerido ni se trabajan con la misma profundidad (Urive, 2006, p.13). Es por ello por lo que la gamificación se convierte en un aliado perfecto para realmente hablar en inglés, siendo esta la necesidad principal de los alumnos de la institución.

En la actualidad se espera implementar diferentes estrategias para actualizar el proceso educativo, Ortiz et al. (2017) nos brinda una revisión de la evolución y aplicaciones en los últimos años para determinar la influencia que tiene en el desarrollo cognitivo, emociones y socialización de los estudiantes. Se convierte entonces en una nueva responsabilidad del docente realizar una profunda planificación de las actividades para realizar una inmersión suave hacia la práctica, en la educación virtual contamos con medios digitales para el desarrollo de las competencias comunicativas (Solórzano et al, 2022) que representan una valiosa oportunidad para guiar a los alumnos hacia un practica adecuada de la tecnología, acompañando una práctica consciente de aprendizaje (p.406).

Las bases pedagógicas como enfoque metodológico varían según la necesidad de los estudiantes, en este caso al ser una institución de idiomas, se apunta hacia un entorno más dinámico y participativo, Villamar y Sánchez (2024) explican que la gamificación sirve para diseñar herramientas motivacionales que valoren el esfuerzo y los logros de los estudiantes, mientras facilita su autonomía (p.180). Este proceso busca cautivar a los estudiantes para que se comprometan a alcanzar sus objetivos, para volverlos autónomos en planificar, concretar, explorar y descubrir nuevo aprendizaje del idioma, adicionalmente se recalca la necesidad de involucrarlos durante la sesión para mantener su concentración, evitando las distracciones comunes de la educación virtual.

En la investigación de Ávila y Fonseca (2021) se explora la implementación de la gamificación directamente en la enseñanza del inglés, esto mediante actividades visuales gráficas, de memoria o mecánicas que fomenten el sentido de competencia para promover la interacción durante la clase, además de ser una de las herramientas más útiles en la adquisición del vocabulario, un ejemplo de esto podría ser la plataforma “Kahoot”, la cual ofrece quizzes en tiempo real, donde se suman puntos según la rapidez del estudiante en responder correctamente, Martínez (2022) estudia la opinión de los estudiantes en pro de una participación activa mientras se divierten, especialmente para determinar el éxito de la temática explicada, siendo fundamental brindar al final un feedback pertinente según los resultados, explicando cada pregunta y su debida respuesta.

Dentro de la teoría del constructivismo se ofrece la posibilidad de diseñar experiencias de aprendizaje centradas en las estudiantes para convertirlos en protagonistas de su proceso de aprendizaje (Villamar & Sánchez, 2024, p.181). Esto nos permite contextualizar la educación aplicando la teoría de Ausubel, Viera (2003) nos habla sobre cómo se puede mejorar la

comprensión y retención de los estudiantes, siendo el aprendizaje significativo una estructura cognitiva racional anterior, que mediante la interacción con material organizado coherente y jerárquicamente puede mejorar la disposición afectiva y motivacional para integrar conceptos en los significados establecidos (p.26).

Podemos concluir que en el análisis teórico encontramos varias coincidencias de las palabras clave de la investigación, conectando los diferentes conceptos en el mundo de la educación, donde el docente se convierte en una guía para que el estudiante explore su proceso de aprendizaje, siendo responsable de organizar su tiempo y comprometerse a alcanzar sus objetivos mediante la motivación intrínseca, Ryan y Deci (2000) implementan los conceptos de la autonomía y la competencia para satisfacer las necesidades psicológicas del aprendizaje y así mismo, alcanzar el bienestar.

Referentes Técnicos

Para el contexto educativo en Colombia contamos con el Currículo sugerido de Inglés, donde se ofrecen las orientaciones y principios pedagógicos en la enseñanza de la lengua extranjera en los grados 6° a 11°, en este caso se podría aplicar un estándar internacional reconocido para la evaluación de competencias lingüísticas como el Common European Framework of Reference for Languages (CEFR).

Referentes Legales

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) es la base de referencia en el marco normativo sobre la educación en Colombia, donde se establece la enseñanza del inglés en instituciones escolares, determinando los procesos para que los estudiantes adquieran las habilidades comunicativas pertinentes. Además, el Ministerio de Educación implementa el Programa Nacional de Bilingüismo para establecer los niveles de competencia que los

estudiantes deben alcanzar siguiendo el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) con el fin de evaluar los conocimientos desde el nivel básico (A1) hasta avanzado (C2).

Referentes Éticos

Es fundamental garantizar un espacio seguro y respetuoso para los estudiantes, por lo que se mantienen prácticas éticas de la enseñanza virtual como cumplir con el horario, brindar conocimiento de calidad y respetar su privacidad mediante un consentimiento informado para grabar la sesión únicamente con fines educativos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo, permitirá explorar de manera más profunda la percepción de los estudiantes hacia las actividades interactivas, mientras se mide el progreso en sus competencias comunicativas y nivel de participación. Para evaluar el impacto, se analizará el antes y el después utilizando el tipo de estudio cuasi experimental, preservando la libertad de los estudiantes de avanzar a su propio ritmo.

Unidad de Análisis

El contexto estudiado se centra en 15 estudiantes del nivel A2 de la institución educativa, con edades entre 18 a 45 años, con diversos objetivos de aprendizaje como mejorar su desempeño laboral o ampliar sus conocimientos académicos.

Técnicas para la Recolección de Datos

Objetivo 1: Exploración

Mediante la observación directa en las clases, se determinará si las actividades dinámicas incrementan la participación, el interés y la motivación de los estudiantes, además de alcanzar los objetivos educativos establecidos en cada sesión.

Objetivo 2: Movilización

La reflexión de los estudiantes, mediante diarios o pidiendo su opinión de cada clase, proporcionará información clara de su experiencia y percepción de las plataformas interactivas, incluyendo grabaciones de sus actividades orales.

Objetivo 3: Evaluación

Se aplicarán los cuestionarios post-experiencia, tomando como referencia los resultados obtenidos en las pruebas diagnósticas.

Categorías para el Análisis de Datos

La primera categoría está relacionada con la motivación intrínseca y los indicadores en la actitud de los estudiantes, como la participación activa y las expresiones positivas hacia las actividades, esto facilitará el impacto de las herramientas interactivas en su interés. Durante el proceso de inmersión, se busca mejorar la percepción del aprendizaje y reducir la monotonía de las clases, lo que reflejará la efectividad de las intervenciones. Finalmente, el progreso en sus habilidades comunicativas, como la fluidez oral, permitirá medir objetivamente los avances en sus competencias lingüísticas.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de exploración, los estudiantes utilizaron herramientas gamificadas como dinámicas para adquirir nuevo vocabulario mediante actividades como juegos de memoria y formar parejas, lo que permitió observar sus respuestas a las diferentes estrategias, las cuales variaron según el alumno. Por ejemplo, mientras uno expresó que estas actividades parecían “para niños”, otro las percibió como una oportunidad “divertida” para practicar el idioma. Los estudiantes con conocimientos más básicos señalaron que el uso de plataformas como Kahoot era “una forma interesante de aprender, pero algo nuevo para mí”. En contraste, los alumnos más experimentados mostraron resistencia al cambio, prefiriendo la comodidad de seguir las indicaciones del libro en lugar de implementar nuevas estrategias. A pesar de las dificultades técnicas, como no lograr abrir la página o encontrar el enlace, todos intentaron completar las actividades correctamente, demostrando una actitud positiva hacia la implementación de los recursos tecnológicos.

Experimentación

En esta fase se identificaron avances significativos en el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en la habilidad de “speaking”. Las actividades gamificadas, como el uso de plataformas Educaplay y Kahoot, facilitaron la comprensión de los temas y fomentaron una participación activa durante las clases, por ejemplo, en quizzes y juegos interactivos, los estudiantes mostraron progreso evidente al responder correctamente las actividades tras cada explicación, reforzando sus diversas competencias. Un estudiante comentó que “los tests me ayudan a recordar las reglas gramaticales, pero a veces me frustra no alcanzar la calificación perfecta”, en este caso, es fundamental trabajar la motivación, la valoración e importancia del

proceso y una búsqueda de perfección equilibrada, debido a la potenciación de su sentido de competencia. Asimismo, la implementación de recursos multimedia, como videos explicativos, apoyó la comprensión de conceptos complejos, aunque los problemas técnicos redujeron su accesibilidad en algunos casos, una dificultad común en clases virtuales. Finalmente, las actividades relacionadas con la vida diaria, como hablar sobre planes futuros o describir su entorno, promovieron un aprendizaje significativo y la apropiación del contenido, un alumno describió: “Los juegos relacionados con la vida cotidiana, como describir mi casa, me ayudaron a practicar mejor el inglés y no sentirme nervioso al hablar”.

Existe una relación directa entre la motivación del estudiante y el éxito en su aprendizaje, impulsado por el compromiso para asistir a las clases, cumplir con las tareas, implementar actividades en casa, etc., logrando que aquellos estudiantes que se responsabilizaron de su proceso aprovecharan con entusiasmo las estrategias gamificadas para mejorar sus competencias. En general, el 80% de los alumnos afirmó haber logrado sus objetivos, mientras que para el 20% restante se destacó la importancia de que el docente seleccione recursos alineados con sus necesidades específicas, integrando habilidosamente cada estrategia de manera efectiva, progresiva y con un propósito claro.

Identificación de Variaciones

Los resultados del análisis final reflejan un desarrollo positivo en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, con avances significativos en vocabulario y gramática, aunque persisten desafíos en lectura, escritura y aprendizaje autónomo. Los ejercicios escritos, que solían ser la tarea, mostraron una elevada dependencia de traductores y herramientas tecnológicas, lo que limitó el análisis de sus verdaderas capacidades, sin embargo, algunos alumnos destacaron por compartir, afrontar y abrazar su proceso de aprendizaje real, sin importar

cuántos errores tuviera. Finalmente, la integración de elementos de juego y dinámicas interactivas creó un entorno de aprendizaje positivo, motivador y participativo, con un progreso considerable en su comprensión auditiva y oral. Algunos ejemplos destacados son:

Inicialmente, se generaba resistencia hacia el cambio en la dinámica de clase, pero al final, el 75% de los estudiantes consideró que las actividades interactivas mejoraron su aprendizaje.

La falta de comodidad o nerviosismo eran comunes en las primeras interacciones, pero la clase se transformó en un espacio seguro y tranquilo, donde los estudiantes lograron expresar sus ideas en el nuevo idioma sin temor a ser juzgados.

La capacidad de estructurar frases en ejercicios orales era básica, limitándose a formar oraciones simples y comúnmente escuchadas, no obstante, en la evaluación final, se reflejó un aumento del 20%, ya que los estudiantes lograron formar oraciones más largas y adaptadas a su realidad.

Los ejercicios gamificados en las plataformas se implementaron inicialmente según el tema trabajado en la misma clase, pero con el tiempo, se incluyó una variedad de temas, mejorando su capacidad de retención del 45% al 65%.

El progreso en comprensión auditiva fue uno de los avances más notables: al inicio, solo el 40% de los estudiantes identificaba correctamente los detalles clave en los ejercicios, mientras que al final del proceso este porcentaje aumentó al 70%.

Más del 60% de los alumnos cometían errores frecuentes en los ejercicios de tiempos verbales (presente, pasado o futuro), al final de la intervención, este porcentaje se redujo al 25%, evidenciando mejoras en la conjugación.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos muestran un desarrollo significativo en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, principalmente en vocabulario y gramática, además de un aumento en la motivación y participación activa durante las clases. Estos hallazgos responden a los objetivos iniciales de la investigación al evaluar el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje del idioma, aumentar el interés de los estudiantes y promover la comunicación activa contextualizada. El análisis se centrará en discutir estos resultados en relación con las herramientas interactivas, explorando el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y los cambios que estas estrategias generaron en los participantes.

Inicialmente, se identificó una resistencia por parte de los estudiantes al cambio en las dinámicas de clase, especialmente entre aquellos con mayor experiencia, quienes preferían estrategias tradicionales. Sin embargo, los estudiantes con niveles básicos recibieron con entusiasmo las herramientas gamificadas, considerándolas una forma novedosa e interesante de aprender, estas observaciones confirman las hipótesis planteadas respecto a las diferencias en la aceptación según el nivel de competencia lingüística y revelan la necesidad de adaptar las estrategias según las características del grupo.

Durante la fase de experimentación, las actividades gamificadas demostraron ser efectivas para mejorar la participación y la retención de conocimientos, según los referentes teóricos, estas herramientas promueven un aprendizaje más significativo al involucrar al estudiante activamente. Esto se evidenció en el aumento del 20% en la capacidad de estructurar oraciones más complejas y en la mejora del 30% en comprensión auditiva, validando la pertinencia de las teorías que sustentan la gamificación como estrategia educativa en contextos de aprendizaje de idiomas.

Se observaron transformaciones positivas en la percepción del aprendizaje y la confianza de los participantes, por ejemplo, un estudiante expresó que las actividades relacionadas con la vida cotidiana, como describir su casa, le ayudaron a superar el miedo de hablar en público en inglés, además, los ejercicios gamificados fomentaron un sentido de competencia equilibrado en algunos alumnos, quienes aprendieron a valorar su progreso sin enfocarse únicamente en alcanzar la perfección. Estos cambios reflejan la efectividad de la intervención en aspectos emocionales y actitudinales de los estudiantes.

Se destaca la gamificación como una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el rendimiento académico, lo cual coincide con estudios previos. Sin embargo, a diferencia de ciertos estudios que señalan una mejora inmediata en todas las competencias lingüísticas, este análisis evidenció desafíos persistentes en escritura y lectura, lo cual podría explicarse por las limitaciones en el tiempo de intervención y la dependencia inicial de herramientas tecnológicas.

Entre las principales limitaciones del estudio se encuentran el tamaño reducido de la muestra (15 estudiantes), los problemas técnicos que afectaron la accesibilidad a los recursos multimedia y el tiempo limitado para implementar las actividades. Estas barreras pudieron influir en la profundidad de los resultados obtenidos, especialmente en las competencias menos desarrolladas como lectura y escritura, en futuros estudios, sería recomendable ampliar la muestra y garantizar una infraestructura tecnológica más robusta, tal como contenido adaptado al avance del libro, separado por las diferentes habilidades según el alumno requiera.

Entre las implicaciones importantes para el diseño de estrategias educativas se destaca que la gamificación puede ser aplicada para crear entornos de aprendizaje más dinámicos y motivadores, mejorando la participación y el aprendizaje significativo, además, estos hallazgos pueden orientar a los docentes en la selección de herramientas interactivas que se alineen con las

necesidades y características específicas de sus estudiantes, contribuyendo al desarrollo de políticas educativas más inclusivas y efectivas.

En resumen, las actividades gamificadas impactaron positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo mejoras en sus habilidades lingüísticas y motivación. Sin embargo, persisten desafíos en áreas como escritura y lectura que requieren intervenciones más específicas, como propuesta futura, sería interesante investigar cómo combinar la gamificación con estrategias tradicionales para abordar estas áreas de manera más efectiva, así como evaluar el impacto de estas herramientas en grupos más grandes y diversos, tales como entornos presenciales en colegios o universidades.

Conclusiones y Recomendaciones

Se concluye que la investigación demostró que las actividades gamificadas e interactivas tuvieron un impacto significativo en las habilidades comunicativas de los estudiante, se evidenció un desarrollo notorio en vocabulario, gramática, y comprensión auditiva, acompañado de un aumento en la motivación y participación activa, lo cual responde claramente a los objetivos planteados al comienzo del estudio, mostrando que las herramientas implementadas no solo fortalecieron habilidades específicas, sino que también fomentaron un ambiente más dinámico y atractivo para el aprendizaje. La pregunta de investigación, centrada en cómo fortalecer las habilidades comunicativas a través de estas estrategias, encontró respuestas favorables al conectar las experiencias de los estudiantes con contextos significativos.

La interacción dinámica y las actividades contextualizadas pueden movilizar la percepción de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo que concuerda con el aspecto ontológico. A través de las herramientas implementadas, se observó un cambio positivo en la confianza y la actitud de los participantes al practicar el idioma, superando temores como el de hablar en público, esto refleja un importante descubrimiento en cuanto a la capacidad del aprendizaje interactivo de transformar la relación de los estudiantes con el conocimiento. Los datos cualitativos, obtenidos mediante reflexiones de los estudiantes, mostraron que estas actividades fomentaron un compromiso más genuino y espontáneo hacia el aprendizaje del inglés.

El impacto de la gamificación como variable principal influyó notablemente en la población estudiada. Entre los logros sobresalen el incremento en la fluidez oral y una participación más activa, especialmente entre los estudiantes con niveles básicos, quienes expresaron entusiasmo por las estrategias utilizadas, sin embargo, también se identificaron aspectos menos efectivos, como las dificultades persistentes en lectura y escritura, atribuidas a la

limitada duración de la intervención y la dependencia inicial de herramientas tecnológicas, lo que evidencia la necesidad de diversificar las estrategias hacia el aprendizaje comunicativo.

Por último, se recalca que los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente sobre la gamificación al validar su potencial para mejorar habilidades comunicativas en un entorno virtual. Metodológicamente, la combinación de observaciones, reflexiones y cuestionarios aporta un enfoque integral para medir el impacto de estas herramientas, además, las aportaciones novedosas incluyen la adaptación de actividades gamificadas para contextos virtuales con limitaciones tecnológicas, ofreciendo perspectivas útiles para futuras investigaciones. Estas podrían enfocarse en ampliar la aplicación de la gamificación a grupos más grandes y explorar su integración con estrategias tradicionales en contextos más diversos.

Dentro de las recomendaciones se sugiere combinar las actividades gamificadas con estrategias específicas para fortalecer la lectura y escritura esto podría incluir ejercicios de escritura colaborativa a través de plataformas como Padres, donde cada uno puede participar respondiendo una pregunta de forma anónima, un aspecto que puede ayudarlos a demostrar sus verdaderas habilidades sin miedo a cometer errores, y lecturas guiadas que conecten el contenido del curso con los intereses de los estudiantes, como libros o canciones, lo cual puede ayudarlos a conectar un gusto personal con el inglés. Además, se aconseja implementar sesiones asincrónicas que permitan a los estudiantes practicar a su propio ritmo, utilizando materiales descargables o actividades “offline” para mitigar las limitaciones de conectividad.

En futuros proyectos se propone ampliar la muestra estudiada para obtener resultados más representativos, especialmente con alumnos de diferentes niveles, y explorar cómo las estrategias gamificadas pueden aplicarse en entornos presenciales, teniendo en cuenta las limitaciones del aula. También se podrían investigar variables adicionales, como el impacto de la

gamificación en habilidades interpersonales y en la resolución de problemas, o la implementación de herramientas específicas para evaluar la escritura y lectura, como rúbricas adaptadas al marco del MCER. Estas exploraciones permitirán una visión más completa del fenómeno y ofrecerán nuevas oportunidades para enriquecer el aprendizaje comunicativo, considerando el aprendizaje del inglés como una actividad constante de su vida diaria.

Referencias Bibliográficas

- Álava, L. D., & Martínez, R. A. (2023). El desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes universitarios a través de una estrategia de gamificación con kahoot: Developing mathematical logical thinking in university students through the gamification strategy with kahoot. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(3), 917-927. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586359>
- Arcila-Avenidaño, M. S. (2023). The Four Elements: Potenciación de habilidades comunicativas en estudiantes de nivel B2 de inglés, a través de la gamificación (Master's thesis). <https://reunir.unir.net/handle/123456789/15434>
- Ávila, M. O. C., & Fonseca, G. I. C. (2021). Gamification: How does it impact L2 vocabulary learning and engagement? *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 18(2), 156–170. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.56040/ghcc1824>
- Jairo Pérez-Vargas, J., Fernanda Idarraga-Gallego, M., & Alonso Quintero-Torres, F. (2024). Aprendizaje cooperativo y enseñanza del inglés como idioma extranjero. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 26(2), 70–85. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.14483/22487085.21730>
- Martínez Lirola, M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de “Kahoot.” *Innovación Educativa*, 32, 12. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.15304/ie.32.8531>
- Murillo Zambrano, J. M & Vaca Cárdenas, M.E. (2022). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado: Gamification and its application in the teaching-learning process of the English language in undergraduate.

- Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(11), 1662–1688.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9263564#>
- Ortiz, A., et al. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Universidad de Sao Pablo.
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (Eds.). (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-78. <https://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Solórzano et al. (2022). Uso de medios digitales para el desarrollo de las competencias comunicativas en el idioma inglés. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(8), 397–408. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042707>
- Urive-Echevarría, G. (2006). Algunas consideraciones acerca de las habilidades comunicativas. *Luz*, 5(4). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165888010>
- Viera Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, (26), 37-43. ISSN: 0041-8935.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>
- Villamar Gavilanes, A. M., & Sánchez Casanova, R. (2024). Explorando las bases pedagógicas de la gamificación como enfoque metodológico en la enseñanza superior. *Educación (10199403)*, 33 (65), 166–188. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.18800/educacion.202402.E001>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

[PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA](#)

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/acarmonari_unadvirtual_edu_co/EiSeCVN36rxNm9xbH_6esa

[0BbnG3tDs9bD8gjlScnc79EA?e=x06r5e](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/acarmonari_unadvirtual_edu_co/EiSeCVN36rxNm9xbH_6esa0BbnG3tDs9bD8gjlScnc79EA?e=x06r5e)