

**La gamificación como estrategia para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés en
estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en
Aguachica Cesar**

Alis María Guerra Pérez

Jissell Amparo Cardenas Mejía

Asesor

Laura Bibiana Calderon Medina

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 José del Carmen Ramos, ubicada en Aguachica, Cesar, con estudiantes de grado cuarto de primaria. El objetivo general fue fortalecer las habilidades comunicativas en inglés mediante estrategias de gamificación durante el primer semestre de 2025, empleando un enfoque cualitativo y experimental. A través de este proceso se exploraron las habilidades comunicativas y se reconocieron los efectos de la gamificación en el aula. Los resultados evidenciaron que la inclusión de esta metodología en la enseñanza del inglés ayudó a los estudiantes a adquirir nuevo vocabulario, mejorar su expresión oral y desarrollar sus competencias comunicativas. Las estrategias implementadas propiciaron un aprendizaje más activo, participativo y significativo, incluso en un contexto sin recursos tecnológicos. Se observó una mejora en la motivación, la confianza y la disposición para interactuar en inglés. Estos hallazgos sugieren que la gamificación transforma positivamente el ambiente de aprendizaje, convirtiéndolo en un espacio más dinámico y efectivo para la práctica del idioma. Asimismo, se resalta la importancia de innovar en las metodologías de enseñanza del inglés en contextos vulnerables, demostrando que el uso de técnicas lúdicas puede generar un impacto transformador en el proceso educativo.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategias, gamificación, habilidades, motivación

Abstract

This document results from a formative research project developed as a graduation requirement, which enabled reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the José del Carmen Ramos Educational Institution, located in Aguachica, Cesar, with fourth-grade primary school students. The general objective was to strengthen students' communicative skills in English through gamification strategies during the first semester of 2025, using a qualitative and experimental approach. This process explored students' communicative abilities and examined the effects of gamification in the classroom. The results showed that this methodology contributed to vocabulary acquisition, improvement in oral expression, and the development of communicative competencies. The strategies implemented promoted more active, participatory, and meaningful learning, even in a context without technological resources. Improvements were observed in students' motivation, self-confidence, and willingness to interact in English. These findings suggest that gamification can positively transform the learning environment, making it more dynamic and effective for language practice. Furthermore, the study highlights the importance of innovating English teaching methodologies in vulnerable contexts, demonstrating that playful techniques can have a transformative impact on the educational process.

Keywords: Learning, strategies, gamification, skills, motivation, skills, motivation

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	24
Identificación de Variaciones	25

	5
Análisis y Discusión	26
Conclusiones y Recomendaciones	31
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	37
--	----

Introducción

El inglés se ha consolidado como el idioma universal de la comunicación, abriendo puertas a oportunidades educativas inigualables. Sin embargo, muchos estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa José del Carmen Ramos, ubicada en Aguachica, Cesar, enfrentan dificultades para desarrollar habilidades comunicativas en este idioma. Esta investigación propone una solución innovadora: la gamificación. A través de juegos y actividades lúdicas, se busca transformar el aprendizaje del inglés en una experiencia atractiva y efectiva, mejorando así el rendimiento académico. El impacto positivo se proyecta en el desarrollo de habilidades comunicativas, fortaleciendo las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes de grado cuarto. Estas dificultades se deben, en gran parte, a la falta de innovación metodológica en la enseñanza, lo cual afecta negativamente el aprendizaje y limita el desarrollo de competencias comunicativas en inglés. Por ello, el objetivo de esta investigación se centra en fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en Aguachica, Cesar, mediante estrategias de gamificación durante el primer semestre de 2025.

Por otra parte, en comparación con las clases desarrolladas de manera tradicional, se evidencia que, con la implementación de metodologías gamificadas, hay un cambio significativo en la motivación y participación de los estudiantes. A través de clases basadas en dinámicas activas como canciones, juegos y aprendizaje de vocabulario, los alumnos se muestran más interesados en aprender inglés y cuentan con mayores oportunidades para involucrarse en su proceso de aprendizaje. En el presente informe se expone de manera detallada esta intervención, las estrategias aplicadas y los cambios observados en los estudiantes. Esta experiencia permite comprender cómo una metodología innovadora como la gamificación puede ser implementada

en un entorno sin recursos tecnológicos, demostrando su impacto transformador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Caracterización

La investigación se desarrolla en la Institución Educativa José del Carmen Ramos, ubicada en la zona urbana de Aguachica, Cesar. Este contexto se caracteriza por tener un crecimiento significativo de la población. Sumado a esto, enfrenta desafíos sociales como un alto porcentaje de pobreza. En cuanto a sus actividades económicas, el municipio se dedica principalmente a los sectores agropecuario, agroindustrial y comercial.

La Institución Educativa José del Carmen Ramos es una escuela pública que ofrece niveles académicos desde preescolar hasta quinto de primaria. Esto permite abordar la problemática desde una perspectiva orientada a solucionar la ausencia total de recursos tecnológicos y didácticos por parte del docente, lo cual afecta negativamente el aprendizaje del inglés.

El grupo de estudio está conformado por 28 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 10 y 13 años. Los participantes se encuentran en el grado cuarto de primaria y pertenecen a un contexto socioeconómico vulnerable, caracterizado por una alta tasa de pobreza, lo cual puede impactar de manera significativa en su proceso formativo. Entre las principales demandas educativas se encuentra la carencia de recursos tecnológicos y didácticos para mejorar el aprendizaje del inglés.

En el contexto analizado se identifican diversas necesidades de aprendizaje asociadas a la falta de herramientas pedagógicas. Aunque los estudiantes desean mejorar sus habilidades en una segunda lengua, la innovación en los procesos de enseñanza es limitada. La educación en esta institución sigue siendo tradicional, basada en el uso del pizarrón, el libro de texto y tareas en casa. Además, el objetivo final de cada curso es aprobar, más que generar un aprendizaje efectivo. Esta situación se presenta en la mayoría de las áreas, y en el caso del inglés, el docente no logra despertar el interés de los estudiantes hacia la asignatura.

El proceso de aprendizaje de los participantes se ve influenciado por diversos factores externos, entre ellos la alta tasa de pobreza del sector. Esto dificulta que muchas familias puedan

cubrir necesidades básicas y limita el acompañamiento académico en el hogar, ya que en muchos de estos contextos la educación no es una prioridad. Esto puede influir en el comportamiento, la actitud e incluso en la motivación de los estudiantes frente a su proceso educativo. Todos estos factores inciden en el bajo rendimiento académico, lo cual subraya la necesidad de atender estas condiciones dentro del análisis de la problemática.

Planteamiento del Problema

En la Institución Educativa José del Carmen Ramos, los estudiantes de cuarto grado han demostrado un marcado interés en las clases de inglés cuando estas se presentan de manera dinámica, lo que favorece una actitud positiva y una mayor participación. Sin embargo, a pesar de esta disposición, se evidencia un bajo rendimiento académico en el área, debido a la falta de metodologías de enseñanza innovadoras y al uso limitado de recursos tecnológicos y didácticos como material de apoyo, lo que obstaculiza el desarrollo efectivo del aprendizaje del inglés.

En el aula de cuarto grado se han implementado algunas estrategias para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, entre ellas, la posibilidad de participar en el concurso de Spelling Bee o deletreo, el cual exige una preparación previa para ser seleccionados. No obstante, estos eventos se realizan de manera anual y las clases cotidianas continúan bajo una metodología tradicional con recursos limitados, lo que restringe el desarrollo de habilidades en esta segunda lengua y no garantiza un aprendizaje continuo y significativo.

Ante esta situación, se plantea la adaptación de una metodología basada en la gamificación que se ajuste al contexto y a los recursos disponibles, con la hipótesis de que su implementación contribuirá al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés y aumentará la motivación de los estudiantes, favoreciendo un proceso de aprendizaje más dinámico e interactivo.

Se ha identificado una brecha en la enseñanza del inglés relacionada con la falta de innovación metodológica, lo que impacta negativamente el aprendizaje y limita el desarrollo de competencias comunicativas en la segunda lengua. Esta brecha se genera debido a la ausencia de recursos tecnológicos y didácticos adecuados que potencien la motivación y el aprendizaje del

inglés en contextos significativos para los estudiantes, evidenciando la necesidad de explorar estrategias pedagógicas más efectivas para fortalecer estos procesos educativos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en Aguachica, Cesar a través de estrategias de gamificación durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en Aguachica, Cesar, a través de estrategias de gamificación durante el primer semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado 4° a las estrategias de gamificación como recurso para fortalecer sus habilidades comunicativas en inglés.

Movilizar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado 4° mediante la experimentación con estrategias de gamificación.

Reconocer los cambios en las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado 4° después de la implementación de estrategias de gamificación.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

El método de gamificación en la enseñanza se ha fortalecido en los últimos años como una herramienta eficaz para promover el aprendizaje y la motivación. De acuerdo con Quintana y Prieto (2020) el enfoque de gamificación transforma el aula en un entorno dinámico, ya que los alumnos tienen la oportunidad de ser protagonistas dentro de su proceso de aprendizaje a través del juego. Latorre y Marín (2023); En sus estudios explican la efectividad de este método en contextos con recursos limitados, la gamificación motiva a los estudiantes a tener una participación activa que promueve una competencia sana basada en refuerzos positivos que a su vez los compromete con su proceso de aprendizaje. Este enfoque permite dar respuesta a la necesidad educativa de innovar en la enseñanza de la segunda lengua en entornos donde la educación se lleva a cabo con métodos tradicionales.

La motivación en el aprendizaje una segunda lengua es sumamente importante, ya que influye directamente en el compromiso y rendimiento académico de los estudiantes. De acuerdo con Latorre y Marín (2023) la motivación extrínseca e intrínseca tienen un papel relevante en cuanto al proceso de aprendizaje de una segunda lengua, este impacta positivamente en aspectos como el compromiso, esfuerzo y persistencia de los estudiantes para alcanzar los saberes.

La combinación de métodos de motivación con la estrategia de gamificación puede generar un ambiente apto para el aprendizaje significativo más aún en los contextos con carencia de recursos. Esta estrategia se convierte en una herramienta relevante para dar respuesta a las necesidades de los estudiantes impulsándolos a interesarse en el aprendizaje de la segunda lengua.

Las habilidades comunicativas en inglés son relevantes para desarrollar competencias lingüísticas en este mismo idioma. González (2020) habla sobre la importancia de centrar el aprendizaje de inglés en base al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, que son: escuchar, hablar, leer y escribir. Asimismo, Guevara (2020) hace hincapié en la contribución de los recursos tecnológicos para fortalecer dichas habilidades, sin embargo, esta carencia no representa una barrera, ya que la aplicación de estos principios junto con el enfoque gamificado permite suplir necesidades en base a estas referencias en cuanto al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas.

El aprendizaje significativo, estudiado por Ausubel, recalca su importancia y explica que para llevarlo a cabo se debe inducir a los estudiantes a relacionar o asociar conocimientos previos con los nuevos conocimientos para facilitar la comprensión. Respecto al artículo "el aprendizaje significativo en la educación actual: una reflexión desde la perspectiva crítica" (2020) se resalta la importancia de contextualizar los contenidos nuevos con conocimientos previos para lograr conexiones que den paso al aprendizaje significativo. Con base en estas referencias, es relevante aplicar métodos para potenciar este tipo de aprendizaje más aún en la adquisición de una segunda lengua, ya que es necesario recurrir a la lengua materna para lograr que los estudiantes asimilen y el aprendizaje sea más efectivo logrando que perdure a largo plazo.

Referentes Teóricos

En términos de gamificación, Quintana y Prieto (2020) recalcan los beneficios que tiene la aplicación de este enfoque en estudiantes de primaria gracias a la transformación de las actividades académicas en experiencias lúdicas. De acuerdo con Latorre y Marín (2023) el uso del método gamificado en la enseñanza de inglés influye en la motivación intrínseca y mejora el

aprendizaje de esta segunda lengua por medio de actividades interactivas que ameritan una participación activa ya que involucra a todos los participantes de este proceso de aprendizaje. También hay un estudio acerca de la gamificación en estudiantes de bachillerato donde se demuestra que esta estrategia ayuda a los estudiantes a retener vocabulario y a desarrollar habilidades comunicativas en la segunda lengua (Terán et al., 2024)

La motivación en el aprendizaje de una segunda lengua es muy relevante para poder cumplir objetivos de aprendizaje en el proceso educativo. Urbano et al (2024) hablan sobre la adaptación de actividades de acuerdo con los intereses de los estudiantes de modo que estas puedan ser innovadoras y motiven y mejoren en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje. Esa perspectiva está alineada a los enfoques innovadores de la enseñanza de inglés, ya que la motivación juega uno de los roles más importantes para el éxito del aprendizaje de la segunda lengua.

El desarrollo de las habilidades comunicativas es el pilar más importante para poder dominar la segunda lengua alineándose con la meta u objetivo de aprendizaje. González (2020) habla sobre el desarrollo de las cuatro habilidades, las cuales requieren de metodologías que promuevan la expresión oral y escrita por medio de actividades en distintos contextos. Asimismo, Guevara (2020) destaca sobre el impacto positivo de la implementación de actividades diseñadas para que los estudiantes tengan espacios para interactuar y mejorar sus habilidades comunicativas en inglés.

Respecto al aprendizaje significativo, Segarra et al (2023) destacan la importancia de aplicar los principios del aprendizaje significativo para que los estudiantes puedan vincular los contenidos académicos con su propia realidad. Teniendo en cuenta este mismo punto, Villanueva (2023) habla sobre la incorporación de metodologías activas para construir conocimiento y

desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes. En el aprendizaje de inglés, este método impacta positivamente en la mejora de los resultados académicos, facilitando la comprensión y desarrollando habilidades de memorización a largo plazo a través de la vinculación de los saberes previos con los nuevos.

Referentes Técnicos

Uno de los referentes más importantes es la Guía número 22: *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*, publicado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en este documento se establecen los niveles educativos que deben alcanzar los estudiantes, el propósito de este referente es mejorar la calidad de la enseñanza en inglés y garantizar una educación integral y competitiva. (MEN, 2006).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) es una herramienta utilizada para evaluar el dominio de un idioma con estándares reconocidos internacionalmente. Proporciona lineamientos para la elaboración de currículos, evaluaciones y certificaciones lingüísticas. Su aplicación en la educación colombiana permite situar el aprendizaje de una segunda lengua dentro de un marco global, facilitando la movilidad académica y laboral de los aprendices (Consejo de Europa, 2001).

Complementariamente, se encuentra la Guía de implementación del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, dictada por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Esta guía incentiva el uso de estrategias adaptadas a los contextos educativos nacionales. Asimismo, constituye una herramienta para los docentes colombianos en la planificación de las clases de inglés, asegurando que se alineen con los propósitos de enseñanza definidos por el MCER, con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje y lograr que estos sean más efectivos (MEN, 2014).

Finalmente, el informe Educación para todos, publicado por la UNESCO, destaca la importancia de ofrecer una educación de calidad y equitativa en la enseñanza de una segunda lengua. Además, subraya la necesidad de adaptar el currículo y las metodologías a las necesidades de los estudiantes para garantizar una educación inclusiva y de calidad (UNESCO, 2013).

Referentes Legales

La Ley 1651 de 2013, expedida por el Congreso de la República de Colombia y conocida como la Ley de Bilingüismo, refuerza la enseñanza del inglés en colegios públicos y privados, y ordena la implementación de estrategias pedagógicas modernas para su enseñanza. Esta normativa representa un avance significativo en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes, incluyendo aquellos de grado 4°, ya que promueve el aprendizaje del inglés desde edades tempranas. En este sentido, la ley respalda la presente investigación, cuyo objetivo es fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, respondiendo así a la necesidad de prepararlos para los desafíos de un entorno globalizado, en el cual el dominio del inglés se ha convertido en una competencia esencial, especialmente en el ámbito académico.

Referentes Éticos

Los referentes éticos son fundamentales para garantizar la integridad de los estudiantes y el rigor de la investigación.

En primer lugar, se contempla el principio de confidencialidad y protección de datos, el cual establece la importancia de garantizar que la información recopilada se utilice únicamente con fines académicos. Esto incluye la protección de los datos personales y de la identidad visual de los estudiantes, resguardando así su privacidad y seguridad.

Otro principio relevante es el respeto por la dignidad, el bienestar y la igualdad de los participantes. Bajo este principio se promueve el trato equitativo y el compromiso ético de generar un ambiente sano, tanto emocional como físicamente, para todos los involucrados en el proceso de investigación.

Finalmente, el principio de transparencia y honestidad resulta esencial para preservar la credibilidad de la investigación. Este principio implica la veracidad en el manejo de los datos, prohíbe su alteración o manipulación, y exige que la información sea procesada e interpretada de manera objetiva y ética.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación desarrollará un enfoque de métodos cualitativo y el tipo de estudio será experimental, por lo que se considera un enfoque más apropiado para investigar el problema de la falta de innovación en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa José del Carmen Ramos. Según el documento *Qualitative Approaches to Research* (2017), los métodos cualitativos permiten analizar en profundidad fenómenos educativos complejos, ya que se centran en la comprensión del contexto, las percepciones de los participantes y los procesos de aprendizaje. En este sentido, la implementación del método cualitativo facilitará la obtención de una visión integral del problema para identificar los posibles beneficios de la gamificación y su impacto en la enseñanza del inglés. Este enfoque, al ser flexible y centrado en la interpretación de la realidad educativa, contribuirá a la formulación de estrategias innovadoras que respondan a las necesidades específicas del aula.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación está conformada por un grupo de estudiantes de grado cuarto, pertenecientes a la Institución Educativa José del Carmen Ramos, ubicada en la zona urbana del municipio de Aguachica, Cesar. Esta población se caracteriza por presentar un rendimiento bajo en el área de inglés. Entre las principales necesidades identificadas, se destacan la falta de recursos didácticos y tecnológicos, así como el uso predominante de metodologías tradicionales que limitan la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas. Este grupo de estudio representa un escenario pertinente para analizar el impacto de metodologías innovadoras en este caso, la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, especialmente en contextos con condiciones limitadas.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el logro del primer objetivo de esta investigación, que consistió en explorar las percepciones y opiniones de los estudiantes sobre el uso de la gamificación en el aprendizaje del inglés, se utilizó una encuesta que permitió recolectar información de una muestra amplia de estudiantes de forma eficiente y sistemática. Al incluir preguntas abiertas y cerradas, se captaron datos cuantificables y cualitativos relacionados con las creencias, preferencias y expectativas de los estudiantes frente a la implementación de juegos de gamificación en el contexto educativo. En particular, las preguntas de la encuesta fueron diseñadas para abordar aspectos clave como la receptividad hacia el uso de juegos para aprender inglés, los tipos de juegos preferidos, la percepción de su utilidad en el desarrollo de habilidades lingüísticas y los posibles obstáculos o beneficios identificados en la gamificación. Estas dimensiones son esenciales para comprender el contexto previo a cualquier intervención pedagógica basada en el juego.

Por consiguiente, el objetivo 2 permitió que se llevara a cabo una movilización mediante la ejecución y desarrollo de planeaciones pedagógicas con propuestas de actividades lúdicas y didácticas bajo el enfoque de la gamificación, teniendo en cuenta los principios de la motivación. Esto permitió innovar y determinar el impacto del aprendizaje basado en juegos o retos, analizando factores como el rendimiento académico y comportamental.

Finalmente, para el objetivo 3, que tiene como propósito el reconocimiento de cambios en las habilidades comunicativas, se utilizó el diario de campo. Este instrumento permitió profundizar en el seguimiento sistemático de los avances observables en la participación, la actitud y el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes a lo largo de la implementación de la gamificación. A través del registro continuo, reflexivo y contextual de las dinámicas de clase, se identificaron transformaciones significativas desde el momento inicial

hasta etapas más avanzadas, permitiendo así documentar procesos de mejora en expresión oral, interacción, uso del idioma y confianza comunicativa.

Categorías para el Análisis de Datos

En el desarrollo de esta investigación cualitativa las categorías de análisis abordadas serán: habilidades comunicativas en inglés, el método de gamificación, aprendizaje significativo y motivación en el aprendizaje. Cabe destacar que estas categorías despiertan el interés y la motivación de los estudiantes ya que determinan cómo la gamificación logra despertar el entusiasmo por aprender inglés. Por lo tanto, la gamificación genera mayor interés y motivación, además es un indicador positivo de su impacto. De igual manera, se debe analizar el desarrollo de las cuatro habilidades lo cual permitirá determinar si la gamificación tiene un impacto positivo en cuanto al desarrollo de estas habilidades, primordialmente verificando el aumentando la fluidez, la precisión, la confianza al hablar, escuchar, leer y escribir en inglés sería un indicador de éxito. Las estrategias para garantizar validez y confiabilidad serán: triangulación con observaciones, planeaciones pedagógicas, entrevistas y documentos; reflexión del investigador y revisión de registros.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

De la primera fase de investigación se aplicó un diario de campo de observación directa a la población del grado cuarto de la Institución Educativa José del Carmen Ramos. Mediante este diario de campo se evidenció una característica importante de las clases de inglés y es que estas generalmente, son llevadas a cabo con un método tradicional, es decir, clases centradas en el docente, con pocos recursos didácticos y poca participación de los estudiantes.

Los alumnos no demostraban una conexión significativa para con su proceso de aprendizaje de la segunda lengua, la actitud de los estudiantes evidenciaba desinterés y falta de motivación hacia el aprendizaje. Sin embargo, esta actitud fue variante al proponer actividades fuera de la rutina donde los alumnos parecían tener una mejor actitud para el aprendizaje, es decir, se mostraban participativos, se mostraban comprometidos y disfrutaban la experiencia de aprendizaje. Esto se debió a las dinámicas interactivas que se implementaron desde el inicio de las sesiones gamificadas.

Experimentación

Para esta fase se desarrolló la implementación de dos lecciones de clase gamificadas que contenían dinámicas activas como: juegos, creación de canciones y aprendizaje vocabulario en inglés. El diseño de estas actividades fue pensado para aumentar la motivación, la participación y mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes en el segundo idioma por medio de esta metodología innovadora de gamificación.

Durante esta fase se evidenció el cambio más representativo del estudio, ya que en este transcurso se pudo evidenciar cómo la actitud de los estudiantes cambiaba: los estudiantes se mostraban interesados, motivados y atentos para participar en clase. El grupo en general se

aprendió la canción, participaron repitiendo el vocabulario y se involucraban de manera activa en las dinámicas o juegos propuestos en clase. El nivel de interacción aumentó notoriamente y se pudo observar un ambiente de aprendizaje mucho más divertido donde los estudiantes se sentían cómodos para aprender, además de que se logró evidenciar el cambio de actitud de los alumnos y su visión frente a las clases de inglés.

Identificación de Variaciones

Para esta fase se analizan las variaciones después de la implementación, aquí se aplicó la encuesta a 28 estudiantes con edades entre los 8 y 13 años. Los resultados fueron relevantes y positivos frente a los métodos usados para la enseñanza inglés ya que los resultados obtenidos fueron los siguientes:

En la pregunta número uno el 89% de los estudiantes es decir 25 de 28 estudiantes afirmaron que les gustaron mucho las clases con juegos, canciones y actividades, la otra parte de los estudiantes eligió la segunda opción, pero ninguno expreso desagrado.

El 64% de los estudiantes expresó haber aprendido muchas nuevas palabras mientras que el resto afirmó haber aprendido algunas, además, ningún estudiante eligió la opción de no haber aprendido nada.

Para la pregunta número 3 el 78% de los estudiantes indicó sentirse más motivado y participativo durante las clases solo dos estudiantes marcaron la opción para expresar que no se sintieron motivados.

Para finalizar en la pregunta número 4 el 71% de los estudiantes expresó que prefieren aprender inglés mediante juegos canciones dinámicas mientras que el 25% de los estudiantes prefieren las clases normales con el libro.

Análisis y Discusión

Esta investigación tuvo un impacto significativo al implementar la gamificación en el aprendizaje del inglés en estudiantes de cuarto grado. Por esta razón, la investigación radica en la necesidad de abordar las deficiencias observadas en el método tradicional de enseñanza del inglés, caracterizado por la pasividad estudiantil, la falta de recursos didácticos y la consecuente desmotivación. Por lo tanto, a lo largo y desarrollo se fueron mostrando posibles cambios hacia las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado cuarto. Esta investigación con su enfoque cualitativo experimental se logran los hallazgos significativos dando a conocer como a través de estrategias de gamificación aumenta las habilidades comunicativas en inglés.

Al principio, observar a los niños de cuarto grado en sus clases de inglés tradicionales fue entendible debido a la falta de recursos tecnológicos en su institución; pese a esta situación el docente implementaba sus clases centradas con poco material didáctico y poco participativa. Los niños estaban totalmente desmotivados ya que las clases eran similares a las demás, como si el inglés fuera solo tarea más que una aventura de aprendizaje con experiencias significativas. La expectativa con el desarrollo de esta investigación era demostrar que la gamificación despertaría su interés, sin imaginar el cambio tan radical que se produciría. Fue satisfactorio ver cómo, al introducir los juegos, canciones y las actividades dinámicas, los niños de 4 ° grado se sentían motivados a realizar estas actividades. La hipótesis se confirmó respecto a las habilidades comunicativas: la motivación y la participación aumentaron considerablemente. Fue sorprendente observar la rapidez con la que aprendieron nuevo vocabulario y la canción, y la comodidad que sentían al interactuar en inglés.

La fase de experimentación es crucial, ya que se demuestra cómo la gamificación transforma las clases de inglés. Se evidenciaron emociones en el aula: risas, trabajo en equipo, y

fluidez en el aprendizaje. Los juegos, las canciones y las actividades dinámicas no solo mantuvieron a los niños entretenidos, sino que les permitieron practicar el inglés de forma natural y significativa. El impacto fue inmediato: aumentó la motivación, la participación y la interacción. Los niños, antes desinteresados, se convirtieron en participantes activos, ansiosos por aprender y demostrar lo que sabían. Aprendieron vocabulario nuevo con facilidad, cantaron la canción con entusiasmo y se involucraron en las dinámicas con una alegría contagiosa por lo tanto, estos resultados se relacionan con la teoría de Latorre y Marín (2023) el uso del método gamificado en la enseñanza de inglés influye en la motivación intrínseca y mejora el aprendizaje de esta segunda lengua por medio de actividades interactivas que ameritan una participación activa ya que involucra a todos los participantes de este proceso de aprendizaje. Por esta razón los resultados de la encuesta lo confirmaron: la gran mayoría de los estudiantes disfrutó mucho de las clases gamificadas, estos resultados respaldan la teoría sobre el uso de métodos de gamificación para la enseñanza del inglés basado en juegos y la importancia de la motivación en el proceso de adquisición de una segunda lengua. La gamificación, al crear un ambiente de aprendizaje divertido y atractivo, facilitó la adquisición del vocabulario y mejoró las habilidades comunicativas.

En el aspecto ontológico, es decir, en relación con el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, los cambios fueron impresionantes. Antes de la intervención, la mayoría de los niños mostraban timidez y poca fluidez al hablar inglés. Sus respuestas en las primeras observaciones eran cortas y poco asertivas. Sin embargo, después de las lecciones gamificadas, la transformación fue notable. Los resultados de la encuesta mostraron que un alto porcentaje de los estudiantes se sentía más motivado y participativo en clase. Esto se reflejó directamente en su desempeño comunicativo. Por ejemplo, durante las actividades de

juego, muchos niños, que antes se mantenían callados, comenzaron a participar activamente, utilizando frases y vocabulario nuevo con mayor confianza. La canción en inglés, que al principio parecía un desafío, se convirtió en una herramienta de aprendizaje y expresión. Estos ejemplos, respaldados por los datos recolectados, demuestran que la gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes, no solo en su actitud hacia el aprendizaje sino en su capacidad real de comunicarse en inglés. Fue increíble ver cómo la confianza en sí mismos crecía a medida que mejoraban sus habilidades.

Los hallazgos de esta investigación coinciden con esta diferencia en el nivel educativo podría explicar ciertas variaciones en los resultados. los estudios de Quintana y Prieto (2020) confirman que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje del inglés, especialmente en la motivación y el desarrollo de habilidades comunicativas. De manera similar, se observó un aumento significativo en la participación, la motivación intrínseca y la capacidad de los estudiantes para usar el inglés con mayor confianza y fluidez. La experiencia lúdica, como lo mencionan Quintana y Prieto (2020), transformó las actividades académicas en experiencias más atractivas, lo que se tradujo en un mayor interés y compromiso por parte de los estudiantes.

Sin embargo, a diferencia de los estudios mencionados, esta investigación se centró en estudiantes de cuarto grado, mientras que los otros estudios se enfocaron en estudiantes de primaria, bachillerato o niveles superiores. Esta diferencia en el nivel educativo podría explicar algunas variaciones en los resultados. Por ejemplo, los estudiantes de cuarto grado podrían ser más receptivos a las estrategias de gamificación debido a su edad y su mayor disposición a participar en actividades lúdicas.

Aunque se pudieron percibir resultados positivos en cuanto a la aplicación de la metodología gamificada, la investigación presentó algunas limitaciones, entre ellas el tiempo de

aplicación, ya que, si se hubieran aplicado más lecciones de clase, se hubieran observado cambios positivos más drásticos en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. El tamaño de la muestra es otro factor limitante ya que aplicar esta investigación en más cursos habría permitido un análisis más profundo para poder generalizar los hallazgos. Y evidentemente la ausencia de recursos tecnológicos podría haber sido un factor importante para enriquecer aún más la experiencia de las clases. A modo de invitación se incentiva a futuros investigadores a realizar más intervenciones de clase o espacios donde se puedan hacer unas observaciones más pertinentes además de intentar incorporar más recursos didácticos para fortalecer el impacto del enfoque de gamificación.

Los hallazgos de la investigación brindan algunas implicaciones prácticas importantes o relevantes para el contexto educativo donde se aplicó este proceso, ya que con la implementación de las lecciones de clases gamificadas se mostró una transformación en cuanto a la enseñanza de inglés sin necesidad de usar recursos tecnológicos, enfocándonos principalmente en materiales hechos a mano, actividades lúdicas y espacios de interactuar activa. Para instituciones donde los recursos tecnológicos son limitados, esto podría ser inspirador para que los docentes puedan empezar a innovar en cuanto a los procesos de enseñanza en contextos iguales o similares. A nivel curricular, creo que este podría ser un paso importante para que se revise y se mejore el currículo en cuanto al área de inglés y se enriquezcan los espacios de formación docente acerca de metodologías innovadoras.

Para concluir, mediante la investigación se pudo evidenciar que el enfoque de gamificación funciona como una herramienta importante para desarrollar habilidades comunicativas en el área de inglés, además, se concluye que este enfoque puede adaptarse a contextos donde los recursos tecnológicos son inexistentes. Se pudo evidenciar una mejora en

cuanto a la motivación, participación y confianza en espacios donde los niños tuvieron la oportunidad para expresarse en la segunda lengua. Partiendo de estos resultados, se pueden llegar a nuevas preguntas que podrían servir como idea de investigación u orientación para futuras investigaciones: ¿Cómo diseñar una secuencia didáctica gamificada para desarrollar habilidades de speaking? ¿Cómo se puede combinar el enfoque de gamificación con un método basado en el trabajo colaborativo u otra metodología activa? Examinar estos interrogantes podría dar paso a una investigación más profunda en cuanto a la transformación de la enseñanza en inglés con enfoques activos y dinámicos, centrado en los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que la implementación de estrategias de gamificación en las clases de inglés para estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en Aguachica, Cesar, tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés. Los resultados obtenidos confirman la hipótesis de que la gamificación contribuye a un aprendizaje más dinámico e interactivo, aumentando la motivación y la participación de los estudiantes. Se logró responder a los objetivos planteados mediante la exploración, identificando el acercamiento positivo de los estudiantes a las estrategias de gamificación, mostrando interés y entusiasmo por este nuevo método de aprendizaje.

A través de la implementación, se logró movilizar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, evidenciando un aumento en la participación, la confianza y la fluidez al hablar inglés.

También se identificaron cambios significativos en las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes después de la implementación de las estrategias de gamificación, reflejando un impacto positivo en su desempeño comunicativo.

Estos hallazgos responden a la pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado 4° de la Institución Educativa José del Carmen Ramos en Aguachica, Cesar a través de estrategias de gamificación durante el primer semestre de 2025? La investigación demostró que la gamificación es una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés en este contexto específico.

La investigación permitió impactar el aspecto ontológico de los estudiantes, es decir, su desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés. Se observó un cambio significativo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, pasando de la

desmotivación y el desinterés a la motivación y la participación activa. La gamificación logró despertar su interés, aumentar su confianza y mejorar su fluidez al hablar inglés.

Con la aplicación del método de gamificación se ha podido determinar el impacto positivo para el contexto de la población de estudio. Durante la implementación de las lecciones de clases, se evidenció una mayor participación y motivación, además de que los estudiantes se dejaron ver entusiasmados frente a las dinámicas de la clase, adicionalmente, hubo una mejora notable en cuanto al desempeño en el área de inglés en referencia con el desarrollo de habilidades comunicativas en esta segunda lengua. Gracias a esta variable, se pudo transformar la dinámica de enseñanza de inglés en el aula, permitiendo un entorno más activo, divertido y significativo. No obstante, se recalca que debido a la limitación para aplicar más lecciones de clase gamificadas, se habría observado una progresión continua. Sin embargo, el impacto de la aplicación de este enfoque innovador demuestra logros obtenidos en cuanto a la adquisición de vocabulario, el incremento de la motivación de los estudiantes y una mejor expresión oral, como muestra de la efectividad de esta estrategia.

Los resultados demuestran cómo la literatura existente aporta a la idea sobre cómo la gamificación puede impactar de manera positiva con una herramienta didáctica, incluso su efectividad al adaptarse en un entorno educativo con recursos limitados. El principio de la investigación se basa y así mismo se destaca por la adaptación de esta estrategia innovadora de forma manual, es decir sin necesidad de usar recursos tecnológicos, lo cual deja una contribución metodológica para este tipo de entorno. Además, enfocar la investigación en el grado cuarto de primaria como la población de estudio, permite una mirada poco explorada dentro de la enseñanza de inglés, además a partir de estos resultados se pueden iniciar futuras investigaciones

donde se combine la gamificación junto a otras metodologías innovadoras enfocadas en el alumno.

De acuerdo con el desarrollo de esta investigación se recomienda que la Institución Educativa José del Carmen Ramos implemente de manera sistemática estrategias de gamificación en las clases de inglés. Se sugiere crear un plan de capacitación para los docentes, brindándoles herramientas y recursos para integrar la gamificación en su implementación pedagógica.

Para futuras investigaciones se recomienda aplicar un mayor número de lecciones de clase gamificadas, y aumentar la población de estudio, por ejemplo, incluir otro grado para poder profundizar en los resultados. Adicional a esto, se podría estudiar el impacto de la gamificación junto a otra metodología innovadora, como el trabajo colaborativo o el trabajo por proyectos, para poder analizar el impacto de estos métodos frente al desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés.

Referencias Bibliográficas

- Burbano, D., Montenegro, I., Henríquez, E. Y Rodríguez, G. (2024). Estrategia pedagógica y didáctica para la motivación por el aprendizaje en escolares de quinto grado.
<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/h4vg4hm53v>
- Cardona, J., Muñoz, T. y Cano, L. (2022). Relación entre las estrategias de memorización y la producción oral en inglés. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/lqdnmux2fr>
- García, M. y Larreal, A. (2023). Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/3rukckk6nr>
- Gil-Quintana & Prieto Jurado (2020) – La realidad de la gamificación en educación primaria.
https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59173/52480
- González, M. A. (2020). Lengua extranjera inglés. Desarrollo de las habilidades comunicativas en el aula. *Binario Revista de Ciencias y Tecnología*, 3(1), 45-60.
<https://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/biniriame/article/view/5733/7608>
- Guevara, K. (2020). Desarrollo de habilidades comunicativas en cursos de inglés en línea: Una aproximación desde el estado del conocimiento.
https://www.researchgate.net/publication/339536523_Desarrollo_de_Habilidades_Comunicativas_en_Cursos_de_Ingles_en_Linea_Una_Aproximacion_desde_el_Estado_del_Conocimiento
- Latorre, D. y Marín, J. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/3rukckk6nr>

com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=085405d0-3486-3062-a9ea-b1381f08d6b2

- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- quinto grado. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/h4vg4hm53v>
- Segarra, S., Zamora, S. y Vitonera, M. (2023). González, S. El aprendizaje significativo en la educación actual: una reflexión desde la perspectiva crítica. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1896/1744>
- Terán, M., Naranjo, D., Washington, F., Muñoz, M. y Bonilla, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/x717px6kg5?route=details>
- UNESCO. (2012). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000217413_spa
- UNESCO. (2021). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707_spa
- Villanueva, E. (2023). Los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios de la Facultad de Educación de la UNMSM.

https://www.researchgate.net/publication/377579357_Los_entornos_virtuales_y_el_aprendizaje_significativo_en_estudiantes_universitarios_de_la_Facultad_de_Educacion_de_la_UNMSM

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1mq0v5KPC476tgWTAVynIJrQX6F9iGze7?usp=sharing>