

**Fortalecimiento de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés para la
preparación de los estudiantes de grado 11 del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar con
mirar a la prueba ICFES Saber 11 (vigencia 2025)**

Sherlin Rocilu Gómez Medina

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés LILEI

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Técnico Lorenzo de Salazar, trabajando con los estudiantes de grado 11°, grupos 11-1 y 11-2. El objetivo general fue fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés mediante estrategias de gamificación y trabajo colaborativo, en el marco de su preparación para la prueba ICFES Saber 11 durante el año 2025. Se utilizó un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable pedagógica de gamificación y colaboración, reconociendo sus efectos en el desarrollo de las competencias comunicativas, especialmente en contextos reales y simulados. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que estas estrategias permitieron avances significativos en la comprensión, uso contextual del idioma y en la participación de los estudiantes, pese a las limitaciones tecnológicas del entorno.

Palabras clave: Gamificación, pragmática, sociolingüística, colaboración, evaluación

Abstract

This document presents the findings of a formative research exercise developed as a degree requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Colegio Técnico Lorenzo de Salazar, focusing on eleventh-grade students from groups 11-1 and 11-2. The main objective was to strengthen pragmatic and sociolinguistic competencies in English through gamification strategies and collaborative work, within the framework of their preparation for the ICFES Saber 11 test in 2025. A qualitative and experimental approach was employed, exploring the effects of these pedagogical strategies on the development of communicative competencies, particularly in real and simulated contexts. The findings indicate that these strategies fostered significant improvements in comprehension, contextual language use, and student engagement, despite the technological limitations present in the school environment.

Keywords: Gamification, pragmatics, collaboration, sociolinguistics, assessment

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	20
Referentes Legales	21
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
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	37
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices.....	45

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	45
--	----

Introducción

El fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés se ha convertido en una prioridad en el ámbito educativo actual, especialmente en contextos donde los estudiantes enfrentan barreras estructurales que limitan el acceso a una formación en lenguas extranjeras de calidad. En Colombia, y particularmente en regiones rurales o semiurbanas, estas limitaciones se agudizan por factores como la escasez de recursos, la poca exposición al idioma y una enseñanza tradicional centrada en lo gramatical. En este contexto, la presente investigación busca fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés como herramientas esenciales para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos lingüísticos, sino que también logren aplicarlos de forma funcional en situaciones reales y evaluativas. El estudio adquiere especial relevancia al vincular estas competencias con la preparación para la prueba ICFES Saber 11, una evaluación estandarizada que incide directamente en las oportunidades académicas y laborales de los jóvenes en el país.

Esta investigación responde a una problemática evidente en el Colegio Técnico Lorenzo de Salazar, ubicado en Jesús María, Santander, donde los estudiantes de grado 11° presentan dificultades para comprender y producir mensajes en inglés con sentido contextual, lo cual impacta negativamente su desempeño en los componentes comunicativos de la prueba Saber 11. Aunque se han observado ciertos avances en lectura y escritura básica, las habilidades orales y la comprensión pragmática siguen siendo limitadas. Estudios como los de Pirogova (2022), Dorgham (2024) y Dindar, Ren y Järvenoja (2021) respaldan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que integren dinámicas interactivas, situadas y colaborativas, con el fin de desarrollar estas competencias desde una perspectiva significativa. En este sentido, la gamificación y el trabajo colaborativo emergen como propuestas metodológicas que dinamizan

el aprendizaje, potencian la motivación y promueven el uso funcional del idioma desde un enfoque experiencial y comunicativo.

Esta investigación tuvo como objetivo fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes de grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar, mediante estrategias de gamificación y trabajo colaborativo, en el marco de su preparación para la prueba ICFES Saber 11 durante el año 2025. Para alcanzar este propósito, se adoptó un enfoque cualitativo con diseño experimental, que permitió implementar actividades pedagógicas contextualizadas, aplicar técnicas como la observación participante, entrevistas y una prueba tipo ICFES, y analizar cómo los estudiantes evolucionaron en el uso funcional del idioma en contextos reales y simulados. Esta metodología facilitó no solo la valoración del desempeño lingüístico, sino también la identificación de transformaciones actitudinales y procesos de apropiación crítica del lenguaje.

El hallazgo más relevante de este proceso investigativo fue la mejora progresiva en la capacidad de los estudiantes para comprender intenciones comunicativas, adaptar su lenguaje al interlocutor y participar con mayor seguridad en situaciones reales o simuladas en inglés. A pesar de las limitaciones tecnológicas y de exposición al idioma, se evidenció un cambio positivo en la actitud, la participación y la autonomía comunicativa de los estudiantes, evidenciando avances en su competencia comunicativa desde una perspectiva crítica y contextual. Se invita al lector a revisar el contenido completo de este informe, donde se detallan las estrategias utilizadas, los procesos de análisis y los aportes pedagógicos alcanzados, con el fin de comprender de manera integral cómo estas metodologías pueden contribuir a una enseñanza del inglés más equitativa, significativa y situada en la realidad del contexto educativo.

Caracterización

El Colegio Técnico Lorenzo de Salazar es una institución pública ubicada en la zona urbana del municipio de Jesús María, Santander. Este municipio se caracteriza por una economía basada en la agricultura y una población mayormente rural, donde la mayoría de los habitantes pertenece a los estratos 1 y 2, reflejando condiciones de ingresos bajos a medios. La institución ofrece educación en los niveles de primaria y secundaria en jornada única. Aunque su infraestructura es antigua y requiere mantenimiento, cuenta con espacios recreativos y deportivos que favorecen el aprendizaje y la integración estudiantil, proporcionando un ambiente adecuado para el desarrollo académico y social de los estudiantes.

La unidad de análisis de esta investigación está conformada por los estudiantes de grado undécimo, específicamente los grupos 11-1 y 11-2, cada uno con 24 estudiantes de ambos sexos y edades entre los 16 y 18 años. La mayoría proviene de zonas rurales y se traslada a la institución a través de rutas escolares. Además, todos reciben el beneficio del Programa de Alimentación Escolar (PAE). Dentro de cada grupo, cuatro estudiantes presentan dificultades en su proceso de aprendizaje, relacionadas con desafíos cognitivos y problemas en el procesamiento de la información. Para apoyarlos, la institución cuenta con una orientadora escolar, quien posee formación en psicopedagogía y trabajo social, brindando acompañamiento especializado a través de estrategias de intervención personalizadas. Adicionalmente, los docentes refuerzan el proceso con asesorías individuales, ajustadas a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Los estudiantes de grado undécimo requieren fortalecer sus competencias en inglés, especialmente en los aspectos pragmáticos y sociolingüísticos, con el propósito de mejorar su desempeño en la prueba ICFES Saber 11. Sin embargo, enfrentan diversos desafíos, como la falta de exposición al idioma en su entorno, el acceso limitado a materiales educativos y la

ausencia de herramientas digitales en la institución. Estas condiciones dificultan el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés y resaltan la necesidad de estrategias didácticas innovadoras que permitan un aprendizaje significativo y aplicable al contexto de evaluación.

El colegio se encuentra en una zona urbana con un amplio contexto rural, donde los estudiantes enfrentan dificultades derivadas de la falta de infraestructura, tecnología y recursos pedagógicos adecuados. Las condiciones socioeconómicas de muchas familias limitan el acceso a materiales digitales, lo que afecta la equidad en el aprendizaje. Aunque la institución promueve la formación de líderes en gestión socioambiental, la ausencia de metodologías innovadoras impacta la efectividad del proceso educativo, evidenciando la necesidad de enfoques pedagógicos adaptados a las condiciones locales.

Planteamiento del Problema

A pesar de los desafíos institucionales y las diferencias individuales en el ritmo y estilo de aprendizaje, los estudiantes de grado undécimo han demostrado una notable motivación por mejorar su nivel de inglés, conscientes de la importancia del idioma para su futuro académico y profesional. Presentan fortalezas en la lectura, la escritura de oraciones estructuradas y el reconocimiento de vocabulario pertinente, lo que evidencia un dominio básico-intermedio del idioma. Además, han mostrado compromiso con el aprendizaje, lo que les ha permitido construir una base sólida para su preparación en la prueba Saber 11.

En la actualidad, la enseñanza del inglés en este contexto educativo se ha centrado en estructuras gramaticales y en la ampliación de vocabulario, lo que ha facilitado avances en la comprensión lectora y la producción escrita. Sin embargo, se ha identificado que estas estrategias, aunque efectivas para ciertos aspectos del idioma, no han logrado fortalecer de manera significativa las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas de los estudiantes. Estas habilidades son esenciales para la comunicación en contextos reales y, en particular, para responder adecuadamente a los desafíos que plantea la prueba Saber 11 en términos de interpretación y uso del lenguaje en situaciones diversas.

Ante esta situación, la gamificación se plantea como una estrategia de mediación pedagógica para fortalecer estas habilidades en el aula. De acuerdo con Molina-García et al. (2021 p. 2), “la gamificación potencia el aprendizaje del inglés al captar el interés del estudiante mediante actividades interactivas”. En este caso, su implementación incluirá el uso de tarjetas tipo flashcards para asociar vocabulario con escritura y pronunciación, anuncios que reflejen situaciones reales, actividades de dibujo y juegos de roles que permitan a los estudiantes representar conversaciones en distintos contextos sociolingüísticos. Estas estrategias

buscan aumentar la motivación, facilitar el aprendizaje activo y mejorar la fluidez en la comunicación. La gamificación promueve el compromiso estudiantil al incorporar elementos motivacionales como recompensas simbólicas (puntos, niveles o insignias), los cuales despiertan el interés externo de los estudiantes. Al mismo tiempo, esta estrategia puede fortalecer la motivación interna, al fomentar el deseo de superación personal, el dominio de nuevas habilidades y la autonomía en el proceso de aprendizaje. Se espera que la integración de estos elementos fomente la participación y brinde a los estudiantes experiencias significativas para mejorar sus habilidades comunicativas.

A pesar del esfuerzo docente y el compromiso de los estudiantes, sigue existiendo una brecha en la preparación para la prueba Saber11 en relación con las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas. La enseñanza tradicional prioriza el aprendizaje estructural del idioma, dejando en segundo plano la aplicación contextual del lenguaje. La gamificación permite integrar actividades que simulan situaciones reales de comunicación, lo que ayudaría a los estudiantes a familiarizarse con el tipo de preguntas del examen y mejorar su desempeño en estas áreas. Como parte del proceso de evaluación, la presente investigación incluirá una prueba basada en el modelo del ICFES, que permitirá medir los avances en el desarrollo de estas competencias. En este sentido, la investigación busca explorar cómo el uso de la gamificación puede optimizar la preparación para esta prueba.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes de grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar mediante estrategias de gamificación y trabajo colaborativo, en el marco de su preparación para la prueba ICFES Saber 11 durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes de grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar mediante estrategias de gamificación y trabajo colaborativo, en el marco de su preparación para la prueba ICFES Saber 11 durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes de grado undécimo interactúan con las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés, examinando su aplicación en situaciones comunicativas y en contextos de evaluación. Mediante la acción y observación participante se identifica su desempeño en situaciones comunicativas y evaluativas.

Implementar actividades pedagógicas basadas en la gamificación y la competencia sana para movilizar el desarrollo de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés, facilitando su aplicación en situaciones comunicativas y evaluativas.

Evaluar los cambios en el desarrollo de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes tras la implementación de actividades pedagógicas basadas en la gamificación y la competencia sana, mediante una encuesta abierta grupal y una prueba basada en el formato del ICFES midiendo el impacto y la mejora de las competencias en contextos comunicativos y evaluativos.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La competencia pragmática en la enseñanza de lenguas extranjeras es fundamental para el desarrollo de la habilidad comunicativa de los estudiantes, ya que implica el uso adecuado del idioma en diferentes contextos socioculturales. El Marco de referencia para la evaluación, ICFES (2023), la define como “una competencia funcional para conocer tanto las formas lingüísticas y sus funciones como el modo en que estas se encadenan, unas con otras, en situaciones comunicativas reales, lo cual asegura la comprensión, tanto de textos orales como escritos”

(p.19). Crystal (1997) propone que la pragmática es:

The study of language from the point of view of users, especially of the choices they make, the constraints they encounter in using language in social interaction and the effects their use of language has on other participants in the act of communication (p.301).

Por tanto, la pragmática está intrínsecamente alineada con la acción comunicativa en el contexto sociocultural del idioma. Para fortalecer esta habilidad en el aprendizaje del inglés, se requiere la implementación de estrategias basadas en la exposición a interacciones auténticas.

Por otra parte, Las competencias sociolingüísticas están definidas en la *Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés* (Ministerio de Educación Nacional, 2006) como:

"El conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se

maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento" (p.12).

Esto sugiere que aprender un idioma implica lograr interactuar en una comunidad, comprendiendo sus normas y valores para establecer una comunicación genuina y respetuosa. Holmes y Wilson (2022) afirman que: "Sociolinguistic competence studies the relationship between language and society. They are interested in explaining why we speak differently in different social contexts" (p.1).

Este enfoque destaca la importancia de reconocer el contexto de la conversación, identificando si es formal o informal, de acuerdo con las personas involucradas en el acto comunicativo.

La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje está definida por Werbach y Hunter (2012) como: "El uso de elementos y técnicas de diseño del juego en contextos no lúdicos" (p.3). En el aula, la gamificación implica utilizar componentes de los juegos para adaptarlos a los objetivos de aprendizaje. Esto permite que los estudiantes participen en tareas motivadoras y atractivas, promoviendo su implicación activa en el proceso de aprendizaje. Además, fomenta la autonomía del aprendiz al involucrarlo de manera significativa en su propio desarrollo. Por ejemplo, mediante plataformas interactivas con desafíos progresivos, los estudiantes pueden asumir un rol activo en la resolución de problemas y el desarrollo de competencias transversales y sociales.

Gil-Quintana y Cantillo-Valero (2018) afirman que "se necesita enseñar desde la participación social donde el alumnado disfrute jugando para elaborar un conocimiento colectivo" (p. 184). De esta manera, la gamificación también permite una relación

multidireccional entre estudiante, docente y compañeros, promoviendo interacciones que favorecen la colaboración y la construcción colectiva del conocimiento.

El trabajo colaborativo dentro de la gamificación en el aula se presenta como una estrategia de alto impacto, considerando la importancia de la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua. An (2020) destaca que "social interaction and collaboration skills are fundamental for students" (p. 66). Desde la gamificación se pueden ajustar dinámicas colaborativas que fomenten la competencia sana entre los estudiantes. Sin embargo, es fundamental establecer parámetros bien definidos para evitar efectos contraproducentes en el aprendizaje. Hanus y Fox (2015) advierten que "the effects of competition may depend on whether it is constructive or destructive competition" (p.154). La competencia constructiva ocurre cuando el estudiante experimenta momentos de diversión y relaciones positivas. Por el contrario, una competencia destructiva puede generar desmotivación si los estudiantes perciben comparaciones negativas a través de tablas de clasificación, puntos o insignias, lo que podría derivar en insatisfacción y rechazo a la experiencia de aprendizaje.

Referentes Teóricos

El fortalecimiento de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en el aprendizaje del inglés ha sido ampliamente estudiado en el ámbito académico. Estas competencias no solo implican el dominio de la gramática y el vocabulario, sino también la capacidad de emplear el idioma en contextos comunicativos reales. A continuación, se presentan estudios relevantes que fundamentan esta investigación.

Pirogova (2022) enfatiza que la competencia pragmática en inglés no solo implica aprender expresiones y actos de habla, sino también comprender cuándo y cómo utilizarlos en contextos específicos. Su estudio destaca que la enseñanza del idioma suele centrarse en

vocabulario y gramática sin aplicarlos a situaciones reales, lo que limita la adquisición pragmática. Este hallazgo se relaciona con la presente investigación, ya que en la prueba Saber 11 los estudiantes deben identificar anuncios en diferentes contextos, una habilidad pragmática que suele ser deficiente. Sin embargo, el autor no aborda estrategias específicas para mitigar esta brecha, lo que deja espacio para explorar cómo la gamificación y el trabajo colaborativo pueden cerrar esta falencia al promover el uso del idioma en escenarios reales mediante actividades interactivas.

En la misma línea, Yaman & Kaban (2024) señalan que la falta de formación docente en pragmática afecta la enseñanza del inglés como segunda lengua, ya que los materiales y métodos tradicionales no abordan su aplicación en contextos reales. Su estudio sugiere incluir la pragmática en la formación docente y emplear materiales auténticos. Esto es clave para la investigación, pues evidencia la necesidad de estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación. No obstante, el estudio no considera cómo esta formación podría integrarse en el diseño curricular ni su impacto en pruebas estandarizadas como la Saber 11.

Por su parte, Dorgham (2024) resalta la importancia de la competencia sociolingüística en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, enfatizando que su desarrollo requiere experiencias comunicativas auténticas y no solo instrucción gramatical. Su estudio indica que la integración de estrategias didácticas, como actividades interactivas y colaborativas, mejora la conciencia sociocultural y el uso adecuado del idioma en distintos contextos. Sin embargo, aunque Dorgham reconoce la relevancia del trabajo colaborativo, no profundiza en estrategias específicas de gamificación.

Zambrano y Cárdenas (2022) destacan que la gamificación en el aprendizaje del inglés fomenta la motivación y la interacción en el aula, promoviendo la cohesión grupal y la reducción

del estrés. Su estudio concluye que la gamificación no es solo un juego, sino una estrategia con un propósito pedagógico que mejora el aprendizaje y la participación. Sin embargo, no aborda su alineación con sistemas de evaluación formales como la prueba Saber 11, una brecha que esta investigación busca cubrir al analizar su impacto en las competencias pragmáticas y sociolingüísticas.

Orak (2025) complementa esta perspectiva al indicar que la gamificación mejora la comprensión y la motivación en el aprendizaje del inglés, siempre que se implemente con una planificación adecuada. Aunque sugiere que su uso como actividad extracurricular puede optimizar los resultados, su aplicación en contextos evaluativos sigue sin explorarse en profundidad.

Dindar, Ren y Järvenoja (2021) investigan los efectos de la cooperación y la competencia gamificada en el aprendizaje del vocabulario en inglés. Sus hallazgos indican que ambas estrategias pueden ser igualmente efectivas en términos de motivación y logro académico, pero la cooperación gamificada fortalece más la conexión social entre los estudiantes. Esto sugiere que el trabajo colaborativo dentro de entornos gamificados no solo fomenta la motivación, sino que también refuerza la interacción social, aspecto clave en el desarrollo de competencias pragmáticas y sociolingüísticas.

Cantor y Fuentes (2017) analizan estrategias para mejorar el desempeño en la prueba Saber 11, destacando la importancia de desarrollar competencias pragmáticas, sociolingüísticas, léxicas y gramaticales. Su estudio resalta que los métodos interactivos y dinámicos son más efectivos que los enfoques tradicionales centrados en la memorización. Esto contrasta con la postura de Yaman & Kaban (2024), quienes se enfocan en la falta de formación docente en

pragmática, lo que sugiere que la solución no solo radica en estrategias innovadoras para los estudiantes, sino también en la preparación del profesorado.

Finalmente, estudios como los de Contreras Avendaño et al. (2024), Mejía-Mejía (2016) y Bastidas Muñoz y Jiménez-Salcedo (2021) evidencian desigualdades en la enseñanza del inglés en Colombia, lo que subraya la necesidad de estrategias contextualizadas y participativas.

Referentes Técnicos

El presente estudio se fundamenta en documentos técnicos clave que orientan la enseñanza y evaluación del inglés en Colombia. En primer lugar, *la Guía No. 22 de Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras* (MEN, 2006) establece los niveles esperados en comprensión y producción del inglés, destacando la importancia de la pragmática y la interacción social en el aprendizaje del idioma.

Por su parte, *el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (MCER) (Consejo de Europa, 2020) proporciona una clasificación detallada de las competencias lingüísticas, enfatizando la comunicación efectiva en contextos reales. Su aplicación en el contexto colombiano guía la enseñanza hacia el desarrollo de habilidades pragmáticas y sociolingüísticas.

Además, *el Marco de Referencia para la Evaluación del ICFES* (2023) define los criterios de medición en la prueba Saber 11, subrayando la relevancia de la competencia comunicativa en inglés. Este marco es clave para alinear las estrategias pedagógicas con los objetivos de la evaluación nacional.

Finalmente, *el Programa Nacional de inglés: Colombia Very Well* (MEN, 2014) refuerza la necesidad de metodologías innovadoras, como la gamificación y el trabajo colaborativo, para mejorar la enseñanza del inglés en el país.

En conjunto, estos referentes proporcionan la base técnica para implementar estrategias que fortalezcan las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en los estudiantes de grado 11°, alineadas con los estándares nacionales e internacionales.

Referentes Legales

El marco legal que respalda esta investigación se fundamenta en normativas que regulan la enseñanza del inglés y la implementación de metodologías innovadoras en Colombia. La Ley 115 (1994) y el Decreto 1860 (1994) destacan la importancia del desarrollo de competencias comunicativas y el uso de estrategias pedagógicas que favorezcan un aprendizaje efectivo. En esta línea, la Ley 1651 (2013) impulsa el bilingüismo y fomenta la adopción de enfoques innovadores, como la gamificación, para mejorar la enseñanza de lenguas extranjeras.

Por su parte, el Decreto 1421 (2017) refuerza la inclusión educativa, promoviendo el acceso equitativo a metodologías de aprendizaje accesibles, entre ellas el trabajo colaborativo. Asimismo, la Resolución 12730 (2017) establece los criterios para la certificación del dominio del inglés, garantizando la alineación de la enseñanza con estándares nacionales e internacionales.

Estos referentes legales proporcionan un marco normativo sólido para la integración de estrategias como la gamificación y el trabajo colaborativo en la enseñanza del inglés, asegurando su pertinencia y aplicación dentro del sistema educativo colombiano.

Referentes Éticos

Esta investigación se rige por principios éticos que garantizan la integridad y el respeto por los participantes. Se obtendrá consentimiento informado, asegurando que los estudiantes comprendan los objetivos del estudio y su derecho a participar voluntariamente. Asimismo, se protegerá la confidencialidad y privacidad de los datos, conforme a la Ley 1581 de 2012

(Congreso de la República de Colombia, 2012) garantizando el anonimato y uso seguro de la información.

El diseño de estrategias de gamificación y trabajo colaborativo promoverá la inclusión y equidad, evitando cualquier forma de discriminación o exclusión. Además, se velará por un uso responsable de las tecnologías educativas, asegurando que las plataformas empleadas respeten la privacidad y accesibilidad de los participantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se inscribe dentro del paradigma cualitativo, ya que su propósito no es realizar un análisis cuantitativo de datos, sino examinar las interacciones y percepciones de los estudiantes frente al uso de la gamificación y el trabajo colaborativo como estrategias para fortalecer sus habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés. Corner et al. (2019) sostiene que la investigación cualitativa explora y profundiza en cuestiones y problemáticas del mundo real mediante la recopilación de percepciones, experiencias y comportamientos de los participantes. Más específicamente, este enfoque se centra en los "cómo" y los "por qué" en lugar del "cuánto". Esto se alinea con la naturaleza del presente estudio, ya que se busca recolectar datos de interacciones reales y explorar cómo los estudiantes desarrollan sus habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés en el contexto de preparación para la prueba ICFES Saber 11.

En cuanto al tipo de estudio, se ha adoptado un diseño experimental dentro del marco cualitativo. Este enfoque implica la implementación de estrategias pedagógicas y la observación de su impacto en el desarrollo de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas de los estudiantes. A diferencia de los estudios experimentales cuantitativos, donde se manipulan variables numéricas, un estudio cualitativo experimental se enfoca en la intervención deliberada en un contexto natural con el fin de analizar los cambios en las interacciones y percepciones de los participantes (Maxwell, 2019). Este enfoque no solo permite describir la realidad de los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés, sino también intervenir de manera reflexiva para mejorar su desempeño tanto en pruebas evaluativas como en situaciones comunicativas reales.

La metodología cualitativa experimental es adecuada para responder a la pregunta de investigación, ya que posibilita el análisis del impacto de las estrategias pedagógicas en el desarrollo de estas habilidades. Además, se alinea con los objetivos específicos del estudio, los cuales incluyen: explorar la interacción de los estudiantes con las competencias pragmáticas y sociolingüísticas, implementar estrategias didácticas basadas en gamificación y trabajo colaborativo a través de la sana competencia, y evaluar los cambios resultantes de dicha implementación.

Unidad de Análisis

Para esta investigación, he definido como unidad de análisis a los estudiantes de grado undécimo del colegio Técnico Lorenzo de Salazar, específicamente los grupos 11-1 y 11-2, cada uno conformado por 24 jóvenes entre los 16 y 18 años. La selección de esta muestra responde a la necesidad de fortalecer sus competencias en inglés, particularmente en los aspectos pragmáticos y sociolingüísticos, con miras a su preparación para la prueba ICFES Saber 11.

Si bien dentro de estos grupos hay estudiantes con dificultades en su proceso de aprendizaje debido a desafíos cognitivos específicos, en esta investigación he optado por centrarme en aquellos que pueden participar sin requerir adaptaciones curriculares significativas. Esta decisión no busca excluir, sino garantizar que las estrategias implementadas sean evaluadas bajo condiciones homogéneas, asegurando así un análisis más preciso de su impacto. No obstante, valoro la diversidad del aula y, por ello, se incluirán observaciones sobre la dinámica grupal y cómo las estrategias pedagógicas pueden contribuir al desarrollo integral de todos los estudiantes en el contexto de enseñanza del inglés.

Técnicas para la Recolección de Datos

En el marco de esta investigación, la recolección de datos se basa en un enfoque cualitativo que busca comprender en profundidad el desarrollo de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes de grado 11°. Para ello, se emplearán tres técnicas de recolección de datos, cada una alineada con los objetivos específicos del estudio y orientada a capturar información detallada sobre la interacción, percepción y desempeño de los participantes.

Para explorar cómo los estudiantes interactúan con las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés en contextos comunicativos y evaluativos, se llevará a cabo la observación participante en sesiones de aprendizaje estructuradas con estrategias de gamificación y trabajo colaborativo.

Durante estas sesiones, como investigadora, registraré en un diario de campo notas detalladas sobre el uso del lenguaje, patrones de comunicación, estrategias utilizadas para la resolución de tareas y la respuesta de los estudiantes ante los desafíos planteados. Además, se documentarán aspectos implícitos como la seguridad en la producción oral y la capacidad de adaptación a distintas situaciones comunicativas.

Con el fin de conocer la percepción de los estudiantes sobre el proceso de aprendizaje y la efectividad de las estrategias utilizadas, se implementará una entrevista semiestructurada a través de una actividad de buzón de mensajes anónimos.

En esta dinámica, los estudiantes podrán expresar sus experiencias, dificultades y reflexiones sin la presión de una evaluación directa. Las respuestas serán recopiladas y analizadas en un segundo diario de campo, donde se identificarán patrones en las percepciones del grupo, facilitando una comprensión profunda de su proceso de aprendizaje y la movilización de sus competencias lingüísticas en diferentes escenarios.

Para evaluar los cambios en el desarrollo de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas después de la implementación de las estrategias pedagógicas, se realizará una evaluación en equipos, diseñada conforme a los parámetros de la prueba ICFES Saber 11.

Esta evaluación consistirá en ejercicios de selección múltiple que simularán situaciones comunicativas y evaluativas similares a las del examen oficial. Durante la actividad, se registrarán en un tercer diario de campo las estrategias utilizadas por los estudiantes para resolver las preguntas, sus niveles de confianza en la aplicación de sus conocimientos y las principales dificultades que enfrentan.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos recolectados en esta investigación se fundamentará en la identificación y evaluación de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas de los estudiantes en el contexto de la prueba Saber 11. Estas categorías han sido definidas en relación con los objetivos del estudio y permitirán extraer conclusiones significativas sobre el impacto de las actividades gamificadas en la preparación para esta prueba.

En primer lugar, la competencia pragmática será analizada a partir de la capacidad de los estudiantes para identificar el propósito comunicativo de diferentes textos funcionales, como avisos o señales, y su asociación con contextos específicos. Este análisis permitirá evaluar en qué medida las estrategias de gamificación favorecen el reconocimiento de la intencionalidad discursiva y el uso adecuado del lenguaje en situaciones cotidianas. Se examinarán los patrones de respuesta de los participantes y su nivel de precisión en la identificación de propósitos y ubicaciones de avisos, con el fin de determinar su progreso en esta competencia.

Por otro lado, la competencia sociolingüística será examinada a través del análisis de las interacciones simuladas en los ejercicios gamificados, centrándose en la selección de respuestas

adecuadas dentro de diálogos contextualizados. Se estudiará cómo los participantes aplican normas de cortesía, estructuras conversacionales y registros lingüísticos apropiados en función del contexto social y comunicativo propuesto. A través del análisis de sus elecciones en actividades para completar diálogos y su capacidad para construir respuestas pertinentes, se podrá evaluar el impacto del enfoque gamificado en el fortalecimiento de esta competencia.

El análisis de los datos se fundamentará en un enfoque cualitativo, empleando técnicas de codificación para identificar patrones emergentes en las interacciones y respuestas de los estudiantes. La interpretación de estos patrones permitirá comprender cómo las estrategias de gamificación y trabajo colaborativo inciden en el desarrollo de sus competencias pragmáticas y sociolingüísticas. Si bien se examinarán tendencias en la precisión de las respuestas, el énfasis estará en la comprensión del proceso de aprendizaje y en la reflexión sobre el uso del lenguaje en distintos contextos.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de implementación, se evidenció que la mayoría de los estudiantes presentaba un conocimiento limitado sobre las competencias pragmáticas y sociolingüísticas, así como sobre su aplicación en situaciones comunicativas reales. Aunque algunos lograban reconocer ciertos contextos y expresiones en inglés, no tenían claridad sobre cómo estas habilidades se evalúan en la prueba ICFES Saber 11. Las observaciones reflejaron una actitud favorable hacia el aprendizaje y una participación en las actividades lúdicas propuestas. Si bien varios estudiantes manifestaron inseguridad al interpretar anuncios en inglés, otros mostraron una incipiente capacidad para relacionar el contenido del mensaje con su contexto de aparición, lo cual evidenció un grupo heterogéneo en cuanto al dominio del idioma y las estrategias de comprensión de mensajes implícitos o ligados a normas sociales.

Desde los primeros encuentros fue notoria la dificultad de algunos participantes para reconocer expresiones comunes en inglés y asociarlas con situaciones cotidianas, mostrando una fuerte dependencia del español como recurso de mediación. No obstante, el uso de imágenes, ejemplos contextualizados y trabajo colaborativo en dinámicas de gamificación favoreció una mayor apropiación del contenido, permitiendo a varios estudiantes identificar patrones lingüísticos y pragmáticos con mayor autonomía. En cuanto a la dimensión sociolingüística, aunque menos abordada explícitamente en esta fase, comenzó a emerger de forma indirecta mediante discusiones sobre la adecuación del lenguaje en distintos espacios sociales. Actividades como el juego de roles en contextos como hospital, calle y colegio, permitieron observar avances en la conciencia del uso del lenguaje según el lugar, el interlocutor y el propósito comunicativo.

Las elecciones hechas por los estudiantes al completar diálogos evidenciaron un esfuerzo por adaptar el registro y la cortesía al entorno representado.

Experimentación

Durante esta fase, se constató que la implementación de actividades basadas en la gamificación y la competencia sana generó un ambiente motivador, dinámico e incluyente, lo cual favoreció la movilización progresiva de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en inglés. La mayoría de los participantes expresó sentirse más cómoda y dispuesta a interactuar en el idioma, especialmente al trabajar con preguntas tipo WH en contextos simulados o cotidianos. También reportaron avances en vocabulario, pronunciación y comprensión de estructuras lingüísticas, aspectos potenciados por el uso de imágenes, roles, juegos como *descubrir el dibujo* (conocido como “las bombas”) y dinámicas colaborativas. Estas estrategias facilitaron la conexión entre el contenido trabajado y las situaciones evaluativas del examen Saber 11, fortaleciendo la percepción de utilidad del idioma.

No obstante, surgieron desafíos significativos. Entre las principales dificultades se identificaron la comprensión limitada de instrucciones, pronunciación insegura y dependencia del español para interpretar mensajes, relacionadas con el bajo dominio del vocabulario, la escasa exposición previa al inglés y el ritmo acelerado de algunas actividades. Además, algunos estudiantes expresaron temor a participar por miedo a equivocarse o no entender bien. Las entrevistas señalaron que, si bien la gamificación fue valorada como motivadora, se requiere ajustar el ritmo pedagógico y utilizar la traducción de manera estratégica para facilitar la comprensión. También se sugirió diversificar temáticas y asegurar espacios de participación equitativa.

Identificación de Variaciones

La implementación de estrategias basadas en la gamificación y el trabajo colaborativo evidenció transformaciones relevantes en las actitudes, percepciones y comportamientos de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, con avances notables en las competencias pragmáticas y ciertos progresos en las sociolingüísticas.

Los resultados de la prueba tipo ICFES, las entrevistas en equipo y los diarios de campo mostraron una mejora en la comprensión de mensajes en contextos reales, especialmente en tareas relacionadas con anuncios, intenciones comunicativas y ubicaciones posibles. Este avance contrasta con el desconocimiento inicial sobre los usos contextuales del idioma. Sin embargo, persistieron dificultades en la interpretación de preguntas tipo WH, en las que algunos estudiantes aún respondían de forma mecánica sin considerar el sentido global del enunciado.

A nivel afectivo, los estudiantes se mostraron más motivados, seguros e incluidos en las dinámicas. El uso de imágenes, juegos, roles y competencias sanas promovió la participación y el trabajo en equipo. También se evidenció mejora en el vocabulario, pronunciación y fluidez oral. No obstante, los participantes manifestaron la necesidad de momentos de mediación en español y un ajuste en el ritmo pedagógico para reducir confusión o ansiedad.

Un hallazgo clave fue el cambio en la actitud hacia la interacción: los estudiantes participaron con mayor iniciativa, comunicaron sus ideas con más claridad y colaboraron para resolver actividades. Sin embargo, se detectó que la presión evaluativa generó ansiedad en algunos casos, lo que afectó su desempeño. Esto destaca la necesidad de integrar estrategias de autorregulación emocional en los procesos evaluativos.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos tras la implementación de las estrategias pedagógicas muestran avances significativos en la apropiación de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas por parte de los estudiantes de grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar. En coherencia con los objetivos de esta investigación, se evidenció una evolución progresiva en la comprensión y aplicación del inglés en contextos comunicativos reales y simulados, especialmente aquellos relacionados con la prueba ICFES Saber 11. Este análisis se basa en la triangulación de datos obtenidos a través de diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y la observación de las sesiones, lo que permite una mirada integral del proceso de transformación. El presente análisis se enfocará en examinar cómo estas transformaciones responden a la intervención mediante gamificación y trabajo colaborativo, destacando los cambios observados en las prácticas lingüísticas de los participantes. Asimismo, se discutirá el impacto de estos hallazgos en relación con la dimensión ontológica del sujeto que aprende, considerando su capacidad de actuar comunicativamente en su entorno desde una perspectiva crítica y contextualizada.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

En la sesión inicial, se evidenció que los estudiantes del grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar tenían una comprensión limitada de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas, especialmente en relación con su aplicación en la prueba ICFES Saber 11. Contrario a las expectativas iniciales, que planteaban una receptividad equilibrada entre ambas competencias, los estudiantes mostraron una inclinación más favorable hacia los aspectos pragmáticos, lo que pone en evidencia la complejidad del componente sociolingüístico. Aunque mostraron disposición al trabajar con imágenes y palabras clave en avisos o anuncios, lo cual

facilitó un primer acercamiento a la competencia pragmática, en la dimensión sociolingüística surgieron importantes barreras. A pesar del uso de estrategias basadas en gamificación y trabajo colaborativo, los estudiantes evidenciaron inseguridad al expresarse oralmente en inglés, requiriendo recurrir constantemente a la lengua materna para comprender e interpretar las interacciones. Esta fuerte dependencia de la L1 limitó su capacidad para seleccionar respuestas adecuadas en situaciones comunicativas simuladas, incluso cuando se habían trabajado previamente estructuras como las preguntas WH. Estos hallazgos confirman la necesidad de fortalecer dichas competencias desde un enfoque didáctico más experiencial y sostenido en el tiempo.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Los resultados obtenidos en la fase de experimentación evidencian que la implementación de actividades gamificadas y colaborativas influyó positivamente en el desarrollo de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas de los estudiantes. El uso de juegos, roles y dinámicas visuales permitió que los participantes se aproximaran a situaciones comunicativas reales, tal como lo plantea Crystal (1997), al estudiar el lenguaje desde la perspectiva del usuario y su contexto social. Esta apropiación práctica del idioma coincide con lo propuesto por el Marco ICFES (2023), al señalar que la competencia pragmática se fortalece mediante la comprensión de funciones lingüísticas en contextos auténticos. En actividades como el juego *Guess the Situation*, se observó cómo los estudiantes ajustaban su lenguaje de forma más precisa al interlocutor, demostrando comprensión del contexto comunicativo. A nivel sociolingüístico, se observaron progresos en el uso del lenguaje según el interlocutor y el espacio social, como lo afirman Holmes y Wilson (2022), al resaltar la relación entre lengua y contexto. Asimismo, la gamificación generó un entorno emocionalmente seguro, lo cual propició una

participación más activa y disminuyó la ansiedad, validando lo dicho por Werbach y Hunter (2012) sobre la motivación y el compromiso en entornos lúdicos. Aunque persistieron desafíos, los resultados apoyan la pertinencia de estas estrategias para fomentar el uso funcional del inglés en contextos evaluativos como la prueba Saber 11.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

La intervención con la gamificación generó una transformación notable en la manera en que los estudiantes se relacionaron con el aprendizaje del inglés, especialmente en el desarrollo de competencias pragmáticas y sociolingüísticas. Al inicio, muchos de ellos evidenciaban desconocimiento sobre el uso del idioma en contextos reales, incluyendo las pruebas estandarizadas como el ICFES. No obstante, a medida que avanzaban las sesiones, comenzaron a identificar patrones lingüísticos y pragmáticos, como el uso adecuado de preguntas tipo *WH* o la elección del registro según el contexto social, lo cual se fortaleció especialmente en actividades como juegos de roles y dinámicas con imágenes.

Las entrevistas reflejan un cambio en la percepción de los estudiantes hacia el inglés, pasando de verlo como una asignatura más, a considerarlo una herramienta funcional para la vida cotidiana. Uno de ellos expresó: *“Ahora entiendo mejor las frases en inglés, incluso en cosas que veo en dibujos o en redes”*, mientras otro indicó: *“He aprendido palabras nuevas y cómo usarlas cuando hablamos en clase, ya no me quedo tan perdido”*. Estos testimonios dan cuenta de un proceso de apropiación más autónomo del idioma y de un fortalecimiento de su identidad como aprendices activos.

Los estudiantes también destacaron que las actividades les ayudaron a aprender vocabulario, mejorar la pronunciación y participar más, especialmente porque eran métodos “más divertidos e interactivos”, lo que influyó directamente en su motivación y disposición para

el aprendizaje. Aunque persistieron retos como la comprensión de instrucciones, la pronunciación o la falta de vocabulario previo, el ambiente lúdico y participativo favoreció una construcción más significativa del aprendizaje y una percepción del inglés como una experiencia cercana, útil y alcanzable.

Comparación con Estudios Previos

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden con los planteamientos de estudios previos en cuanto a la necesidad de fortalecer las competencias pragmáticas y sociolingüísticas mediante estrategias innovadoras. Investigaciones como las de Pirogova (2022) y Dorgham (2024) destacan que el uso del idioma en contextos reales potencia el desarrollo comunicativo más allá del conocimiento gramatical. No obstante, a diferencia de estos trabajos, el presente estudio integra la gamificación como estrategia pedagógica central, demostrando que las actividades lúdicas, contextualizadas y colaborativas no solo fomentan la participación activa, sino que también propician un aprendizaje más significativo y funcional.

Asimismo, los hallazgos complementan lo propuesto por Dindar, Ren y Järvenoja (2021), quienes enfatizan que la cooperación en entornos gamificados mejora tanto la motivación como la interacción social, dos componentes fundamentales para el desarrollo pragmático del lenguaje. Sin embargo, estudios como los de Zambrano y Cárdenas (2022) y Orak (2025), si bien reconocen el impacto positivo de la gamificación, no profundizan en su vinculación directa con procesos de evaluación estandarizada. En contraste, esta investigación aporta evidencia concreta sobre cómo las estrategias gamificadas pueden articularse con los objetivos y exigencias de la prueba Saber 11, contribuyendo así a una preparación más contextualizada e integral.

De esta forma, se aporta evidencia empírica sobre la conexión entre estrategias lúdico-colaborativas y procesos evaluativos, un vínculo aún poco explorado en la literatura nacional, lo

cual posiciona este trabajo como un aporte significativo al campo de la didáctica del inglés en contextos escolares.

Limitaciones del Estudio

Entre las principales limitaciones del estudio se destaca el tiempo reducido destinado a la implementación de estrategias basadas en gamificación y trabajo colaborativo, lo cual restringió su impacto en el fortalecimiento de las habilidades pragmáticas y sociolingüísticas del inglés, particularmente en la preparación para la prueba ICFES Saber 11. La ausencia prolongada de un docente de inglés afectó negativamente el desarrollo de las competencias esperadas para el grado undécimo, según lo establecido por el Ministerio de Educación. Además, la falta de acceso a herramientas tecnológicas limitó el uso de recursos auténticos esenciales para la comprensión auditiva y la producción oral. El apego a la lengua materna y los bajos niveles en la L2 también dificultaron la participación de los estudiantes en las actividades.

Futuras investigaciones deberían contemplar un mayor tiempo de intervención, así como una evaluación diagnóstica más exhaustiva de las competencias estudiantiles y un acceso efectivo a recursos digitales. No obstante, a pesar de estas limitaciones, los hallazgos de este estudio permiten abrir rutas de acción concretas en contextos educativos similares donde se enfrentan restricciones estructurales y pedagógicas, y proporcionan valiosos insights para el diseño de futuras intervenciones más integrales y sostenibles.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados del estudio evidencian que, desde la percepción de la mayoría de los estudiantes, la gamificación y el trabajo colaborativo pueden ser herramientas valiosas para fortalecer habilidades pragmáticas y sociolingüísticas en la preparación para la prueba ICFES Saber 11. Estas estrategias ofrecen un enfoque dinámico y participativo que puede mejorar el

compromiso y la práctica significativa del idioma. No obstante, se identificaron percepciones diversas entre los estudiantes, lo cual sugiere la necesidad de adaptar las metodologías a distintos estilos de aprendizaje.

Estos hallazgos pueden orientar la implementación de prácticas pedagógicas más inclusivas y motivadoras, así como el diseño de políticas institucionales que integren enfoques lúdicos y colaborativos en la enseñanza del inglés. Asimismo, estas estrategias podrían ser incluidas en planes de aula orientados al fortalecimiento de competencias comunicativas o formar parte de programas institucionales de preparación para pruebas externas, contribuyendo a una formación docente más alineada con las necesidades del siglo XXI.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, el análisis de los resultados confirma que las estrategias de gamificación y trabajo colaborativo impactaron positivamente en el fortalecimiento de las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en estudiantes de grado 11^o, especialmente en su preparación para la prueba ICFES Saber 11. Aunque no todos percibieron con igual efectividad estos enfoques en cuanto al desarrollo de la dimensión ontológica, la mayoría evidenció avances en su capacidad para interactuar en contextos comunicativos reales y simulados.

Estos hallazgos abren nuevas preguntas sobre cómo enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés desde una perspectiva crítica y significativa. Futuras investigaciones podrían indagar sobre la integración de materiales auténticos como música, entrevistas reales o contenidos audiovisuales cotidianos, para potenciar la dimensión sociolingüística desde contextos culturales diversos. También sería relevante examinar el impacto de estas estrategias en grupos con diferentes niveles de competencia o necesidades educativas específicas, así como su posible adaptación a otros niveles o contextos institucionales.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos de esta investigación demuestran que la aplicación de estrategias de gamificación y trabajo colaborativo logró fortalecer, en distintos niveles, las competencias pragmáticas y sociolingüísticas en inglés de los estudiantes de grado 11° del Colegio Técnico Lorenzo de Salazar. Se evidenció un avance significativo en la comprensión de intenciones comunicativas, en el reconocimiento de contextos sociales y en el uso adecuado del lenguaje en situaciones simuladas similares a la prueba ICFES Saber 11. Estos resultados responden plenamente al objetivo general y a la pregunta de investigación, validando que un enfoque didáctico contextualizado, participativo y lúdico puede contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas pertinentes para evaluaciones estandarizadas y para la interacción en la vida cotidiana.

En términos del aspecto ontológico, la investigación permitió una movilización significativa en la forma como los estudiantes conciben y utilizan el idioma inglés, trascendiendo la mera reproducción de estructuras gramaticales. La unidad de análisis mostró progresos notables en su apropiación del lenguaje como herramienta de interacción social, reflejados en la mayor autonomía, seguridad y claridad con la que enfrentaron actividades comunicativas contextualizadas. Este cambio revela una transformación en su identidad como aprendices de inglés, quienes pasaron de depender del español a construir respuestas con mayor sentido comunicativo, afianzando su rol como usuarios activos del idioma en contextos reales y simulados.

La implementación de las estrategias de gamificación y trabajo colaborativo tuvo un impacto ampliamente positivo en la población de estudio. Se observó un incremento en la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades orales, especialmente en actividades

que involucraban interacción, visualización y resolución cooperativa de tareas. No obstante, también se identificaron aspectos a mejorar: la comprensión de instrucciones, el ritmo acelerado en algunas actividades y la necesidad de una mediación estratégica en español. Estas limitaciones sugieren que, si bien la variable resultó eficaz, su impacto puede optimizarse con ajustes metodológicos sensibles al contexto y a las particularidades de los estudiantes.

Este estudio aporta a la literatura educativa una propuesta metodológica centrada en la integración de estrategias lúdicas y colaborativas con enfoques evaluativos formales como el de la prueba Saber 11. Su valor reside en evidenciar cómo la gamificación, combinada con la colaboración estructurada, no solo mejora el desempeño en tareas específicas, sino que también transforma las actitudes hacia el aprendizaje del inglés. Teóricamente, la investigación dialoga con referentes clave como el MCER y el Marco ICFES, y metodológicamente, introduce un diseño cualitativo con componentes experimentales y triangulación de datos, que puede inspirar futuras investigaciones en contextos con realidades socioeducativas similares.

Con base en los hallazgos, se recomienda institucionalizar el uso de estrategias de gamificación y trabajo colaborativo como prácticas habituales en la enseñanza del inglés, especialmente en grado 11°, articulando dichas metodologías con los contenidos evaluativos del Saber 11. Para ello, sería pertinente capacitar al profesorado en el diseño de actividades que promuevan el uso funcional del idioma en contextos reales, así como garantizar espacios equitativos de participación, donde se priorice la interacción oral, el uso de imágenes contextualizadas y dinámicas que reduzcan la ansiedad ante el error. La incorporación de estas estrategias no solo puede enriquecer la experiencia de aprendizaje, sino también contribuir a una enseñanza más inclusiva, motivadora y significativa.

En investigaciones futuras se sugiere ampliar la muestra a instituciones con distintas condiciones socioculturales y niveles de desempeño, integrando metodologías mixtas que permitan contrastar datos cualitativos con resultados cuantificables a largo plazo. También sería enriquecedor explorar variables relacionadas con la exposición al idioma fuera del aula, el acompañamiento familiar en el proceso de aprendizaje y la disponibilidad de recursos tecnológicos. Además, se propone incluir estrategias de autorregulación emocional como parte del diseño pedagógico, con el fin de mitigar el impacto de la ansiedad evaluativa sobre el rendimiento en contextos de prueba.

Referencias Bibliográficas

- Aldama-Juárez, B., del Rosario Caipe-Colimba, N., Angélica Ruiz-Romero, I., & Juárez-Díaz, C. (2024). *Learning styles and gamification in English classes at higher education*. *Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 8(2), 151–168.
<https://doi.org/10.32541/recie.v8i2.716>
- An, Y. (2020). *Designing effective gamified learning experiences*. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), 62–69. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.27>
- Bastidas Muñoz, J. G., & Jiménez-Salcedo, J. (2021). La política lingüística educativa en Colombia: análisis de la literatura académica sobre el Plan Nacional de Bilingüismo. *Tonos Digital: Revista de Estudios Filológicos*, 41, 1–31.
- Cantor Cobos, H. G., & Fuentes Oliveros, M. E. (2017). *Estrategias para la enseñanza del idioma inglés en la educación media con miras a mejorar el resultado en prueba SABER 11* [Trabajo de grado, Universidad La Gran Colombia]. Repositorio Universitario Universidad La Gran Colombia. <http://hdl.handle.net/11396/4456>
- Consejo de Europa. (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario*. Consejo de Europa.
<https://www.coe.int/lang-cefr>
- Contreras Avendaño, J. S., Duarte, A. M., Morales Vargas, J. E., & Jaimes, J. C. (2024). Challenges of English language teaching: The case of a public school. *Enunciación*, 29(2), 253–269. <https://doi.org/10.14483/22486798.21435>
- Corner, E. J., Murray, E. J., & Brett, S. J. (2019). Qualitative, grounded theory exploration of patients' experience of early mobilisation, rehabilitation and recovery after critical illness. *BMJ Open*, 9(2), e026348. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2018-026348>

- Çakır Yaman, S., & Liman Kaban, A. (2024). *Teaching pragmatics and idealized pragmatic norms in English: Exploring Turkish EFL teachers' perceptions*. Hacettepe University Journal of Education, 39(1), 125–145. <https://doi.org/10.16986/HUJE.2024.517>
- Decreto 1421 de 2017. (2017, agosto 29). *Por el cual se reglamenta la atención educativa a la población con discapacidad*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Decretos/381928:Decreto-1421-de-agosto-29-de-2017>
- Decreto 1860 de 1994. (1994, agosto 3). *Por el cual se reglamenta la organización de la educación formal en sus niveles preescolar, básica y media*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Decretos/86240:Decreto-1860-de-Agosto-3-de-1994>
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 142–159. <https://doi.org/10.1111/bjet.12977>
- Dorgham, R. (2024). Implementation of the sociolinguistic competence strategies in teaching and learning English as a foreign language. *Journal of Language Teaching & Research*, 15(4), 1189–1199. <https://doi.org/10.17507/jltr.1504.16>
- García, P. F. M., García, A. R. M., & Jones, J. G. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(3), 1638–1646. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

- Holmes, J., & Wilson, N. (2017). What do sociolinguists study? In *An introduction to sociolinguistics* (5th ed., pp. 1–15). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315728438-1>
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación [ICFES]. (2023). *Módulo inglés Saber 11.º, Saber TyT y Saber Pro: Marco de referencia para la evaluación*. https://okonvirtual.com/ICFES/CAJA_HERRAMIENTAS_SABER11/que-se-evalua.html
- Jambrina, P. B., de la Fuente, S. M., & López, I. C. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: Una experiencia educativa. *Encuentro Journal*, 29, 1–16. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1917>
- Ley 115 de febrero 8 de 1994. (2019). *Portal MEN - Presentación*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/ejes-tematicos/Normas-sobre-Educacion-Preescolar-Basica-y-Media/85906:Ley-0115-de-Febrero-8-de-1994>
- Ley 1651 de julio 12 de 2013. (2024). *Portal MEN - Presentación*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineduccion.gov.co/portal/normativa/Leyes/381602:Ley-1651-de-julio-12-de-2013>
- Maxwell, J. A. (2019). *Diseño de investigación cualitativa: Un enfoque interactivo* (E. Méndez, Trad.). Editorial Gedisa. (Obra original publicada en 2013). https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9788417835057_A38483421/preview-9788417835057_A38483421.pdf
- Mejía-Mejía, S. (2016). ¿Vamos hacia una Colombia bilingüe? Análisis de la brecha académica entre el sector público y privado en la educación del inglés. *Educación y Educadores*, 19(2), 223–237. <https://doi.org/10.5294/edu.2016.19.2.3>

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Guías No 22: Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- 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. *Polo del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 7(11), 1662–1688. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9263564>
- Orak, S. D. (2025). EFL students' perception of gamification-integrated English language education. *Pegem Journal of Education & Instruction*, 15(1), 143–158. <https://doi.org/10.47750/pegegog.15.01.13>
- Pirogova, N. (2022). *The role of pragmatic competence in English language teaching*. *Apuntes Universitarios: Revista de Investigación*, 12(3), 381–396. <https://doi.org/10.17162/au.v12i3.1138>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Documento de socialización: Programa Nacional de Inglés – Colombia Very Well. Programa Nacional de Inglés 2015–2025*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341852_archivo_pdf_colombia_very_well.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Resolución No. 12730 de 28 "Por la cual se publica la lista de exámenes estandarizados para la certificación del nivel de dominio lingüístico y se dictan otras disposiciones"*. <https://www.mineducacion.gov.co/1780/w3-article-363207.html>
- Rose, K. R., & Kasper, G. (2001). *Pragmatics in language teaching*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9781139524797>

Yacob, N. S., Rahman, S. F. A., Mohamad, S. N. A., Rahim, A. A. A., Rashid, K. K. A.,
Aldaba, A. M. A., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL classrooms
through gamified teaching and learning. *Arab World English Journal (AWEJ), Special
Issue on CALL(8)*, 177–191. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/call8.12>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/17G5HFW17QMYUCbUN5FxfO_GHNQcJX11r?usp=sha

[ring](#)