

**Gamificación estrategia para el aprendizaje de las competencias lingüísticas en estudiantes
del grado noveno del Instituto Toribio Maya de la ciudad de Popayán**

Wilfran Rene Guerrero Muñoz

Asesor

Yasmin Del Rosario Florez Guzman

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el Instituto Toribio Maya de la ciudad de Popayán, con estudiantes del grado noveno. El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” en estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya de la ciudad de Popayán a través de la gamificación como estrategia de enseñanza, durante el primer semestre del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo experimental en el que puso en juego la gamificación reconociendo sus efectos en la motivación e interés por el aprendizaje del inglés. A partir de esta investigación se concluyó que el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza fortalece de manera significativa las competencias lingüísticas en inglés debido a que las actividades lúdicas despiertan el interés y la motivación en los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, competencias lingüísticas, aprendizaje

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Toribio Maya Institute in the city of Popayan, with ninth-grade students. The general objective was to strengthen the learning of linguistic skills in the verb "to be" among ninth-grade students at the Toribio Maya Institute in the city of Popayán through gamification as a teaching strategy during the first semester of 2025. This study used a qualitative experimental approach that examined gamification, recognizing its effects on motivation and interest in learning English. This research concluded that the use of gamification as a teaching strategy significantly strengthens English language skills because playful activities spark students' interest and motivation.

Keywords: Gamification, linguistic competencies, learning

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	11
Objetivos	12
Objetivo General	12
Objetivos Específicos	12
Marcos de Referencia	13
Referentes Conceptuales	13
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	25
Identificación de Variaciones	26

Análisis y Discusión.....	27
Conclusiones y Recomendaciones.....	31
Conclusiones	31
Recomendaciones.....	33
Referencias Bibliográficas	34
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

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

Introducción

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera representa un desafío significativo en contextos educativos con poblaciones vulnerables, especialmente cuando los estudiantes han enfrentado interrupciones en su trayectoria escolar. La enseñanza tradicional del inglés suele ser insuficiente debido a la falta de motivación y a metodologías rígidas. Este estudio explora la gamificación como estrategia innovadora para transformar la enseñanza del verbo *to be*, un contenido gramatical esencial pero percibido como complejo por los estudiantes. Su relevancia radica en que, al integrar elementos lúdicos, no solo se mejora el aprendizaje lingüístico, sino que también se fomenta la confianza y el compromiso en estudiantes con historiales de exclusión educativa.

Los estudiantes del Instituto Toribio Maya presentan dificultades académicas asociadas a la extra edad, desescolarización y desmotivación, particularmente en el área de inglés. El verbo "to be" base fundamental para la competencia comunicativa suele enseñarse mediante métodos tradicionales centrados en la memorización, lo que genera frustración y bajo rendimiento. Investigaciones como las de Freire, (1993) y Vygotsky (1978) respaldan que estrategias pedagógicas activas, como la gamificación, son clave para superar estas barreras, ya que vinculan el aprendizaje con experiencias significativas y colaborativas. Estudios previos como el de Martínez et al. (2024) demuestran que esta estrategia incrementa la motivación y el logro académico en lenguas extranjeras. Sin embargo, persiste una brecha en su aplicación en contextos de reinserción educativa, lo que justifica esta investigación.

El objetivo general fue fortalecer las competencias lingüísticas en el verbo "to be" mediante gamificación en estudiantes de noveno grado del Instituto Toribio Maya. Se adoptó un enfoque cualitativo y experimental, utilizando técnicas como observación directa, diarios de

campo y cuestionarios pre y post para evaluar cambios en motivación y aprendizaje. Las actividades gamificadas combinaron juegos didácticos presenciales y herramientas digitales, diseñadas bajo principios de aprendizaje significativo (Ausubel, 1963) y constructivismo social (Vygotsky, 1978).

Los resultados revelaron que la gamificación fortaleció las competencias lingüísticas en el área de inglés ya que aumentó significativamente la motivación. Siete de nueve estudiantes mejoró su capacidad para estructurar oraciones correctas usando el verbo “to be”, y se observó mayor participación y reducción del miedo al error. Este hallazgo respalda la gamificación como herramienta para entornos educativos desafiantes. Para comprender en profundidad el diseño metodológico, las actividades implementadas y el análisis detallado de los resultados, se invita al lector a revisar el informe completo.

Caracterización

La presente investigación se realizará en El Instituto Formativo Toribio Maya que se encuentra ubicado en el barrio La Paz de la Ciudad de Popayán; es administrado por los religiosos Terciarios Capuchinos. Su planta física esta distribuida en siete áreas, una de ellas es el área académica la cual cuenta con ocho aulas de clase, un baño, coordinación, laboratorio, biblioteca y el salón de profesores. La planta de personal de esta área está conformada por once docentes, un coordinador, una secretaria y una psicóloga académica.

El Instituto Formativo Toribio Maya se encarga de reeducar adolescentes y jóvenes que presentan delitos de responsabilidad penal. El Instituto alberga alrededor de doscientos adolescentes y jóvenes, en su totalidad hombres, con edades entre 13 y 24 años, los cuales cursan grados desde primero de primaria hasta once. La mayoría de los estudiantes presentan extra-edad escolar y desescolarización, por lo que dificulta la enseñanza y el aprendizaje en las diferentes áreas académicas en especial el área de inglés.

Se puede evidenciar que estas dificultades de aprendizaje se dan por la interrupción en el proceso educativo que han vivido la mayoría de los estudiantes, ya que generalmente vienen de entornos vulnerables, donde la educación no la ven necesaria para su vida. Debido a esto se requiere fortalecer habilidades básicas como, lectura, la escritura y desarrollar competencias socioemocionales que les permitan gestionar conflictos, tomar decisiones asertivas y reinserirse de manera efectiva en la sociedad.

Por otra parte, la falta de hábitos de estudio, la desmotivación y antecedentes de exclusión escolar son desafíos que se deben superar buscando estrategias pedagógicas flexibles desde sus experiencias previas para lograr un aprendizaje significativo y funcional.

Planteamiento del Problema

La enseñanza y el aprendizaje académico en jóvenes de extra edad que han permanecido por mucho tiempo fuera del sistema educativo, debido a situaciones de vulnerabilidad social y familiar, como pasa con la mayoría de los estudiantes de este instituto, representa un desafío significativo. Generalmente son estudiantes que presentan dificultades para concentrarse, presentan resistencia al aprendizaje formal, no confían en sus capacidades académicas y recurrentemente les falta motivación debido a experiencias negativas en su educación.

Así mismo, se evidencia una marcada apatía hacia el aprendizaje en todas áreas académicas, en especial en el área de inglés, específicamente respecto al tema del verbo “to be”, los estudiantes manifiestan que les parece difícil y poco comprensible, en gran parte debido a que la metodología, utilizada por docentes anteriores, ha sido centrada en la memorización de estructuras gramaticales sin vincularlos a su vida cotidiana, lo cual ha hecho que se sienta frustración y desmotivación a la hora de aprender y esto lo han sustentado diferentes estudios en educación inclusiva, donde manifiestan que estudiantes en situación de vulnerabilidad tiene mayor dificultad en adquirir aprendizaje con los modelos tradicionales de enseñanza, ya que estos no tienen en cuenta sus contextos personales ni fomentan su participación activa en el aprendizaje (Freire, 1993)

Debido a lo anterior se propone implementar la gamificación como estrategia en el aprendizaje del verbo “to be”. El aprendizaje basado en juegos ha sido estudiado ampliamente reconociendo su efectividad para fomentar la motivación, la participación y la creación de aprendizajes significativos, para Piaget (1972), el juego es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite al estudiante explorar y construir el conocimiento de manera lúdica. Así mismo, Vygotsky (1978), argumenta que el juego ayuda en el desarrollo

cognitivo y social porque genera interacciones en las que los estudiantes pueden construir significados de manera colaborativa.

El uso de la gamificación en el aprendizaje estimula el pensamiento crítico y creativo además fortalece la confianza en las habilidades lingüísticas de los estudiantes (Foncubierta, 2014). Asimismo, autores como Chacón (2008), argumentan que el aprendizaje mediante el juego permite que los estudiantes se involucren en su proceso educativo facilitando la comprensión y aplicación de estructuras lingüísticas.

Para concluir se puede decir que a pesar de que el tema del verbo “to be” es base fundamental en el aprendizaje del inglés ha sido difícil su enseñanza debido a la utilización de metodologías tradicionales que han impedido captar el interés en estudiantes, como los del Instituto Toribio Maya, quienes enfrentan barreras emocionales y académicas que les hace dificultar aún más su proceso de aprendizaje. Debido a esto, es importante investigar como la implementación de la gamificación como estrategia para la enseñanza del verbo “to be” puede ayudar en la motivación del aprendizaje, mejorando no solo el desarrollo lingüístico sino también a la reconstrucción de la confianza en las capacidades educativas que tiene cada uno de ellos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” en estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya de la ciudad de Popayán a través de la gamificación como estrategia de enseñanza, durante el primer semestre del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” en estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya de la ciudad de Popayán a través de la gamificación como estrategia de enseñanza, durante el primer semestre del año 2025

Objetivos Específicos

Explorar el nivel inicial de las competencias lingüísticas en el verbo 'to be' en los estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya de Popayán.

Desarrollar la construcción del aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” a través de la experimentación de la gamificación como estrategia de enseñanza.

Reconocer los cambios en el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” en los estudiantes del grado noveno después de utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza son un conjunto de métodos, recursos y técnicas utilizadas por los docentes para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, que a su vez pueden ser desarrollados a través de las habilidades cognitivas partiendo de que el mediador de aprendizaje (docente) además de enseñar los contenidos de su disciplina debe enseñar a aprender, proporcionando ayudas al aprendiz con el objetivo de lograr un procesamiento más profundo de la información nueva y llegar a un aprendizaje significativo (Juarez & Mamani, 2012).

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un proceso que abarca diferentes dimensiones del ser humano, la emocional, motivacional y cognitiva en donde el estudiante emplea sus saberes previos para lograr nuevos conocimientos, Ausubel (1963) fue quien desarrollo el concepto de aprendizaje significativo, y sustenta que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con los conocimiento previos del estudiante, además para que haya un aprendizaje significativo es necesario que el estudiante tenga una actitud favorable y motivadora hacia lo que se aprende, dicha motivación puede ser generada por el juego a través de la gamificación como estrategia de enseñanza, la cual se pretende utilizar en esta investigación.

La Gamificación

La gamificación proviene del inglés “game” que en español traduce juego (Lucas et al, 2020) por tanto la gamificación son actividades motivadoras que se realizan ya sean por diversión o por competir. Además, es una estrategia pedagógica que incorpora elementos del

juego en contextos educativos que logran fomentar la motivación y aumentar el aprendizaje. Investigaciones como las de Aguilera et al.(2014); Quintanal (2016); y Lucas et al.(2020) sustentan que uno de los objetivos principales de la gamificación es emplear cualquiera de las técnicas del juego para tener la atención del estudiante y así lograr mejorar sus habilidades y saberes llevándolos a construir un aprendizaje significativo impulsados por la motivación y la implementación de la tecnología

La Motivación

La motivación es un elemento fundamental para llevar a cabo acciones, actitudes o tareas, ya que facilita su cumplimiento y finalización. Su importancia radica en que fortalece el sentido de pertenencia dentro del entorno en el que se desarrolla. Las personas motivadas suelen destacarse en aspectos como productividad, rendimiento y estabilidad. Según Rosário et al.(2015), en el contexto académico, la motivación y las creencias de los estudiantes influyen en su proceso de aprendizaje, especialmente cuando este se presenta como una experiencia lúdica que aborda contenidos con los que suelen tener dificultades. Además, los juegos favorecen la motivación al impactar de manera directa en las dimensiones cognitivas, emocionales y sociales de cada individuo. En este sentido, la motivación es un componente clave del aprendizaje significativo, ya que mantiene el interés y la participación del estudiante, permitiéndole desarrollar su máximo potencial. Dado que muchos alumnos carecen de estímulos e incentivos, esta propuesta didáctica busca fomentar el aprendizaje a través de estrategias motivacionales.

Referentes Teóricos

Usar el juego en el ámbito educativo no es una idea de los últimos años, el filósofo John Locke sustentaba que jugar permite a los individuos evaluar sus propias capacidades, fortalecer

el autocontrol y comprender mejor su entorno. Además, consideraba que el juego contribuía al desarrollo de futuras habilidades intelectuales (Paladines & Mediavilla, 2021)

Una de estas teorías es la de Malone mencionada por Deterding et al.(2011) quien estableció que los juegos educativos deben contar con ciertas características clave: desafíos que fomenten la competitividad entre los jugadores, estímulos audiovisuales que despierten la curiosidad y mantengan el interés, la posibilidad de tomar decisiones y moverse libremente dentro del juego para desarrollar el sentido de control, y elementos de fantasía que atiendan las necesidades emocionales del estudiante.

Por su parte, la teoría constructivista señala que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes experimentan nuevas situaciones de manera sensorial y divertida. Esto facilita la retención de conocimientos a largo plazo, haciendo de la gamificación una estrategia valiosa para el proceso educativo, ya que cumple con estos principios esenciales para la construcción del aprendizaje (Paladines & Mediavilla, 2021).

Asimismo, Ortiz et al. (2018) sostienen que el uso de mecánicas de juego en contextos ajenos al juego propiamente dicho favorece un aprendizaje más dinámico. Esta estrategia no solo desarrolla habilidades útiles en la vida cotidiana de los estudiantes, sino que también estimula su motivación y refuerza la competitividad grupal.

La gamificación presenta múltiples ventajas al ser utilizada como estrategia para la enseñanza del inglés, una de ellas es su capacidad para aumentar la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, incluso es uno de los aspectos más mencionados en las investigaciones sobre gamificación (Martínez et al. 2024). La motivación es uno de los desafíos más comunes que enfrentan los docentes al enseñar a adolescentes. Sin embargo, a través de la gamificación, se ha

logrado superar este obstáculo, ya que esta estrategia ayuda a reducir el desinterés de los estudiantes y fomenta su compromiso en el proceso de aprendizaje (Ortiz et al. 2018)

Varias investigaciones que hablan sobre la gamificación como estrategia de enseñanza sostienen la efectividad que tiene para aumentar el interés en los estudiantes y por ende lograr un aprendizaje significativo del contenido nuevo. Una de estas es la realizada por Paladines & Mediavilla (2021), los cuales realizaron una investigación de tipo descriptiva no experimental, con el objetivo de analizar la gamificación y su incidencia en la motivación de los educandos, a través de la implementación del portal web Árbol ABC, ellos obtuvieron unos resultados positivos ya que pudieron comprobar que la gamificación incide en la motivación, el interés, la atención y la persistencia de los estudiantes. Una de las recomendaciones hechas por los autores es que los docentes deben ser competentes digitales para estar a la par con los nuevos intereses y necesidades de los estudiantes.

Así mismo, Anzules et al.(2022), realizaron una investigación para demostrar la importancia de la gamificación como técnica de enseñanza para motivar a los estudiantes, este estudio tuvo buenos resultados ya que les permitió comprobar que los estudiantes al estar en un ambiente de juego logran alcanzar los aprendizajes deseados. Por tanto, esta investigación nos ayuda con literatura acerca de la importancia de la gamificación.

De igual manera, Orihuela (2019), realizó una investigación denominada: La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima, que tuvo como objetivo, describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas, la autora utilizó un enfoque cualitativo de tipo descriptiva la cual le permitió obtener como resultado que la gamificación

permite que los estudiantes logren un aprendizaje significativo a través de la motivación que generan los juegos en entornos digitales.

Por otra parte, Durán et al. (2023), realizaron un estudio el cual se centró en el fortalecimiento del uso del verbo “to be” en presente simple y continuo mediante la gamificación como estrategia principal para mejorar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de grado once de la Institución Educativa Jorge Artel. El objetivo fue desarrollar habilidades comunicativas a través de la gamificación de este verbo en ambos tiempos verbales, utilizando recursos digitales como Quizizz y Genially, integrados en plataformas como Wix y Classcraft. La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos dentro del modelo de Investigación Acción Pedagógica o Participativa. Tras la implementación de una unidad didáctica a lo largo de cuatro semanas, se evidenció el impacto de las TIC en la educación, los resultados reflejaron un avance significativo en el aprendizaje, con un incremento del puntaje promedio en el posttest (82,26%) en comparación con el pretest (21,01%). Esto demostró una mejora en la adquisición de los contenidos y consolidó la importancia de la gamificación como estrategia pedagógica, facilitando la integración de las TIC en la enseñanza del inglés.

Para concluir, se puede decir que la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para el aprendizaje, ya que fomenta la motivación, el interés y la participación de los estudiantes. Diversos estudios han evidenciado su impacto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y sociales, especialmente en la enseñanza del inglés. Al integrar elementos lúdicos y tecnológicos, se logra un aprendizaje más significativo y duradero. Además, la gamificación permite superar desafíos como el desinterés y la falta de compromiso en el aula. Para su adecuada implementación, es fundamental que los docentes adquieran

competencias digitales y diseñen estrategias alineadas con las necesidades de los estudiantes. Por tanto, su uso en la educación se consolida como una herramienta clave en la transformación pedagógica.

Referentes Técnicos

Los documentos de orientación operativa y referentes técnicos en los que se fundamenta esta investigación para la implementación de estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés, como la gamificación, son. A nivel nacional El Ministerio de Educación Nacional, (MEN) establece lineamientos como los Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjeras y el Programa Nacional de Bilingüismo que sirven como base para estructurar metodologías efectivas.

Asimismo, las secretarías de Educación certificadas emiten directrices para el uso de TIC y metodologías activas en el aula, promoviendo la integración de herramientas digitales para mejorar el aprendizaje. Además, organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF ofrecen marcos operativos y guías técnicas que destacan el papel de la innovación educativa y la enseñanza inclusiva a través del juego en este caso la gamificación.

Referentes Legales

La presente investigación se desarrolla dentro del marco normativo de la enseñanza de lenguas extranjeras en la educación superior. En Colombia, la Ley General de Educación de 1994 estableció el aprendizaje de una segunda lengua como una prioridad para todos los estudiantes. Posteriormente, en 2004, el país implementó el Plan Nacional de Bilingüismo, adoptando el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) como estándar para evaluar el dominio de idiomas extranjeros. Este marco establece seis niveles de competencia

lingüística: A1 y A2 (básico), B1 y B2 (intermedio), y C1 y C2 (avanzado), permitiendo una evaluación alineada con estándares internacionales.

Referentes Éticos

Esta investigación se rige por valores fundamentales como el respeto, el consentimiento informado y la no estigmatización, asegurando la protección y el bienestar de los estudiantes participantes. Dado que se trata de menores de edad que forman parte de un instituto de restablecimiento de derechos, por lo tanto, es importante garantizar su dignidad y evitar cualquier posible vulneración de sus derechos.

Para ello, se solicitará el consentimiento informado de sus representantes legales, explicando de manera clara el propósito y alcance del estudio. Así mismo se respetará la aprobación de los estudiantes, respetando su decisión de participar en posibles tomas fotográficas del proceso.

Además, se evitará cualquier tipo de sesgo o lenguaje que pueda reforzar estereotipos negativos sobre los estudiantes. El enfoque de la investigación será constructivo y orientado al aprendizaje, con el objetivo de generar aportes positivos para su desarrollo académico y personal. En caso de identificar situaciones que requieran intervención o acompañamiento adicional, se informará a los profesionales del instituto para garantizar el apoyo necesario.

Finalmente, este estudio se compromete con los principios de justicia e inclusión, promoviendo el acceso a una educación de calidad y brindando herramientas que contribuyan a la formación y reinserción social de los estudiantes.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrollará bajo el enfoque cualitativo; puesto que permite definir y fortalecer progresivamente una idea de estudio a medida que avanza el proceso. Así mismo, brinda la posibilidad de interactuar directamente con el objeto de estudio, recopilar información de manera detallada sin necesidad de cuantificar, sino mediante la observación y el contacto con el entorno encontrar soluciones a una problemática específica. Como señala (Hernández R. , 2004), la investigación cualitativa sigue un proceso inductivo: explorar y describir, partiendo de lo particular para luego construir perspectivas teóricas más amplias. Este enfoque no solo permite comprender mejor la realidad estudiada, sino que también puede generar un impacto positivo en la comunidad.

En el ámbito educativo, el enfoque cualitativo permite que el docente reflexione sobre su práctica pedagógica, ya que no se trata solo de impartir conocimientos, sino también de observar, investigar y promover transformaciones en el aula. A través de la interacción con los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente adquiere una comprensión más profunda de su contexto y de quienes lo conforman, interpretando su lenguaje y dinámicas. Por lo tanto, el docente se convierte en un agente clave en la investigación, pues a través de su intervención se pueden generar cambios significativos en el proceso educativo.

Este enfoque es pertinente en esta investigación porque proporciona herramientas descriptivas que facilitan la sistematización de la información recolectada en el campo de estudio, estas herramientas permiten identificar avances y reconocer acciones relevantes dentro del proceso investigativo. La descripción por lo tanto se convierte en un elemento esencial para

que el investigador analice su propia práctica y valore el impacto de su trabajo en el contexto educativo.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación serán los nueve estudiantes que se encuentran en el grado noveno del Instituto Toribio Maya en el primer semestre del año 2025.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos en esta investigación, que busca inicialmente, explorar el nivel inicial de las competencias lingüísticas en el verbo 'to be' en los estudiantes, se realizará, en primer lugar, una observación, ya que esta permite, como lo señala (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) obtener una información detallada del contexto además detectar diferentes situaciones que permiten reflexionar sobre el comportamiento de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Además, se realizará un pre-cuestionario para hacer un diagnóstico sobre los conocimientos que tienen los estudiantes sobre el verbo “to be”.

En segundo lugar, buscando desarrollar la construcción del aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” a través de la experimentación de la gamificación como estrategia de enseñanza se utilizará el diario de campo como técnica para la recolección de datos de las actividades realizadas: bingo “to be”, la carrera del verbo “to be”, misión “to be” y quiz interactivo.

Finalmente, y para reconocer los cambios en el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” en los estudiantes del grado noveno después de utilizar la gamificación como estrategia de enseñanza. se utilizarán cuestionarios pre y post, que permitan tener evidencias sobre lo percibido por parte de los estudiantes en el cambio de su aprendizaje.

Categorías para el Análisis de Datos

La presente investigación tiene como objetivo general fortalecer el aprendizaje de las competencias lingüísticas en el verbo “to be” mediante la gamificación en estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya de Popayán. Por lo anterior, se busca comprender la relación que existe entre la estrategia de la gamificación y la manera como los estudiantes aprenden, participan e interiorizan el conocimiento. Debido a esto se establece tres categorías, correspondientes a los objetivos específicos.

El Nivel Inicial de las Competencias Lingüísticas del Verbo “to be”

Esta categoría es importante ya que permite establecer una medición base sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes antes de aplicar la estrategia de la gamificación por lo tanto permitirá verificar la efectividad de esta estrategia comparando los resultados posteriores.

Interacción y Participación en la Gamificación

Esta categoría permite analizar como los estudiantes se involucran en el aprendizaje lúdico, su motivación e interacción al utilizar herramientas digitales o lúdicas. Además, permite analizar el nivel de compromiso en el aprendizaje y como la gamificación influye o no en la adquisición de conocimiento. Por otra parte, esta categoría permite comprender que elementos de la gamificación son más atractivos y efectivos para los estudiantes.

Cambios en el Aprendizaje después de la Gamificación

Esta categoría busca evaluar el impacto de la estrategia en la mejora del aprendizaje, analizando el nivel de comprensión antes y después de la intervención, la disminución de errores gramaticales en la conjugación y uso del verbo. Así mismo, esta categoría permitirá evaluar la efectividad al comparar el desempeño de los estudiantes desde un antes y un después de la

intervención. Así se podrán crear conclusiones sobre la efectividad real de la estrategia de aprendizaje.

Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos en el desarrollo de la investigación, los cuales se organizan en tres apartados para responder a los objetivos específicos planteados: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación.

Acercamiento de la Población a la Variable

En el transcurso de la fase exploratoria, se realizaron, en primer lugar, observaciones que permitieron evidenciar falencias en cuanto a la motivación y el interés de aprender el área de inglés en los estudiantes del grado noveno los cuales consideran el aprendizaje de inglés como “aburrido y complicado”, otro estudiante manifestó durante la observación que sabía que el verbo “to be” era ser o estar pero que no sabía cómo usarlo. Además, dentro de la observación se realizó un cuestionario diagnóstico, con el tema específico del verbo “to be”, el cual permitió evidenciar que la mayoría de los estudiantes presentaban un conocimiento limitado y fragmentado del tema.

Los datos recogidos reflejan que los estudiantes presentan dificultades no solo con el verbo “to be” sino también en conocimientos previos que deben tener para el aprendizaje de este tema, como lo son los pronombres personales. Además, se puede evidenciar confusión al momento de estructurar oraciones simples.

También, se pudo evidenciar que en su mayoría los estudiantes recurren a la memorización de las formas am, is, are sin entender su función dentro de la oración, limitando así la aplicación de este conocimiento en contextos comunicativos reales. Por otra parte, algunos estudiantes, aunque se les explico que la encuesta no generaba una nota de calificación y que

solo era diagnostica, se notaban ansiosos a la hora de realizarla lo cual incidió negativamente en su desempeño.

Los hallazgos encontrados durante esta etapa inicial permitieron comprender la condición base de las competencias lingüísticas de los estudiantes y la percepción negativa hacia el aprendizaje del verbo “to be”, lo que evidencia la necesidad de implementar una estrategia didáctica, como la gamificación, que genere mayor interés y compromiso en los estudiantes.

Experimentación

A lo largo de esta fase de Experimentación y en busca de alcanzar el segundo objetivo específico de esta investigación, se implementó la gamificación como estrategia de enseñanza para fortalecer las competencias lingüísticas en torno al verbo “to be”. Para esto se diseñaron cuatro actividades: la primera se denominó “bingo to be” la cual tuvo como objetivo, reconocer la estructura correcta de las oraciones con el verbo “to be” y se implementó utilizando unos cartones estilo bingo, las cuales contenían unas oraciones incompletas que debían completar con las oraciones que decía el docente. La segunda actividad llamada “La carrera del verbo to be” tuvo como objetivo, identificar y utilizar adecuadamente las formas afirmativa, negativa e interrogativa del verbo “to be” y se implementó utilizando tarjetas con oraciones incompletas las cuales se debían llenar con carteles que tenían am, are, is, llevándolas de una estación a otra. La tercera actividad se denominó “Misión “to be” la cual tuvo como objetivo, aplicar los conocimientos sobre el verbo “to be” para resolver retos en equipo. Y finalmente se realizó una actividad denominada “quiz interactivo to be” la cual tuvo como objetivo, evaluar y reforzar los conocimientos del verbo “to be” usando una plataforma digital.

La aplicación de estas actividades reflejo un cambio significativo en la actitud y disposición de los estudiantes, desde el momento del inicio hasta la evaluación de las secciones,

se evidencio un incremento en la participación y el interés por aprender, incluso los estudiantes manifestaban a lo largo de las secciones del juego que las ganas de competir y ganar los hacían recordar y aprenderse los pronombres.

Así mismo cuando se les pregunto que les parecía la estrategia implementada, la mayoría de las respuestas coincidieron, en que, con los juegos no les daba temor equivocarse y que comprender el tema había sido práctico y divertido. Lo anterior, evidencia que la gamificación ayudó a fortalecer no solo el aspecto cognitivo, sino también lo emocional y social de los estudiantes.

Identificación de Variaciones

Finalmente se procedió a identificar las variaciones en el aprendizaje y actitud de los estudiantes después de finalizar la implementación de la estrategia. A través de un post cuestionario y observaciones complementarias, se comprobó un avance significativo en la comprensión y aplicación del verbo “to be”

Comparando los resultados de la encuesta inicial y la post-encuesta se pudo evidenciar que seis de los ocho estudiantes logro estructurar oraciones correctas utilizando las formas am, is, are, en contraste con dos estudiantes que lo hicieron en la fase diagnostica. Así mismo, los estudiantes manifestaron una percepción más positiva hacia el área de inglés y mayor seguridad en sus participaciones en clase.

Lo anterior permite concluir que la gamificación influye favorablemente en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del verbo “to be”, logrando un cambio positivo tanto a nivel académico como en la actitud y disposición de los estudiantes.

Análisis y Discusión

Los resultados logrados en esta investigación evidencian la eficacia de la gamificación como estrategia para fortalecer las competencias lingüísticas en relación con el verbo “to be” en los estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya. Al inicio, se identificó desinterés y dificultades significativas en el aprendizaje del inglés, sin embargo, después de la implementación de las actividades gamificadas, se reflejaron mejoras tanto a nivel académico como en la actitud de los estudiantes. El siguiente análisis busca profundizar la relación entre la gamificación y la motivación del aprendizaje, destacando los cambios observados y su impacto en el proceso de aprendizaje.

En la fase inicial o exploratoria se pudo notar una actitud generalizada de desinterés y percepción de dificultad hacia el aprendizaje en el área de inglés, específicamente lo relacionado con la comprensión y el uso del verbo “to be”. Se confirmó que la memorización, utilizada por los estudiantes como estrategia de aprendizaje y de enseñanza en su proceso de educación, era lo que hacía que no comprendieran a profundidad la aplicación gramatical de este tema. Por lo que se puede comprobar que las metodologías tradicionales no estaban logrando generar un aprendizaje significativo, lo que aumentó la necesidad de implementar una estrategia más dinámica y participativa, como la gamificación.

En la fase de experimentación de la aplicación de la variable de esta investigación se pudo notar el impacto positivo que tuvo tanto en la motivación como en la participación de los estudiantes. En el transcurso de las actividades planeadas, las cuales eran juegos didácticos y actividades interactivas, los jóvenes demostraron mayor interés y compromiso con el aprendizaje, era satisfactorio ver como hasta el semblante les cambiaba cuando al inicio de las actividades se les decía que se iba aprender a través del juego, ya que para ellos era diferente a la

forma en que, manifestaban, siempre lo habían hecho, incluso en una de las actividades un estudiante decía “qué bueno que hoy no estamos escribiendo”, otro mencionaba “así jugando aprendo más”, lo cual se pudo notar en los resultados de la evaluación y las respuestas de la post-encuesta, con lo que se puede afirmar que usar estrategias como la gamificación o la lúdica hace que se reduzca el miedo al error y así se facilite la comprensión del tema. Estos resultados concuerdan con las tesis de Martínez et al, (2024); Ortiz et al, (2018); Paladines & Mediavilla (2021), quienes sustentan que la gamificación mejora la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo coinciden con teorías sobre el aprendizaje significativo, como la de Ausubel, que destaca la importancia de conectar el nuevo conocimiento con experiencias previas y contextos motivadores.

Por otra parte, fuera del aprendizaje cognitivo, se evidencio un cambio en la percepción de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Al comparar la fase inicial con la post-encuesta, se identificó una mejoría en la estructuración de oraciones simples correctas con el verbo “to be”. De la misma manera, los estudiantes mostraron una actitud más positiva y participativa en las clases, evidenciando una mayor confianza en su proceso de aprendizaje. Lo anterior sugiere que la gamificación como estrategia de aprendizaje, no solo fortalece las habilidades lingüísticas, sino también la motivación y la autoconfianza hacia el aprendizaje.

Los Hallazgos de esta investigación coinciden con estudios previos que resaltan la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés. Estudios como los de Martínez et al. (2024); Ortiz et al (2018); Paladines & Mediavilla (2021) han demostrado que la utilización de estrategias dinámicas, como la gamificación, en el aprendizaje mejora la motivación y el desempeño académico. Sin embargo, una de las diferencias de esta investigación con las citadas en el marco teórico es que en los otros estudios se aplicó la gamificación solo en plataformas

digitales mientras que, en este caso, por motivo del contexto, se combinó con juegos didácticos presenciales, lo que podría explicar un impacto mayor en la interacción con los demás compañeros y la disminución de la ansiedad frente a la equivocación.

Una de las limitaciones que tuvo el presente estudio fue el tiempo de aplicación de la estrategia ya que fue corto y esto hace que no se pueda evaluar el impacto a largo plazo y no se pueda abordar conocimientos previos que se necesitan para enseñar el tema. Otra de las limitaciones fue el pequeño grupo con el que se trabajó porque dificultó la generalización de los resultados a grupos más amplios. También, se puede mencionar como limitante el contexto físico en el que se aplicó la estrategia ya que, por ser un Instituto de restablecimiento de derechos, no se podían realizar las actividades en espacios donde pudieran correr o salir de lo habitual, sino que tocaba realizarlos en un salón muy pequeño, así mismo no se pudo utilizar una sala con varios computadores, sino que se debía hacer en un solo. A pesar de estas limitaciones los resultados fueron positivos y se pudo evidenciar un cambio en la actitud de los estudiantes tanto a nivel motivacional como académico. Para futuras investigaciones se sugiere contar con más tiempo para poder reforzar debilidades en los conocimientos previos que se necesitan para el tema con el que se va a trabajar.

Los resultados de este estudio evidencian que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en entornos escolares. Sin embargo, su aplicación también podría hacerse en otras áreas del currículo, para de esta manera promover un aprendizaje más interactivo y significativo. Así mismo, podría ser una herramienta clave para la inclusión educativa, ya que favorece la participación de estudiantes con diferentes tipos de aprendizaje

A modo de conclusión se puede decir que la gamificación es una estrategia efectiva para fortalecer las competencias lingüísticas del verbo “to be”, que a pesar del corto tiempo en el que se implementó la propuesta, se pudo evidenciar el impacto tanto en la motivación como en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés obteniendo resultados muy positivos. Se recomienda en futuras investigaciones explorar en otros temas del área y en grupos más grandes para evaluar su impacto a nivel general, promover el uso de herramientas digitales para enriquecer el entorno de aprendizaje y priorizar actividades significativas que motiven al estudiante no solo a aprender sino a perder el miedo a equivocarse.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Los hallazgos de la investigación permitieron conocer que el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza fortalece de manera significativa las competencias lingüísticas en el uso del verbo “to be” en los estudiantes del grado noveno del Instituto Toribio Maya. Desde el momento inicial del diagnóstico, se identificaron debilidades en conocimientos previos, poco interés y una percepción de dificultad hacia el aprendizaje del inglés. Sin embargo, tras la implementación de actividades que vinculaba el proyecto las cuales eran lúdicas y participativas, los estudiantes se mostraron motivados, con una actitud más positiva frente a las clases, y una mayor comprensión en la estructuración de oraciones simples con el verbo “to be”, lo anterior responde de manera directa a la pregunta de investigación, demostrando que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para transformar el aprendizaje del inglés en contextos escolares.

La investigación permitió evidenciar como los estudiantes al inicio presentaban una actitud de desinterés, desmotivación y temor al error frente al aprendizaje del inglés, que había sido construida por las experiencias anteriores en el aprendizaje basado en memorización o metodologías tradicionales. Sin embargo, con la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje, los estudiantes empezaron a sentir más confianza en ellos mismos entendiendo que el error hacia parte de la construcción del conocimiento, pasando de ser receptores pasivos a ser participativos en la construcción de su aprendizaje. Lo anterior se hizo evidente en el cambio observado, ya que los estudiantes se mostraban más motivados, mostraban mayor participación y confianza al enfrentar el tema del verbo “to be”. Los juegos se convirtieron en un espacio seguro que facilito el error como parte natural del aprendizaje, generando así un ambiente positivo y motivador. Además, la presente investigación permitió

comprender que el fortalecimiento de las competencias lingüísticas no solo depende de la transmisión de contenidos, sino de la creación de experiencias significativas que abarquen la dimensión emocional y social del estudiante. Desde este punto de vista, la gamificación no solo fortaleció el aprendizaje del verbo “to be”, sino que también promovió una transformación en la forma en que los estudiantes viven y se relacionan con el proceso educativo.

La gamificación, que fue la variable que se aplicó en esta investigación tuvo un impacto positivo tanto a nivel académico como en lo motivacional y social, ya que los juegos realizados en las actividades de aplicación promovieron la participación, el interés y colaboración entre los estudiantes, mejorando así su aprendizaje en las competencias lingüísticas en el uso del verbo “to be”. Sin embargo, se identificaron algunos aspectos a mejorar, como la necesidad de una mayor personalización de los juegos para atender a distintos ritmos de aprendizaje y el manejo del temor al error en algunos estudiantes frente a actividades como la encuesta inicial para diagnóstico, aunque se les especifico que no tenían calificación.

La presente investigación contribuye a la literatura existente al demostrar desde un enfoque practico y contextualizado, que la gamificación es una estrategia efectiva para fortalecer el aprendizaje de aspectos gramaticales específicos en el área de inglés en la educación básica. También en que la gamificación no solo se puede llevar a cabo con herramientas digitales, sino que se pueden combinar con juegos en el espacio físico, como se hizo en este estudio. Por otra parte, de manera metodológica se destaca el uso combinado de la observación, diario de campo y encuestas como herramientas complementarias que permitieron triangular los datos de forma eficaz. Lo anterior puede servir como base para futuros estudios que deseen explorar la gamificación en otras áreas del conocimiento.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos se sugiere implementar y fortalecer el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza no solo del inglés sino en otras áreas que presentan poco interés por parte de los estudiantes. Asimismo, se recomienda llevar a cabo esta metodología en todos los grados.

También, se recomienda ampliar el tiempo de implementación de la gamificación en futuras intervenciones para evaluar su impacto a largo plazo y consolidar aprendizajes. Además, se sugiere integrar refuerzos en conocimientos previos (como pronombres personales) que son base para temas gramaticales más complejos.

Por otra parte, se recomienda capacitar a los docentes en competencias digitales y diseño de gamificación contextualizada, especialmente para trabajar con poblaciones en extra edad o reinserción educativa. La creación de redes entre instituciones para compartir herramientas lúdicas adaptadas a contextos vulnerables podría potenciar los resultados.

Finalmente se sugiere personalizar las actividades gamificadas para adaptarlas a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, asimismo, fortalecer estrategias que ayuden a disminuir el temor al error desde las fases iniciales del proceso, garantizando espacios de confianza y acompañamiento que valoren el esfuerzo más allá de los resultados

Referencias Bibliográficas

- Aguilera, A., Fúquene, C., & Ríos, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. , 2(1), 125-143. Obtenido d. *IM-Pertinente*, 125-143.
- Anzules, J. T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y., & Calderón, T. M. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 368-383.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. nueva aula abierta.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining " gamification". *In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference* (págs. 9-15). : Envisioning future media environments .
- Durán, S. M., González, L. J., & Serrano, M. J. (2023). Fortalecimiento en el uso del Verbo To Be en Presente Simple y Continuo a Través de Secuencias Didácticas mediadas por la Gamificación En La Progresión Del Aprendizaje De La Lengua Extran.
- Foncubierta, J. M. (14 de noviembre de 2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Obtenido de Edinumen: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Foncubierta, J. M., & Rodriguez. (14 de noviembre de 2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Obtenido de edinumen: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

- Freire, p. (1993). *Pedagogía de la esperanza: Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. . Siglo XXI Editores.
- Hernández, R. (2004). *Metodología de la investigación*. Mexico.D.F.: Mc Gran Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (Vol. 6, pp. 102-256)*. mcGraw-Hill.
- Juarez, M., & Mamani, J. (2012). Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La Facultad De Ciencias Sociales De La Universidad Nacional Del Altiplano. *comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Des*, págs. 56-68.
- Lucas, M. D., Luque, A. K., & Lucas, Z. A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, págs. 349-369.
- Martínez Hernández, J., Riaño Orjuela, M. A., & Suárez Herrera, G. J. (2024). Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación superior.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Lineamientos curriculares de lenguas extranjeras*. . Obtenido de MEN: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Programa Nacional de Inglés 2015-2025*. Obtenido de MEN.
- Orihuela, A. P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima.
- Ortiz, C. A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. . *Educ. Pesquisa*, 1-17.

Paladines, L. J., & Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 329-349.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child* (H. Weaver, Trans. Basic Books.

Quintanal, L. (2016). Aplicación de Herramientas de gamificación en Física y Química de Secundaria. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(12), 327-348.

Rosário, P., Pereira, A., Högemann, J., Nunes, A. R., Figueiredo, M., Núñez, J. C., . . . Gaeta, M. L. (2015). Autorregulación del aprendizaje: una revisión sistemática en revistas de la base SciELO. *Self-regulated learning: A systematic review b*, 6-8.

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

Apéndices

Apéndices A

Muestras de investigación

<https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/:f:/g/personal/wrguerrerom_unadvirtual_edu_co/EvMrvK61RXNNimnn

[U5yU0IABwodYsMBUiXVkfAlMwFgkVw?e=InLYhy](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/wrguerrerom_unadvirtual_edu_co/EvMrvK61RXNNimnnU5yU0IABwodYsMBUiXVkfAlMwFgkVw?e=InLYhy)