

**La gamificación como herramienta para mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés en
estudiantes CLEI 2**

Andry Jurley Rojas Ortega

Danyeli Alvarado Imbachi

Asesor

Diana Carolina Suarez Diaz

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 (Colegio Montessori Sede Teresa González de cantillo EPMSC Pitalito), trabajando con (Personal Privado de la Libertad (PPL) femenino del Establecimiento carcelario de mediana seguridad de Pitalito Huila y que cursan el grado 5 de primaria). El objetivo general fue fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en las estudiantes de CLEI 2 mediante herramientas de gamificación durante el primer semestre del 2025. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo y experimental en el que se implementó la gamificación como estrategia didáctica, reconociendo sus efectos en la motivación y el interés por el aprendizaje del idioma. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la gamificación contribuyó significativamente al compromiso de las estudiantes con el aprendizaje del vocabulario, mejorando su confianza y participación en clase.

Palabras clave: PPL, Gamificación, Ingles, vocabulario.

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 Colegio Montessori - Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) in Pitalito, working with female Persons Deprived of Liberty (PPL) from the Medium-Security Prison Establishment of Pitalito, Huila, who are enrolled in the 5th grade of primary education. The general objective was to strengthen the vocabulary learning of CLEI 2 students through gamification tools during the first semester of 2025. To achieve this, a qualitative and experimental approach was used, implementing gamification as a didactic strategy and recognizing its effects on motivation and interest in language learning. Based on this research exercise, it was concluded that gamification significantly contributed to students' engagement in vocabulary learning, improving their confidence and classroom participation.

Keywords: PPL, Gamification, English, Vocabulary

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación	14
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	21
Referentes Legales	22
Referentes Éticos	23
Herramientas y Métodos	25
Enfoque y Tipo de Estudio	25
Unidad de Análisis	25
Técnicas para la Recolección de Datos.....	26
Resultados.....	28
Acercamiento de la Población a la Variable	28
Experimentación	29
Identificación de Variaciones	30
Análisis y Discusión	32

Conclusiones y Recomendaciones	36
Referencias Bibliográficas	39
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

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

Introducción

Actualmente, la enseñanza del idioma inglés enfrenta varios retos, especialmente en contextos vulnerables y con recursos limitados. Uno de estos contextos es el de las personas privadas de la libertad, donde las condiciones sociales, emocionales y tecnológicas dificultan el acceso a una educación de calidad. Frente a este panorama, la gamificación, entendida como el uso de dinámicas de juego en ambientes educativos, se presenta como una estrategia innovadora para motivar a los estudiantes y hacer del aprendizaje una experiencia más cercana y significativa. En este estudio, se explora cómo esta metodología puede fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés en mujeres adultas que cursan el nivel CLEI 2 en el Establecimiento Penitenciario de Mediana Seguridad y Carcelario (EPMSC) de Pitalito, Huila.

A pesar de los esfuerzos institucionales por mejorar la educación en contextos penitenciarios, las estudiantes del CLEI 2 continúan enfrentando serias dificultades para aprender inglés. Muchas tienen una percepción negativa del idioma, se sienten desmotivadas, o creen que no son capaces de aprender debido a experiencias académicas previas frustrantes. Además, factores como la baja autoestima, la falta de materiales didácticos adecuados y el uso de métodos tradicionales dificultan aún más el proceso de enseñanza. Por ello, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más activas y lúdicas que generen mayor interés por el idioma. Investigaciones como las de Marín Díaz (2024) y Avellaneda (2021) han demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico, por lo que su implementación en contextos penitenciarios representa una apuesta novedosa y valiosa.

La presente investigación, tiene como objetivo general fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en las estudiantes del CLEI 2 del EPMSC de Pitalito mediante herramientas de gamificación. Para ello, se aplica un enfoque cualitativo con diseño

experimental. Para ello, se trabaja con un grupo de 10 mujeres adultas privadas de la libertad, utilizando técnicas como la observación participativa, diarios reflexivos, entrevistas tipo pódcast y planeación pedagógica. Esta combinación metodológica permite analizar en profundidad los cambios en la participación, motivación y adquisición de vocabulario tras la implementación de actividades gamificadas.

Uno de los hallazgos más importantes del estudio fue la transformación progresiva en la percepción y disposición emocional de las estudiantes frente al idioma. Al principio se mostraban temerosas y poco motivadas, pero con las actividades lúdicas y adaptadas a su realidad, comenzaron a participar con más entusiasmo y confianza. Gracias al uso de juegos, materiales visuales y espacios de expresión, no solo aprendieron vocabulario, sino que se sintieron más seguras de sí mismas y motivadas para seguir aprendiendo. Este resultado evidencia el potencial de la gamificación para transformar el aprendizaje incluso en contextos adversos como el penitenciario. Por ello, se invita al lector a revisar este informe completo, donde se explican los métodos utilizados, los resultados obtenidos, las voces, las emociones y las reflexiones que surgieron a lo largo de esta experiencia educativa transformadora.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la institución educativa Montessori - Sede Teresa González de Cantillo, ubicada dentro del Establecimiento Penitenciario de Mediana Seguridad y Carcelario (EPMSC) de Pitalito, Huila. Esta sede atiende a personas privadas de la libertad (PPL) ofreciendo educación gratuita desde el nivel de primero de primaria hasta el grado once de secundaria. El modelo educativo implementado se estructura en Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI), un sistema diseñado para la educación de jóvenes y adultos que permite a los estudiantes avanzar de manera más flexible según su nivel académico y no por su edad. La infraestructura está conformada por cuatro aulas de aproximadamente 10 metros cuadrados cada una, el acceso a los espacios está controlado por medidas de seguridad estrictas, presenta limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos y espacios recreativos; además, los estudiantes provienen de entornos socioeconómicos vulnerables, con un predominio de casos de pobreza y marginación. Actualmente, la educación dentro del EPMSC de Pitalito sigue los lineamientos del Ministerio de Educación para la enseñanza en contextos de privación de libertad, aunque enfrenta desafíos como la falta de metodologías adaptadas a esta población y la escasez de programas educativos especializados que respondan a sus necesidades particulares.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 10 estudiantes femeninas de CLEI 2 que corresponden a los niveles de cuarto y quinto de primaria con edades que superan los 18 años. En este contexto, las estudiantes no se agrupan por edad, sino por el grado que están cursando, lo que genera una amplia diversidad, la mayoría proviene de entornos socioeconómicos vulnerables, caracterizados por bajos ingresos, acceso limitado a educación formal previa y condiciones familiares inestables.

Además, se logró evidenciar múltiples problemas de salud, en su mayoría derivados de un estilo de vida socialmente inestable como el consumo de drogas, que generan dentro del contexto penitenciario abstinencia y por ende alteraciones emocionales que conllevan a somatizar en alteraciones físicas de la salud de las personas inmersas en este tipo de entornos.

Encontramos también que la población se distingue por su situación judicial varía entre las personas que están sindicadas o indiciadas y las condenadas que vienen siendo las personas que ya fueron a un juicio y se determinó que eran culpables del delito por el que están en prisión; esta condición difiere de su permanencia dentro del centro penitenciario y sus expectativas educativas. Asimismo, las dinámicas de convivencia en el entorno están marcadas por conflictos interpersonales, tanto entre los PPL como con los funcionarios encargados de su custodia.

El grupo de estudio, presente dificultades en el aprendizaje del área de inglés, debido a bases académicas muy bajas, la percepción de un escenario de clases monótona y tiempo limitado debido a las labores propias del sistema penitenciario, muchas de ellas muestran desinterés en las actividades que se proponen para adquirir el idioma; debido en gran parte a que su atención está constantemente afectada por preocupaciones externas, familiar y/o propias de su proceso judicial, lo que limita su capacidad de comprensión y retención de la información. Si bien es cierto que se promueve el aprendizaje en el área de inglés, se logró evidenciar que las estrategias utilizadas por los docentes no generan suficiente motivación en los estudiantes, se continua con un sistema de aprendizaje poco eficaz y más aún donde se cuenta con una población pluricultural; Por ello, es necesario implementar metodologías innovadoras, como el aprendizaje de vocabulario mediante la gamificación o el uso de herramientas digitales que faciliten la atención y fomenten el gusto por el idioma inglés y que al final este aprendizaje se convierta en habilidades sociales que mitiguen los efectos negativos que genera la prisión y con

ello facilidad de adaptación a diversas situaciones cotidianas de la vida, que se van a ver reflejados en la vida en libertad y en un contexto laboral mas digno para ellas.

Como ya habíamos empezado a referirnos a que el proceso de aprendizaje en este entorno también está condicionado a factores externos. En primer lugar, situaciones socioeconómicas y circunstancias previas a la privación de libertad juegan un papel fundamental, muchas de las estudiantes no tuvieron acceso a educación continua, está siempre estaba condicionada a que hubiera recursos económicos, entonces ir al colegio, comprar materiales de estudio, tener para el transporte escolar y/o adquirir herramientas digitales como internet siempre fue un obstáculo para esas bases necesarias para facilitar aprendizajes más duraderos y eficaces. Además, las dinámicas familiares y la incertidumbre judicial impactan la estabilidad emocional y el desempeño de cada una de ellas. Estos factores resaltan la necesidad de diseñar estrategias de enseñanza que respondan a las necesidades de este grupo y fomentando una educación más inclusiva y equitativa. la UNESCO (2021), refiere que la educación en los centros penitenciarios es clave para la reinserción social, mitiga la reincidencia y brinda herramientas de desarrollo personal y profesional en esta población.

Planteamiento del Problema

Las estudiantes del CLEI 2 de la sede teresa Gonzales de Cantillo, adscrita a la institución educativa Montessori del municipio de Pitalito en el departamento del Huila, han demostrado una admirable decisión al iniciar o retomar sus estudios dentro del Establecimiento Penitenciario. Para muchas de estas mujeres, la educación representa una oportunidad para superar su pasado, para alejarse del presente; es decir, del contexto donde están o simplemente como una oportunidad para salir más rápido del sistema a través de la redención de pena por estudio, trabajo o enseñanza. Sin importar por qué o para que, es evidente los avances en áreas como español, ciencias y matemáticas. Estos logros evidencian su capacidad de aprendizaje y su deseo de transformación personal. Sin embargo, aunque han alcanzado buenos resultados en diferentes asignaturas, se observó una tendencia de aprendizaje bajo en el área de inglés. Esta situación, nos muestra la necesidad de buscar estrategias pedagógicas de aprendizaje que permitan fortalecer, estimular o facilitar ambientes pedagógicos más armónicos con el contexto del aula.

Actualmente, la docente está implementando diversas estrategias pedagógicas que han demostrado ser efectivas en el aprendizaje de esta población en las diferentes áreas académicas. El uso de actividades impresas, la escritura de textos y la exposición de temas han permitido que las estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje, promoviendo el pensamiento crítico y la construcción de conocimiento de manera significativa. No obstante, los resultados obtenidos no han logrado el mismo impacto en el área de inglés. Esta población ve un segundo idioma como un desafío incansable, hacen referencia a frases coloquiales como “loro viejo no aprende habar” y esta predisposición al aprendizaje hace que sea aún más difícil. Es por ello que es necesaria una interacción más constante, que motive y es por ello que metodologías innovadoras como la gamificación garantizan clases de inglés más dinámicas y accesibles.

Se plantea la introducción de herramientas de gamificación que conlleve a la ejecución de juegos virtuales y actividades lúdicas presenciales. Esta estrategia de enseñanza ha demostrado ser un mecanismo efectivo para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que transforma el contenido académico en experiencias más dinámicas e interactivas. La implementación de mecanismos tecnológicos para una población que poco a poco ha tenido acceso a ellos va a brindar la oportunidad de que sea más atractivo y más aún cuando a través de ellos se implementan estrategias como el juego. Por otro lado, las actividades lúdicas presenciales siempre van a ser una opción que fomente la colaboración y la práctica del inglés de manera más natural y divertida. La implementación de herramientas de gamificación sin duda aumentará la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y con ellos el aprendizaje de este.

Se ha identificado una brecha notoria en la enseñanza del inglés, es evidente que la falta de motivación y la monotonía académica, generan dificultades para adquirir vocabulario. La falta de gamificación en la enseñanza del inglés disminuye la motivación y participación de los estudiantes, afectando su aprendizaje. Esta situación plantea la necesidad de investigar cómo la implementación de herramientas de gamificación puede impactar en la motivación que necesitan esta población para obtener mejores resultados en su aprendizaje. A través de este estudio, se busca comprender de qué manera los procesos de gamificación pueden convertirse en un recurso efectivo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en el contexto penitenciario, y aportar soluciones pedagógicas que respondan abiertamente a las necesidades específicas. Para evaluar la efectividad de la gamificación se emplea el método de observación directa, en lo que concierne a la participación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades, así como la realización de pruebas previas y posteriores al uso de la gamificación.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) de Pitalito-Huila mediante herramientas de gamificación durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) de Pitalito-Huila mediante herramientas de gamificación durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar la integración de los estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) de Pitalito-Huila en el uso de herramientas de gamificación para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Movilizar el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) de Pitalito-Huila mediante la práctica con herramientas de gamificación.

Reconocer los cambios en el aprendizaje de vocabulario en inglés en los estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo (EPMSC) de Pitalito-Huila después de la implementación de herramientas de gamificación.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Gamificación

La gamificación es una metodología educativa innovadora que utiliza elementos propios de los juegos en los que se encuentran los retos, las recompensas y los niveles que hacen que la enseñanza sea más divertida. Pero no debemos confundir los conceptos de juego con una actividad gamificada (Romero Rodríguez, 2020). Por ejemplo, en el juego del ahorcado los estudiantes adivinan palabras en inglés letra por letra; mientras tanto, en la actividad gamificada se hace un “reto de vocabulario” donde cada estudiante debe aprender 10 palabras nuevas en inglés durante la semana, ellos ganan puntos por cada palabra correctamente usada en una frase y pueden subir de nivel al alcanzar cierto puntaje. Además, según García et al. (2020), la gamificación desempeña un rol pedagógico muy interesante porque favorece la comprensión y la memorización de los contenidos; por lo tanto, en el caso de la prisión penitenciaria, el uso de esta metodología es eficaz para conseguir que los estudiantes adquieran vocabulario en inglés.

Aprendizaje de Vocabulario en Inglés

Aprender vocabulario es fundamental en el proceso de adquisición de un nuevo idioma, pues es la manera que tienen los estudiantes para comunicarse mejor (Jiménez, 2014). Además, precisamente en la enseñanza del inglés, disponer de un vocabulario amplio es clave para lograr una comunicación fluida y efectiva (Pibaque Pionce, Quevedo Arnaiz & Colunga Santos, 2014). Para lograrlo, se aplican diferentes métodos, como la repetición, el uso de imágenes, la presentación de palabras en contextos reales y su vinculación con experiencias personales. Sin embargo, en espacios como la educación de adultos o en instituciones penitenciarias, estas estrategias deben adaptarse a las condiciones particulares de los estudiantes. En este contexto, la

gamificación surge como una alternativa eficaz, ya que ofrece una forma atractiva y participativa de aprender vocabulario en inglés.

Motivación en el Aprendizaje

La motivación es un factor clave en el proceso educativo al influir directamente en el nivel de esfuerzo, participación y constancia que los estudiantes dedican a su aprendizaje (Ospina Rodríguez, 2006). En el ámbito académico, suele distinguirse entre motivación intrínseca y extrínseca. La primera se refiere al deseo de aprender por placer, por curiosidad o superación personal (Ryan & Deci, 2000). Por ejemplo, en el contexto penitenciario, una estudiante puede sentirse motivada de forma intrínseca si aprende inglés porque le apasiona el idioma o porque lo percibe como una forma de crecimiento personal. En cambio, la motivación extrínseca está relacionada con factores externos, como recibir un reconocimiento, obtener beneficios dentro del sistema penitenciario o mejorar sus oportunidades laborales al salir.

Educación en Contextos de Privación de la Libertad

La educación en un centro penal es un derecho y un medio para la que las personas privadas de la libertad tengan la oportunidad de reintegrarse en la sociedad (UNESCO, 2021). Los centros educativos buscan dotar a los internos de conocimientos y habilidades que les permitan acceder a mejores oportunidades laborales y disminuir la reincidencia. Sin embargo, este proceso no es tan fácil como pareciera porque la enseñanza en estos entornos enfrenta diversas dificultades; por ejemplo, la escasez de recursos, la limitación en el acceso a tecnologías y las restricciones de seguridad. En el caso de las estudiantes CLEI 2 de la institución educativa Montessori-Sede Teresa González de Cantillo, la gamificación resulta ser una alternativa efectiva para el proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés, ofreciendo así un aprendizaje más dinámico y acorde a sus necesidades académicas y emocionales.

Referentes Teóricos

La teoría de la motivación es un elemento indispensable para el éxito de cualquier propuesta educativa fundamentada en la gamificación, por eso se hace necesario mencionar que Sailer et al. (2017) definen la motivación como un estado emocional y mental que pone en marcha cambios en la conducta de las personas. En nuestro contexto, los estudiantes pueden experimentarla por razones intrínsecas relacionadas con sentirse satisfechos de aprender (Lepper et al., 2005). Dentro del EPMS de Pitalito, donde las estudiantes presentan desmotivación académica, la propuesta de implementación de estrategias gamificadas favorece el aprendizaje del vocabulario en inglés.

En contraste, tenemos la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2008) que también conceptualiza el entorno educativo como facilitador o inhibidor de la motivación del estudiante en función de tres necesidades psicológicas básicas; la primera es la competencia, la cual tiene que ver con la percepción de la destreza para afrontar las tareas; la segunda es la autonomía, es decir, la posibilidad de tomar decisiones propias en el transcurso del aprendizaje; y la última es la relación, que es la posibilidad de establecer interacciones sociales positivas. Contextualizándolo a la penitenciaría, el diseño de actividades gamificadas puede favorecer esos aspectos permitiendo que las estudiantes tomen decisiones y se enfrenten a los retos a su nivel.

No obstante, la gamificación, además de potenciar la autonomía y la motivación, también conlleva algunos desafíos para los contextos de privación de libertad como es nuestro caso. Uno de los principales obstáculos que identifican Moreno et al. (2022) es el escaso acceso a recursos tecnológicos y a la formación docente en metodologías activas, también hay barreras emocionales relacionadas con experiencias previas con un final no favorable en contextos auténticos que dificultan la participación inicial.

Por otra parte, la teoría del aprendizaje significativo, planteada por Ausubel (1976), refuerza la idea de que los nuevos conocimientos son asimilados más eficazmente cuando se relacionan con saberes previos y experiencias personales. De hecho, Fernández et al. (2018) en sus investigaciones menciona que al añadir dinámicas lúdicas al proceso de enseñanza se produce una mejor implicación cognitiva del alumno, esto sucede porque el estudiante tiene mejor comprensión y, por ende, mayor retención del contenido. En nuestro caso, para las estudiantes de CLEI 2 en el EPMSC de Pitalito, esta estrategia permite la relación de nuevas palabras del inglés de situaciones más próximas a la realidad de la persona.

Al respecto, la investigación de Marín Díaz (2024), desarrollada en la Fundación Ombrella, aplicó una metodología centrada en la personalización del contenido, ahí se elaboraron minijuegos con temáticas cercanas a la realidad de los estudiantes, como oficios, emociones y rutinas diarias, logrando un aumento del 60% en la producción oral del vocabulario aprendido, es así como los resultados apoyan la idea de que adaptar los contenidos gamificados a los intereses y contextos del grupo mejora la motivación y potencia la retención y uso práctico del idioma.

Por su parte, Avellaneda (2021) en su trabajo propuso una estrategia gamificada dirigida a docentes de instituciones públicas, esto con el claro objetivo de mejorar sus prácticas pedagógicas. A través de un proceso de formación en el que incluyó talleres prácticos, simulaciones de juegos educativos y la creación de recursos digitales, se evidenció que el 78% de los participantes adoptaron al menos una herramienta gamificada en sus clases. En consecuencia, cabe anotar que este enfoque es clave para el contexto de nuestra investigación, en la medida en que demuestra que la formación docente en gamificación puede ser un factor determinante en la calidad de la enseñanza, especialmente en entornos con necesidades especiales como los penitenciarios.

En este aspecto, también se recalca el estudio de Chona García (2023) el cual evaluó cómo la gamificación influye en estudiantes de séptimo grado. En dicho trabajo, se aplicaron trivias y competencias en grupo para reforzar vocabulario en inglés, y se observó una mejora del 70% en la participación oral, especialmente en estudiantes que antes evitaban hablar en inglés. También se reportó un aumento en la autoestima académica, con estudiantes afirmando que “ya no me da miedo equivocarme cuando jugamos”. Este estudio es una luz para nuestra investigación, puesto que nos invita a aplicarlo también en nuestro contexto penitenciario para obtener los mismos o mejores resultados.

Desde este punto de vista, Polo Martínez (2021) también exploró el uso de retos semanales en plataformas virtuales como Kahoot, Google forms, Educaplay y demás. Ahí encontró que los estudiantes que completaban los desafíos gamificados presentaban mejores resultados en pruebas de comprensión de lectura y uso del vocabulario que los que lo hacían de forma magistral. Por ello, Polo afirma que uno de los efectos más relevantes fue la mejora en la calidad de las respuestas escritas, que pasaron de frases cortas y mecánicas a párrafos completos.

En concordancia, Torres (2022) utilizó la herramienta interactiva Educaplay para enseñar vocabulario y observó que los estudiantes comenzaban a usar las nuevas palabras en contextos ajenos al aula; por ejemplo, conversaciones informales entre compañeros o juegos en horas de recreo. De igual manera, el registro arrojó información precisa sobre una reducción en la dependencia del diccionario en un 40%, lo que se traduce en una señal de mayor seguridad lingüística por parte de los estudiantes; las razones antes mencionadas, nos confirman la importancia de integrar herramientas digitales en la enseñanza del inglés para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de CLEI 2.

Del mismo modo, Liñán (2024) propuso una estrategia por niveles en el curso Cátedra Unadista de la UNAD, con desafíos impresos, insignias y metas semanales. En la etapa final, se implementó un “Escape Room” con pistas en inglés, donde los estudiantes debían aplicar vocabulario aprendido. Incluso los estudiantes con mayor rezago lideraron equipos y resolvieron los acertijos propuestos. Esto nos indica que la gamificación además de fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés, potencia habilidades como liderazgo y resolución de problemas.

Para cerrar, el módulo de ayuda de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – (UNAD) sobre gamificación, propone una estructura metodológica que incluye diagnóstico inicial, identificación de intereses, definición de mecánicas de juego, y evaluación constante. Este enfoque fue aplicado en programas de formación de tutores, quienes lograron adaptar dinámicas como (la ruleta del saber) y (el juego del ahorcado) a diversos contextos, mejorando notablemente la participación y motivación en sus estudiantes, incluso sin tecnología. Por tal razón, este recurso es pertinente para nuestra investigación al proporcionarnos directrices sobre cómo implementar la gamificación de manera efectiva en contextos educativos específicos.

Referentes Técnicos

Para el diseño de programas educativos en situaciones de privación de la libertad, se debe dar cuenta del cumplimiento de la normatividad y de las directrices dadas por organismos internacionales y el gobierno nacional. En el caso de Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) da cuenta de la educación en el sistema de educación de la privación de la libertad con tener uno las definiciones dadas a través de la normativa, el Decreto 3011 de 1997, que define la educación de jóvenes y adultos en la educación básica y media al tiempo que permite la implementación de los Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI), que permiten un desarrollo alternativo con el fin de garantizar una continuidad académica para las Personas Privadas de la

Libertad (PPL) (Ministerio de Educación Nacional, 1997). Este proceso curricular permite dar cuenta de la adaptación curricular y para que las estudiantes de CLEI 2 puedan avanzar en el proceso de aprendizaje sin limitaciones por edad, que es uno de los aspectos-clave en la educación en el contexto de la institución educativa Montessori - Sede Teresa González de Cantillo de Pitalito-Huila.

Así mismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) pone de manifiesto que la educación en las instituciones penitenciarias es un derecho humano de vital importancia y que representa un elemento significativo en los procesos de reinserción social de las personas privadas de libertad (PPL). La UNESCO (2021) urge evaluar y consolidar la educación en contextos de privación de libertad proponiendo estrategias pedagógicas que garantizan la participación y la motivación de los estudiantiles.

Por otra parte, el Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC) ha diseñado programas de educación y formación para la resocialización de las PPL que se encuentran en prisión, de acuerdo con la política pública de educación inclusiva y el derecho a la educación sin discriminación (INPEC, 2018). Pese a que los programas desarrollados por el INPEC para esta población no han incorporado en la mayoría de los casos estrategias pedagógicas innovadoras, es importante destacar que la investigación es necesaria para incorporar herramientas de gamificación que puedan llegar a fortalecer el aprendizaje del inglés en este ámbito.

Referentes Legales

En Colombia, la educación en contextos penitenciarios está respaldada por diversas normativas que garantizan el derecho a la formación de las Personas Privadas de la Libertad (PPL). En primer lugar, se encuentra La Constitución Política de Colombia (1991), en su artículo 67, establece que la educación es un derecho fundamental para todos, sin importar su condición

jurídica. Así mismo, La Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) refuerza este principio en su artículo 10, al señalar que el Estado Colombiano debe cumplir con su deber de ofrecer oportunidades educativas a poblaciones vulnerables, incluyendo a quienes se encuentran en situación de reclusión.

En este marco, se une el Decreto 3011 de 1997 el cual regula la educación para adultos a través de los Ciclos Lectivos Especiales Integrados (CLEI), esta corresponde a una modalidad que facilita la formación académica a personas privadas de la libertad. Claramente, este decreto es la base para programas como el que se implementa en el EPMSC de Pitalito, donde las mujeres privadas de la libertad cursan el nivel CLEI 2.

Por su parte, el Código Penitenciario y Carcelario (Ley 65 de 1993), en su artículo 27, reconoce la educación como un pilar que se debe tener en cuenta durante el tratamiento penitenciario, éste está orientado a la resocialización de las personas. Esta ley impulsa el diseño de programas educativos pertinentes y de calidad, donde se pueden integrar metodologías innovadoras como la gamificación.

A nivel internacional, Colombia acoge las reglas de la ONU (2015), que exigen que la educación en prisión sea equivalente a la ofrecida en libertad. Por ello, estas reglas fomentan enfoques pedagógicos activos, como el uso de juegos educativos, que favorezcan la reintegración social y el desarrollo de competencias clave para el desarrollo de las personas.

Referentes Éticos

En toda investigación que tenga como sujetos personas humanas será necesario garantizar aquellos principios éticos que protegen la dignidad, los derechos y el bienestar de quienes quedan sujetos a dicha investigación. En la presente investigación, que se desarrolla en un contexto penitenciario, dichas consideraciones adquirirán un valor significativo puesto que son

mujeres en condiciones de privación de libertad las que participan en ella, y todas ellas son mayores de edad y acceden de forma voluntaria a ser sujetas del proceso de investigación.

Aunque por la condición de adultas no es necesario obtener el consentimiento por escrito, las investigadoras hemos optado por garantizar que cada mujer participante obtenga la aprobación a la investigación de forma informada. Para ello se explica a las participantes de forma clara, junto con su consentimiento, el objetivo de la investigación, las actividades a realizar y también, cómo serán tratados los datos que se van a obtener, garantizando la voluntariedad de su participación.

Asimismo, adquirimos el compromiso de respetar los principios éticos fundamentales, así como el respeto por la autonomía que queda expuesto en la capacidad de las reclusas para decidir de manera libre el grado de participación en la investigación. El principio de la confidencialidad y de la privacidad ampara que la información personal de las participantes sea salvaguardada y utilizada únicamente para fines académicos en virtud de la Ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales en Colombia. El principio de beneficencia conduce a la elaboración de un estudio que se oriente a la producción de un efecto positivo en la educación de las internas, dejando claro que el principio de la justicia queda expuesto en la capacidad garantizada para acceder a la educación, asegurando que la formación académica y la reinserción social.

Adicionalmente, se contará con la supervisión institucional del área psicosocial del EPMSC de Pitalito y del equipo directivo de la institución educativa Montessori - Sede Teresa González de Cantillo. Estas instancias estarán al tanto de la ejecución del proyecto para garantizar que se respeten los derechos, la seguridad emocional y la integridad de las participantes durante todas las fases de la investigación que involucren a las mujeres en este espacio penitenciario.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo con un diseño experimental, dado que busca comprender en profundidad las dinámicas, percepciones y experiencias de las mujeres privadas de la libertad en el CLEI 2 tras la aplicación de una intervención pedagógica basada en gamificación. El enfoque cualitativo es el más adecuado, ya que permite interpretar los significados y motivaciones detrás de la falta de interés y las dificultades en el aprendizaje del inglés desde la perspectiva de las participantes (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

Al tratarse de una investigación cualitativa experimental, se analizarán los cambios en las experiencias, actitudes y comportamientos del grupo mediante técnicas como entrevistas, observación participante y análisis narrativo (Stake, 1998). Este diseño permite evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza del inglés, identificando barreras y estrategias efectivas dentro del contexto penitenciario. Para garantizar rigor metodológico, se aplicarán estrategias de triangulación de datos y validación intersubjetiva.

Unidad de Análisis

El estudio se centra en un grupo de 10 mujeres privadas de la libertad que cursan el CLEI 2 en el Colegio Montessori - Sede Teresa González de Cantillo, ubicado dentro del Establecimiento Penitenciario de Mediana Seguridad y Carcelario (EPMSC) de Pitalito, Huila. Estas estudiantes corresponden a los niveles de cuarto y quinto de primaria, con edades superiores a los 18 años.

La selección de esta muestra responde a la necesidad de analizar el impacto de metodologías innovadoras en la enseñanza del inglés dentro de un contexto de privación de libertad, considerando la diversidad de experiencias educativas, condiciones socioemocionales y

factores externos que influyen en su aprendizaje. Muchas de ellas provienen de entornos socioeconómicos vulnerables, han enfrentado dificultades en su acceso a la educación formal y presentan desafíos adicionales como problemas psicológicos, adicciones o enfermedades.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para analizar el impacto de la gamificación, se emplearán diversas estrategias de recolección de datos. Estas permitirán obtener información detallada sobre la experiencia de las personas privadas de la libertad (PPL) en relación con la implementación de estrategias gamificadas en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, la observación participativa será una herramienta clave para registrar de manera directa la dinámica de las sesiones. Esta técnica permitirá identificar cómo los estudiantes interactúan con las actividades gamificadas, su nivel de compromiso y las dificultades que puedan surgir en el proceso. La observación se utilizará para evaluar el cumplimiento del primer objetivo específico: movilizar el aprendizaje de vocabulario en inglés mediante herramientas de gamificación.

Por otro lado, los diarios reflexivos servirán como un recurso para profundizar en las percepciones del investigador sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos diarios permitirán registrar impresiones, avances y dificultades observadas en la aplicación de la gamificación. Además, ayudarán a evaluar los cambios en el aprendizaje de los estudiantes, lo que está alineado con el segundo objetivo específico. La reflexión constante facilitará la adaptación de estrategias y el ajuste de actividades en función de la respuesta del grupo.

Las entrevistas semiestructuradas tipo pódcast serán un componente esencial para recoger testimonios de los estudiantes sobre su experiencia con la gamificación. A través de preguntas abiertas y flexibles, se explorarán sus percepciones, motivaciones y desafíos durante el proceso.

Este método contribuirá directamente al primer objetivo específico, ya que permitirá comprender cómo la gamificación influye en la movilización del aprendizaje de vocabulario. Asimismo, aportará información valiosa para el tercer objetivo, ya que a partir de los relatos de los estudiantes se podrá identificar cambios en su aprendizaje y actitudes frente al inglés.

Finalmente, la planeación pedagógica jugará un papel fundamental en la estructuración y análisis de las estrategias didácticas implementadas. A través del diseño detallado de las sesiones de enseñanza, se garantizará una coherencia metodológica y se documentarán los enfoques utilizados para promover el aprendizaje de vocabulario en inglés mediante gamificación.

En la primera sesión, titulada "Saludando al señor inglés", se abordarán los saludos básicos en inglés a través de una combinación de estrategias lúdicas. Se utilizarán juegos interactivos, flashcards, canciones y diapositivas para facilitar la comprensión y práctica de expresiones como "Hello", "Good morning" y "Goodbye". Esta sesión tiene como objetivo mejorar la familiarización con el idioma y fomentar la confianza en la producción oral.

Segunda sesión: "¡Profesiones al estilo inglés!" se trabajará el vocabulario relacionado con trabajos y profesiones en inglés. El objetivo es que las estudiantes reconozcan y comprendan los nombres de diversas profesiones, Iniciaremos la clase proyectando una dinámica de asociación visual con diapositivas, donde cada estudiante intentará identificar el trabajo o la profesión a partir de las imágenes presentadas. Luego, se les enseñará la pronunciación correcta de cada palabra en inglés, repitiéndola de manera colectiva. Para reforzar el vocabulario aprendido, se llevará a cabo una actividad dinámica de mímica, y sus compañeras deberán adivinarla. La actividad será realizada en un formato de competencia, en el que las participantes se organizarán en equipos buscando promover un ambiente de motivación y trabajo colaborativo. Cada sesión es aplicable en 2 clases de 1 hora 30 minutos.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de acercamiento de la población a la variable, se empleó un método cualitativo con diseño experimental, utilizando técnicas como la observación participante y el diario reflexivo para explorar la integración de las estudiantes en el uso de herramientas de gamificación para el aprendizaje de vocabulario en inglés. La unidad de análisis estuvo compuesta por diez mujeres privadas de la libertad, pertenecientes al nivel CLEI 2 de la institución educativa Montessori – Sede Teresa González de Candillo (EPMSC) en Pitalito, Huila. En este primer acercamiento, se evidenció que las estudiantes sentían temor y desconfianza hacia el idioma inglés, expresado en sus rostros angustiados y en frases como “no profe, eso es muy difícil”, que reflejaban una postura de resistencia o inseguridad basada en experiencias previas negativas, baja motivación académica o falta de familiaridad con el idioma.

Estos datos son registrados en las primeras sesiones mediante la observación y el diario de campo, donde se documentó la escasa participación, el nerviosismo al intentar hablar en inglés y la idea de evitar tareas relacionadas con el idioma inglés. Sin embargo, a pesar de esta actitud inicial, se observó que poco a poco el ambiente comenzaba a transformarse al implementar estrategias lúdicas como, por ejemplo, el juego para la presentación personal, las canciones subtítuladas, las dinámicas grupales con movimiento del cuerpo y material audiovisual apoyado en herramientas de proyección como el televisor, las diapositivas e imágenes llamativas.

Aunque el cambio fue paulatino, estas primeras actividades sirvieron como puerta de entrada para generar un ambiente de confianza, receptivo y con capacidad para manejar emociones de manera positiva. La presencia de risas, miradas de complicidad y comentarios positivos en los diarios reflexivos comenzaron a indicar que, poco a poco, las estudiantes se

abrían a la posibilidad de aprender inglés desde una experiencia distinta, más cercana a lo emocional y lo vivencial.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se llevaron a cabo diversas actividades didácticas gamificadas, las cuales estaban previamente organizadas en un plan de clase. Estas actividades incluyeron dinámicas como el juego “Tingo tango” con vocabulario en inglés, mímicas para representar profesiones, adivinanzas con imágenes proyectadas y el uso de canciones subtituladas para trabajar la pronunciación. La implementación de estas estrategias se apoyó en herramientas digitales como proyector, equipo de audio y un televisor, que permitieron presentar contenidos de forma visual y auditiva. El enfoque multisensorial, a través de métodos visuales y kinestésicos, se adaptó a las características del grupo, propiciando una mayor motivación.

En concordancia, los datos obtenidos mediante la observación participante, los diarios reflexivos y una entrevista tipo pódcast evidenciaron cambios significativos en el aspecto ontológico de las participantes, especialmente en su autopercepción y en su disposición emocional frente al idioma. Se observó un aumento en la espontaneidad, la retención del vocabulario y la participación activa. Una de las estudiantes mencionó lo siguiente. “Me gusta cuando hacemos juegos, siento que no estoy en clase, sino aprendiendo sin darme cuenta”, mientras que otra expresó: “No pensé que podría hablar en inglés, pero con las imágenes y las canciones entendí más de lo que esperaba”.

Por otra parte, en la entrevista pódcast, varias participantes coincidieron en que se sintieron más seguras, motivadas y valoradas durante las actividades, destacando que se vieron a sí mismas como protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos hallazgos confirman que la gamificación tuvo un impacto positivo en la movilización de aspectos como la

autoconfianza, la motivación intrínseca y la disposición al aprendizaje, cumpliendo así con el segundo objetivo del estudio al aplicar con éxito esta estrategia lúdica en el contexto penitenciario.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica, se observaron transformaciones significativas en el aspecto ontológico de las estudiantes, relacionadas con su autopercepción, motivación y vínculo emocional con el aprendizaje del inglés. Pues mientras que en las etapas iniciales del proceso las participantes manifestaban actitudes de temor, inseguridad y bajo interés académico expresadas en frases como “eso es muy difícil” o conductas de evitación del idioma, en los resultados obtenidos post - intervención se evidenció una evolución hacia la confianza, el entusiasmo y la apropiación del aprendizaje como herramienta de proyección personal. Esta variación fue documentada mediante la triangulación de técnicas cualitativas: entrevistas tipo pódcast, diarios reflexivos y observación participante, lo que permitió identificar patrones de cambio consistentes.

Haciendo énfasis en los datos más relevantes, se destaca el aumento en la confianza al utilizar expresiones en inglés. Por ejemplo, una estudiante expresó durante la entrevista final: “Sí, he aprendido mucho y sobre todo los saludos y las profesiones”, mientras que otra señaló: “Me gustaría ir a Estados Unidos a hablar ‘how are you, thank you’”, lo que refleja no solo la apropiación de vocabulario, sino una resignificación del inglés como medio para alcanzar metas personales. Este cambio también se vio reflejado durante las sesiones: en el juego de mímica, por ejemplo, una de las participantes logró identificar correctamente más de diez profesiones, evidenciando comprensión, retención y entusiasmo por participar.

También, a través de los diarios reflexivos, se registró el uso espontáneo de términos como “teacher” y “nurse” fuera del salón de clase, lo cual refuerza la interiorización de los contenidos. Ahora bien, en contraste con la actitud inicial de desconfianza, estos resultados indican que la gamificación no solo fortaleció el aprendizaje, sino que movilizó aspectos profundos del ser, como la motivación, la autoestima y la posibilidad de proyectarse como sujetos capaces de aprender y comunicarse en una lengua extranjera.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian una transformación significativa en la actitud de las estudiantes hacia el aprendizaje del inglés mediante la gamificación. Al trabajar el uso de juegos en el idioma inglés, se observó un cambio progresivo y positivo desde la inseguridad y la resistencia hasta llegar a una mayor confianza, motivación y percepción del vocabulario en contextos reales y cotidianos. Este análisis se enfocará en como los hallazgos están alineados con los objetivos del estudio, que buscaban evaluar el impacto de la gamificación en cuanto a la motivación y aprendizaje de vocabulario en un entorno carcelario.

Además, se enfoca en examinar cómo la implementación de estrategias de juego promueve el aprendizaje del idioma y también aspectos como la autopercepción, la autoestima y la motivación. La estrategia de saludos y profesiones en inglés funcionaron como una herramienta para que vieran la importancia o posibles usos del idioma inglés en la vida cotidiana.

Al inicio, las estudiantes se presentaban indiferente hacia el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje del inglés, lo que era acorde a la resistencia educativa, debido a experiencias previas de educación tradicional y desmotivación. Estos comportamientos confirmaron las necesidades del diagnóstico y respaldaron la pertinencia del proyecto. Esto permitió tener un punto de partida para diseñar estrategias significativas. se evidenció un cambio en la participación y compromiso, La combinación de actividades lúdicas, grupales y refuerzos positivos generó una clase más dinámica, lo que permitió que aquellas con más dificultades comenzaran a involucrarse. Este hallazgo confirmó que la gamificación, cuando se adapta al contexto y necesidades del grupo, puede movilizar el interés y la disposición para aprender, transformando la percepción del inglés de una materia obligatoria a una experiencia significativa.

Durante la implementación de la gamificación tuvo un impacto positivo en el aprendizaje del vocabulario en inglés, se evidencio mayor retención de palabras y aumento en la participación de las estudiantes. De igual forma se observó que el uso de retos, recompensas y dinámicas interactivas fortaleció la motivación, alineándose con lo planteado por García et al. (2020) sobre el papel pedagógico de la gamificación en la comprensión y memorización de contenidos. Además, la diferenciación entre motivación intrínseca y extrínseca (Ryan & Deci, 2000) resultó clave, ya que algunas lo hacían por interés personal, otras lo hicieron por el reconocimiento dentro del grupo. Estos hallazgos confirman la pertinencia de la gamificación como estrategia que se adapta a contextos de personal privado de la libertad.

Se evidenciaron cambios en la percepción y actitud de las estudiantes hacia el aprendizaje del inglés y adquisición del vocabulario. Inicialmente, muchas manifestaban inseguridad y desinterés, considerando el inglés algo imposible para ellas, sin embargo, según las respuestas en el podcast, manifiestan mayor confianza y disposición para practicar nuevas palabras. Por ejemplo, una estudiante mencionó que ahora se atrevía a participar en clase sin miedo a equivocarse, mientras que otra destacó que los juegos le habían ayudado a ver el inglés como algo útil para su vida. Estos cambios confirman que, más allá de la adquisición de vocabulario, la gamificación fortaleció su motivación y autonomía en el proceso de aprendizaje.

Los resultados concuerdan con las investigaciones planteadas por García et al. (2020) y Jiménez (2014), los cuales destacan que la gamificación facilita la memorización del vocabulario y mejora como los estudiantes aprenden un nuevo idioma. En este estudio, el implementar dinámicas de juego generó un aumento en la retención de palabras y una mejora la participación, esto refuerza la efectividad de esta metodología en contextos educativos como la cárcel. A diferencia de investigaciones en entornos convencionales, en este estudio se evidencia que las

restricciones que se encuentran en lugares con privación de la libertad influyen en la efectividad de la gamificación, limitando su potencial. Sin embargo, los resultados proyectan que, con ajustes metodológicos y un diseño adaptado al contexto carcelario, la gamificación puede ser una estrategia clave para fortalecer la enseñanza del inglés en poblaciones vulnerables, promoviendo no solo el aprendizaje lingüístico, sino también la resiliencia y la reinserción social.

Se identificaron limitaciones del estudio en la cantidad pequeña de la muestra, lo que dificulta el aporte de los hallazgos a otras poblaciones en contextos vulnerables. También, se debe mencionar el poco tiempo de la investigación, la cual afecta la observación y resultados a largo plazo. Estas limitaciones pudieron afectar la profundidad de los resultados, ya que entre más tiempo de aplicación y mejores herramientas es posible tener un mayor impacto de la gamificación. Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el tiempo del estudio, incluir alternativas metodológicas que se adapten mejor a las restricciones del entorno carcelario.

La gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje del inglés en entornos vulnerables, según los resultados de este estudio la implementación no solo favorece la adquisición de vocabulario, sino que también aumenta la motivación de las estudiantes, lo que podría ayudar a su interés por continuar procesos educativos. De igual forma estos hallazgos resaltan la necesidad de diseñar programas pedagógicos más dinámicos y adaptados a las condiciones de la PPL, Además, podrían servir como base para la formulación de políticas educativas que incluyan estrategias gamificadas en programas de resocialización, fortaleciendo así las oportunidades de reinserción social a través del desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas.

El análisis de los resultados confirma que la gamificación tiene un impacto positivo ya que aumenta la motivación y mejora la retención de vocabulario. Pero también es necesario

mencionar las limitaciones encontradas, que sugieren ajustar las estrategias para ampliar la efectividad en entornos con restricciones. A partir de estos hallazgos, pueden surgir nuevas preguntas de investigación, como por ejemplo el impacto de diferentes tipos de juegos en la retención a largo plazo del vocabulario. Futuros estudios podrían adoptar enfoques mixtos que combinen metodologías cuantitativas y cualitativas para obtener una mejor visión del proceso de aprendizaje y explorar adaptaciones tecnológicas que permitan superar las barreras del contexto carcelario, optimizando así el uso de la gamificación en la enseñanza de idiomas en poblaciones vulnerables.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos de esta investigación evidencian que la implementación de estrategias de lúdicas y recursos digitales fortaleció significativamente el aprendizaje de vocabulario en inglés en las estudiantes del CLEI 2 del EPMSC de Pitalito. Pues a medida que avanzaban las sesiones, se observó mayor interés, participación activa y la retención del vocabulario trabajado, algo que no se veía al principio y que atiende a los objetivos de exploración a la estrategia, movilización de conocimiento y cambios en el aprendizaje académico y en el aspecto ontológico. Por ende, estos resultados responden a la pregunta de investigación que buscaba conocer cómo fortalecer el aprendizaje de vocabulario en inglés. Las evidencias obtenidas demuestran que la gamificación es una herramienta eficaz para enseñar inglés en contextos como el de este centro penitenciario y responde favorablemente a lo que buscábamos al plantear esta investigación.

Desde una perspectiva ontológica, la investigación permitió movilizar dimensiones profundas que permitieron que las participantes se conocieran mejor así mismas. Muchas evidenciaron avances en la autopercepción, el reconocimiento de capacidades individuales, la autoestima y la construcción de un nuevo sentido de confianza frente al aprendizaje. A lo largo de las sesiones, las estudiantes pasaron de tener comportamientos tímidos para empezaran a verse de una manera más positiva, reconociendo que sí eran capaces de aprender y demostraban seguridad al participar. Esto demuestra que, a través de actividades gamificadas, las estudiantes aprendieron vocabulario en inglés, al tiempo que descubrieron nuevas formas de relacionarse con el conocimiento, con sus compañeras y consigo mismas, lo cual representa un cambio transformador dentro del proceso.

En nuestra investigación, la gamificación como variable central, tuvo un impacto positivo en la población de estudio, al generar en las clases ambientes más dinámicos, colaborativos y

significativos para el aprendizaje, diferente a lo que estaban acostumbradas. Es decir, la combinación de juegos, dinámicas grupales, elementos visuales y retroalimentación motivadora, causó risas, apoyo mutuo, promovió el interés por el idioma inglés, un área que inicialmente generaba resistencia. Aun así, se identificaron algunos aspectos menos efectivos, como la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos y el tiempo reducido para consolidar aprendizajes a largo plazo, lo cual condicionó el alcance de algunas actividades como dinámicas de competencia entre grupos y más sesiones de práctica oral, que requerían mucho tiempo y acceso a más materiales audiovisuales.

Por otro lado, los resultados de este estudio contribuyen a la literatura existente al demostrar la viabilidad y efectividad al aplicar la gamificación en contextos penitenciarios, el cual es un ámbito poco explorado en la educación en inglés como lengua extranjera. A esto se suman los hallazgos de autores como Ausubel y Vygotsky al aclarar que el aprendizaje significativo se logra mediante el juego y la interacción. Además, en la parte metodológica, se destaca la articulación de actividades lúdicas, creativas e innovadoras mostraron que es posible trabajar con metodologías diferentes a las tradicionales y adaptadas a la realidad del grupo. Teóricamente, se ofrece una mirada integradora que combina aspectos educativos, sociales y ontológicos, abriendo la puerta a otras investigaciones o para docentes que trabajen en entornos similares y quieran probar nuevas formas de enseñar.

Recomendaciones

A nivel general y especialmente en contextos similares al del EPMS de Pitalito, se recomienda continuar implementando estrategias gamificadas e incluirlas dentro de la metodología del centro educativo, ya que se evidenció que ayudan a la motivación de los estudiantes haciendo que aprendan de manera significativa. Así mismo, se recomienda que se

destine más tiempo para las sesiones, que se cuente con recursos básicos como proyector o parlantes; además, que las clases sean flexibles, inclusivas y orientadas al fortalecimiento de la autoestima y la cooperación. También, se sugiere capacitar a los docentes en el uso de herramientas lúdico-pedagógicas adaptadas a estos espacios especiales como el de contextos de reclusión.

De la misma manera, futuras investigaciones podrían incorporar variables adicionales como el impacto emocional de la gamificación o su relación con la resiliencia educativa en contextos penitenciarios. Además, se recomienda explorar métodos mixtos que incluyan instrumentos cuantitativos como pre y post-tests más estructurados para complementar los hallazgos cualitativos a largo plazo. Igualmente, sería interesante y valioso aplicar estas actividades con más grupos o en otros niveles educativos, con el fin de comparar resultados y enriquecer el análisis del fenómeno.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. (1976). *Teoría del aprendizaje significativo*. Editorial Visor.
- <https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>
- Avellaneda, Y. M. (2021). *Gamificación desde la perspectiva de estrategia pedagógica que transforma la práctica educativa* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/41391/1/ymavellaneda.pdf>
- Chona García, E. A. (2023). *La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo grado* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61812/eachonag.pdf?sequence=1>
- Deci, E., & Ryan, R. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development and health. *Canadian Psychology*, 49(3), 183–185.
- <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- Fernández-Gavira, J., Prieto-Gallego, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J., & Grimaldi-Puyana, M. (2018). Significant learning through gamification, using the role game: "The villages of history". *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(21), 69–78.
- <https://hdl.handle.net/11441/86128>
- Galeano Cogollo, J. D., & Rodríguez Cubillos, L. E. (2016). *El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional].
- <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/369>

- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez, J., & Cara Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logia, Educación Física y Deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16–24.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7643607.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Methodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Instituto Nacional Penitenciario y Carcelario (INPEC). (2018). *Lineamientos de educación y resocialización en centros penitenciarios de Colombia*. <https://www.inpec.gov.co>
- Jiménez, R. M. (2014). Estrategias mnemotécnicas para la enseñanza y el aprendizaje del vocabulario del inglés. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 6(4), 79–88.
<https://doi.org/10.1174/021470394321341150>
- Lepper, M., Corpus, J., & Iyengar, S. (2005). Intrinsic and extrinsic motivational orientations in the classroom: Age differences and academic correlates. *Journal of Educational Psychology*, 97(2), 184–196. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.97.2.184>
- Liñán, R. (2024). *Diseño de una estrategia didáctica basada en la gamificación para el curso Cátedra Unadista* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64325>
- Marín Díaz, W. A. (2024). *Implementación de estrategias innovadoras de enseñanza pedagógicas y didácticas para el aprendizaje del vocabulario en inglés* [Tesis de

pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/65042/1/wamarind.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (1997). *Decreto 3011 de 1997*.

<https://www.mineducacion.gov.co>

Organización de las Naciones Unidas (ONU). (1985). *Reglas de Beijing para la administración de la justicia de menores*. <https://www.un.org>

Ospina Rodríguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, 4(2), 158–160. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1692-72732006000200017&script=sci_arttext

Pibaque Pionce, M. S., Quevedo Arnaiz, N., & Colunga Santos, S. (2014). Las competencias comunicativas en la enseñanza del inglés. *Revista SINAPSIS*, 4(1), 1–XX.

<http://www.itsup.edu.ec/myjournal>

Polo Martínez, L. M. (2021). *Gamificación aplicada a una estrategia basada en retos para dinamizar el aprendizaje en un entorno virtual* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43644/lmpolom.pdf?sequence=3>

Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2020). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania: Estudios y Propuestas Socioeducativas*, 56, 61–82.

https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.505

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, *69*, 371–380.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Stake, R. E. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Morata.
<https://www.nelsonreyes.com.br/LIVRO%20STAKE.pdf>
- Torres, O. L. (2022). *Las herramientas digitales: una nueva forma de aprender vocabulario en inglés* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/59098/oltorresl.pdf?sequence=1>
- UNESCO. (2021). *Educación de jóvenes en contextos de privación de libertad en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374679>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1xOEXB3pT8xZ2dMFjpgPOUPKavilpotjP?usp=s>

haring