

Gamificación musical para el aprendizaje del inglés en primaria

Josmey Edilberto Gomez Moreno

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

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, realizado como parte de un proyecto de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. el estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa San Miguel, sede Payandé, trabajando con estudiantes de tercer grado de primaria, el objetivo principal fue analizar cómo el uso de estrategias de gamificación, apoyadas en recursos musicales, puede enriquecer el vocabulario en inglés de los estudiantes.

Se adoptó un enfoque cualitativo con elementos experimentales, donde se exploró la variable de la gamificación con apoyo musical, reconociendo sus efectos en el desarrollo del interés, la participación y la autoconfianza de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estas estrategias favoreció de manera significativa la adquisición de nuevo vocabulario y fortaleció la actitud positiva de los estudiantes frente al proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Gamificación, música, vocabulario, inglés, motivación

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, carried out as part of a degree project, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the San Miguel Educational Institution, Payandé campus, working with third-grade elementary school students. The main objective was to analyze how the use of gamification strategies, supported by musical resources, can enrich students' English vocabulary.

A qualitative approach with experimental elements was adopted, where the variable of gamification with musical support was explored, recognizing its effects on the development of students' interest, participation, and self-confidence in learning English.

From this research exercise, it was concluded that the implementation of these strategies significantly favored the acquisition of new vocabulary and strengthened students' positive attitude toward the learning process.

Keywords: Gamification, music, vocabulary, English, motivation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marco de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Gamificación.....	15
Aprendizaje de una Segunda Lengua.....	15
Uso de la Música en la Enseñanza del Inglés	16
Vocabulario en Inglés	17
Referentes Teóricos	17
La Gamificación en el Aprendizaje del Inglés.....	17
Impacto de la Gamificación en Estudiantes de Nivel Medio.....	17
Gamificación y Recursos Musicales.....	18
Gamificación y Tecnología en el Aula	18
Beneficios y Desafíos de la Gamificación	18
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	19

Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas Para la Recolección de Datos	21
Exploración	21
Movilización	21
Indagación de los Cambios	22
Categorías Para el Análisis de Datos	22
Motivación y Actitud Hacia el Aprendizaje del Inglés.....	22
Estrategias Didácticas y su Efecto en el Aprendizaje.....	22
Dificultades en el Desarrollo de Habilidades Lingüísticas	22
Influencia del Contexto Socioeconómico y Familiar.....	22
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	24
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	39
--	----

Introducción

En el panorama educativo actual, donde la innovación y la motivación de los estudiantes son más importantes que nunca, es crucial buscar estrategias que incorporen elementos lúdicos y artísticos. La gamificación, que se refiere a la utilización de dinámicas de juego en contextos que no son de juego, ha ganado mucha importancia en la educación, especialmente cuando se mezcla con recursos como la música. Esto crea experiencias significativas que fomentan la participación activa, la motivación y el desarrollo de habilidades. Esta combinación ofrece un enfoque integral que se adapta a los intereses y características de los estudiantes de educación básica, creando un ambiente más dinámico y estimulante para aprender inglés como lengua extranjera.

A pesar de que estas estrategias están ganando popularidad, todavía hay una notable falta de aplicación sistemática en instituciones rurales, como las que se encuentran en el Tolima. Por ejemplo, se ha notado que los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa San Miguel, sede Payandé, enfrentan dificultades para enriquecer su vocabulario en inglés. Esto no solo afecta su rendimiento académico, sino también su motivación para aprender el idioma. Esta situación resalta la urgencia de explorar nuevas formas de enseñanza que se adapten a las realidades del contexto, utilizando metodologías activas que se alineen con los intereses de los estudiantes.

Investigaciones como las de Lăpădat y Lăpădat (2023) y Vanegas Pesántez et al. (2023) coinciden en que tanto la motivación como la implementación de metodologías innovadoras son fundamentales para mejorar el aprendizaje de lenguas extranjeras en los niños y niñas de primaria.

En este contexto, el objetivo principal de esta investigación fue analizar de qué manera el uso de estrategias de gamificación, apoyadas en recursos musicales, puede enriquecer el

vocabulario en inglés de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Miguel, ubicada en Payandé, Tolima, durante el año 2025. Para lograr esto, se adoptó un enfoque cualitativo con elementos experimentales, empleando técnicas como la observación participante, diarios de campo y pruebas diagnósticas, que facilitaron la recolección y el análisis sistemático de la información.

Como resultado, se observó que la incorporación de actividades gamificadas con música tuvo un efecto positivo en la adquisición de nuevo vocabulario y en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Este descubrimiento muestra que se puede transformar la enseñanza de un idioma extranjero en entornos rurales mediante estrategias lúdicas y creativas. Te invitamos a revisar este informe, donde se detallan los procesos, resultados y reflexiones que surgieron de esta experiencia de investigación.

Caracterización

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa San Miguel Payande, ubicada en el municipio de Payande en el departamento de Tolima, Colombia. Esta institución se encuentra en una región con grandes actividades mineras, siendo Cemex la principal empresa que lidera el área, así como prácticas agrícolas tradicionales. La institución cuenta con dos sedes: el primero está enfocado en la educación preescolar y primaria, y el segundo es para estudiantes de secundaria. Los estudiantes de ambos campus se benefician de instalaciones bien mantenidas que incluyen aulas adecuadas, amplias áreas verdes y instalaciones recreativas y deportivas que fomentan la interacción saludable y el bienestar de los estudiantes.

Las actividades académicas se llevan a cabo por la mañana, y la institución cuenta con recursos tecnológicos significativos, como computadoras de escritorio, instrumentos musicales, videobeams, televisores y altavoces para ayudar en los procesos de aprendizaje y enseñanza. La comunidad educativa está compuesta principalmente por familias de ingresos medios y bajos, la mayoría de las cuales trabaja para Cemex o en la agricultura. Sin embargo, hay una clara presencia de muchas unidades familiares disfuncionales, lo que crea un contexto socioeconómico diverso.

La investigación se centra en un foco de 21 alumnos que están en grado tercero de la básica primaria. Con una edad promedio de entre 8 y 12 años. Este grupo en particular tiene una mezcla interesante porque son provenientes del casco urbano del municipio de Payandé y de veredas aledañas. La mayoría de los padres o cuidadores de estos alumnos laboran en la empresa Cemex o en actividades agrícola. Por ende, se puede decir que su economía es moderada, aunque se considera un ingreso bajo para la región. No obstante, es válido mencionar que algunos de los estudiantes viven en hogares con una estructura familiar disfuncional, el cual los afecta de

manera negativa en su desempeño escolar y social. En el área de inglés, el grupo tiene un nivel básico, lo que involucra comprensión y expresión oral y escrita, aunque presenta problemas de pronunciación y elaboración de oraciones simples. Se analizarán los procesos de aprendizaje del inglés, en particular las consecuencias que tiene la enseñanza a través de estrategias lúdicas y el uso de recursos musicales en la adquisición de una segunda lengua.

Las necesidades de aprendizaje que se ven en este caso están ligadas a la necesidad de hacer más fuertes las habilidades de hablar en inglés, sobre todo en la comprensión oral, pronunciación, vocabulario y formar frases simples. Muchos estudiantes tienen problemas para la pronunciación, lo que empeora por no tener mucha práctica y pocas formas de estar expuestos al idioma. Es clave usar métodos nuevos que mezclen juegos, música y cosas tecnológicas para atrapar la atención de los chicos y ayudar a aprender un segundo idioma. Además, es importante dar ánimo la confianza y que los estudiantes se involucren, porque el miedo a equivocarse al hablar ingreso a veces limita su progreso.

Los factores contextuales que afectan el aprendizaje del inglés en el grupo son diversos. En primer lugar, las condiciones socioeconómicas de algunas familias generan inestabilidad emocional en los estudiantes, lo que repercute en su concentración y desempeño académico. La presencia de hogares disfuncionales o con ausencia de figuras parentales también influye negativamente en la motivación y disciplina escolar.

Por otro lado, la ruralidad del territorio implica dificultades en el acceso a materiales específicos para el aprendizaje del inglés, como textos actualizados, plataformas digitales, y acceso a internet de calidad. Estos factores evidencian la necesidad de fortalecer los recursos y las estrategias didácticas en el área de inglés, así como de fomentar el apoyo conjunto entre escuela, familia y comunidad para mejorar los resultados de aprendizaje del idioma.

Planteamiento del Problema

El aprendizaje del idioma inglés en el grupo de estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Miguel Payandé ha mostrado avances significativos en la comprensión de estructuras gramaticales, lo que les permite formar frases simples. Sin embargo, su uso se ve limitado por un vocabulario que no es lo suficientemente amplio, lo que también afecta la pronunciación.

Actualmente, la enseñanza del inglés en este grupo se basa en metodologías tradicionales, con un enfoque en libros de texto y ejercicios escritos, lo que ha resultado insuficiente para desarrollar habilidades orales y de pronunciación. Aunque se dispone de algunos recursos tecnológicos, su aplicación en la enseñanza del idioma es escasa y no se ha implementado de manera sistemática en el aula. A pesar de estas dificultades, los estudiantes han mostrado interés y entusiasmo por aprender el idioma, especialmente cuando se utilizan recursos visuales, tecnológicos y actividades interactivas. Se ha observado que, al incorporar elementos lúdicos en el aula, los estudiantes participan activamente, mostrando avances en la comprensión de instrucciones y el reconocimiento de palabras clave en inglés.

Sin embargo, el proceso de aprendizaje del inglés enfrenta varios desafíos que limitan el desarrollo completo de las habilidades comunicativas en los estudiantes. Uno de los problemas más importantes es la falta de una base sólida en vocabulario, lo que complica la conexión con aspectos gramaticales y la pronunciación correcta. A pesar de que se han utilizado estrategias didácticas tradicionales, como ejercicios de repetición y lectura de textos en inglés, estas no han sido suficientes para afianzar el aprendizaje, ya que los estudiantes carecen de una exposición constante al idioma y temen cometer errores al hablar. Además, el contexto socioeconómico y

familiar afecta negativamente la motivación y el rendimiento académico de algunos alumnos, lo que dificulta su avance.

Ante esta situación, surge el interés por introducir estrategias lúdicas y el uso de la música como herramientas para fortalecer la enseñanza del inglés. Se propone que la combinación de actividades interactivas con recursos musicales podría mejorar la pronunciación, la fluidez oral y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma. La música tiene el potencial de crear un ambiente relajado y estimulante, facilitando la adquisición del inglés a través de la repetición y la entonación. La hipótesis central de esta investigación sugiere que implementar estrategias lúdicas apoyadas en recursos musicales contribuirá de manera significativa a mejorar la competencia oral en inglés de los estudiantes de tercer grado.

En conclusión, la principal brecha de conocimiento en este contexto se encuentra en la falta de estrategias efectivas que ayuden a los estudiantes a desarrollar habilidades sólidas en vocabulario y pronunciación. La investigación tiene como objetivo explorar cómo el uso de la música y los juegos puede influir positivamente en estos aspectos, con el propósito de crear un enfoque didáctico más efectivo para la enseñanza del inglés a niños de primaria. Abordar este problema permitirá mejorar el desempeño lingüístico de los estudiantes y contribuir al fortalecimiento de su aprendizaje en un entorno educativo inclusivo y motivador.

Pregunta de Investigación

¿Cómo puede el uso de estrategias de gamificación apoyadas en recursos musicales enriquecer el vocabulario en inglés de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Miguel Payandé, Tolima, durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Enriquecer el vocabulario en inglés de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Miguel Payandé, Tolima, mediante la implementación de estrategias de gamificación apoyadas en recursos musicales durante el año 2025.

Objetivos Específicos

Explorar cómo los estudiantes interactúan con estrategias de gamificación y recursos musicales para aprender inglés.

Diseñar e implementar actividades gamificadas que incorporen música y que ayuden a los estudiantes a adquirir y retener nuevo vocabulario en inglés.

Evaluar las mejoras en el vocabulario de los estudiantes después de aplicar estas estrategias gamificadas y musicales en el aula.

Marco de Referencia

Referentes Conceptuales

Gamificación

La gamificación se refiere a la integración de elementos y mecánicas de juego en situaciones que no son de juego, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Su uso en el aprendizaje de idiomas ha sido objeto de numerosas investigaciones, subrayando su impacto en la motivación, la retención de vocabulario y la comprensión auditiva (Quintero Cevallos, Calderón Zambrano & Trampuz Toala, 2024).

Desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación, Ryan y Deci (2000) argumentan que la gamificación impulsa la motivación intrínseca al ofrecer a los estudiantes un sentido de competencia, autonomía y conexión social. En plataformas como Duolingo, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con otros usuarios y recibir retroalimentación instantánea, lo que enriquece su aprendizaje de manera más dinámica y efectiva (Quintero Cevallos et al., 2024).

La gamificación tiene un efecto positivo en la retención de vocabulario. Armstrong y Landers (2018) descubrieron que los estudiantes que utilizaban estrategias gamificadas lograban mejores resultados en pruebas de vocabulario en comparación con aquellos que usaban métodos tradicionales. Este fenómeno se atribuye a la repetición activa y al refuerzo positivo que ofrecen plataformas como Duolingo y Memrise, donde el aprendizaje de nuevas palabras se asocia con sistemas de recompensas y logros (Quintero Cevallos et al., 2024).

Aprendizaje de una Segunda Lengua

El aprendizaje de una segunda lengua está influenciado por diversos factores socioculturales y psicolingüísticos. Las actitudes hacia el lenguaje, la historia de interacción

entre idiomas y las políticas educativas pueden afectar el éxito o la dificultad en la adquisición de una L2. Es fundamental que los programas de enseñanza de segundas lenguas tengan en cuenta estos aspectos para promover una educación inclusiva que respete la diversidad lingüística y cultural.

Según Chamorro Mejía (2021), el aprendizaje de una segunda lengua (L2) está muy relacionado con las percepciones que los hablantes tienen sobre la lengua objetivo y sus diferentes variedades. En su investigación con niños indígenas misak que hablan namtrik y que están aprendiendo español como L2, se encontró que las actitudes lingüísticas tienen un impacto significativo en la adquisición de habilidades en español.

Según Garrett (2010), los estereotipos influyen en cómo se perciben las características de los hablantes de un idioma, lo que puede afectar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Esto se evidencia en el caso de los niños misak, quienes pueden formar actitudes positivas o negativas hacia el español dependiendo de la valoración social que se haga de su lengua materna y del segundo idioma (Chamorro Mejía, 2021).

Uso de la Música en la Enseñanza del Inglés

La influencia de la música en inglés en la adquisición auditiva y la pronunciación de los estudiantes de idiomas ha sido estudiada en varios contextos académicos. Según Méndez Sánchez y Córdova Palomeque (2024), el uso de canciones en el aprendizaje de un idioma extranjero no solo facilita la comprensión auditiva, sino que también mejora la pronunciación de los estudiantes. Esto se debe a que la exposición a diferentes géneros musicales en inglés contribuye a reforzar el vocabulario y la estructura fonológica del lenguaje.

El estudio realizado en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco utilizó un enfoque mixto, aplicando encuestas estructuradas a 30 estudiantes de los primeros cuatro semestres del

programa de idiomas. Los resultados mostraron mejoras significativas en la percepción auditiva y la pronunciación después de una exposición frecuente a canciones en inglés. Además, los estudiantes manifestaron un gran interés en incorporar la música como recurso de aprendizaje en sus clases, considerándola una herramienta efectiva para memorizar frases y adquirir el idioma de una manera más amena (Méndez Sánchez & Córdova Palomeque, 2024).

Vocabulario en Inglés

El desarrollo del vocabulario en inglés es un aspecto clave en la formación de los futuros docentes del idioma, ya que impacta directamente en su competencia lingüística y en su habilidad para enseñar. Varios estudios han investigado la relación entre los hábitos de lectura y el nivel de vocabulario en inglés, mostrando una conexión significativa entre estas dos variables (Maya Retamar, López-Pérez & Fernández-Portero, 2024).

Referentes Teóricos

La Gamificación en el Aprendizaje del Inglés

La gamificación se ha convertido en una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje del inglés, especialmente en lo que respecta a la adquisición de vocabulario. Según Jordan Buenaño et al. (2022), el uso de plataformas como Duolingo ha demostrado ser útil para enriquecer el vocabulario de los estudiantes universitarios. En su estudio, se observó que los alumnos que emplearon estrategias gamificadas lograron avanzar de un nivel básico a intermedio en la adquisición de vocabulario.

Impacto de la Gamificación en Estudiantes de Nivel Medio

Bautista-Luis y Pena-Aguilar (2024) subrayan la importancia de la gamificación en la enseñanza del inglés a nivel medio. Mediante el uso de juegos no digitales (gamificación unplugged), se notó un aumento en el rendimiento académico en las pruebas escritas de

vocabulario. Su estudio, que adoptó un diseño cuasi-experimental, demostró que la gamificación es una herramienta fundamental para la retención de palabras y la motivación de los estudiantes.

Gamificación y Recursos Musicales

El uso de la música como herramienta gamificada se ha reconocido como una estrategia eficaz para potenciar el aprendizaje del inglés. Zambrano Alcívar y Lara Alcívar (2024) destacan que las canciones permiten a los estudiantes aprender de forma interactiva, con un mayor compromiso emocional y una mejor retención. Su investigación muestra que la gamificación, al combinarse con la música, favorece el aprendizaje y la integración de los alumnos en un contexto globalizado.

Gamificación y Tecnología en el Aula

El uso de herramientas digitales como Kahoot y Quizlet ha sido examinado por Mendoza-Loor et al. (2024), quienes llegaron a la conclusión de que la gamificación basada en tecnología potencia el rendimiento académico de los estudiantes. En su investigación, se observó un aumento del 22% en las puntuaciones de lectura y escritura de los alumnos que participaron en actividades gamificadas. Además, a través de un análisis estadístico utilizando la prueba t de Student, se demostró que las diferencias eran significativas.

Beneficios y Desafíos de la Gamificación

Quintero Cevallos et al. (2024) llevaron a cabo un análisis exhaustivo sobre la gamificación en la enseñanza del inglés, evaluando tanto sus ventajas como sus dificultades. Señalan que la gamificación impulsa la motivación, la retención y el desarrollo de habilidades lingüísticas, aunque también enfrenta desafíos como la dependencia de la tecnología y la necesidad de formación docente para su adecuada implementación.

Referentes Técnicos

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha subrayado la relevancia de la innovación educativa a través de la integración de tecnologías y metodologías activas en el proceso de aprendizaje. En su documento "Orientaciones para la incorporación de TIC en la educación" (MEN, 2013), se señala que el uso de herramientas digitales y estrategias como la gamificación potencia la motivación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas extranjeros.

La UNESCO, en su informe "Reimaginar juntos nuestros futuros" (2021), destaca la relevancia de transformar la educación a través de enfoques participativos, subrayando que la gamificación puede aumentar el compromiso de los estudiantes y promover el aprendizaje autónomo. Este enfoque coincide con la necesidad de metodologías activas para desarrollar competencias comunicativas en inglés.

Referentes Legales

El estudio se sitúa dentro del marco de la Ley General de Educación de Colombia (Ley 115 de 1994), que resalta la relevancia de enseñar inglés como lengua extranjera en la educación básica y media. Asimismo, el Decreto 3870 de 2006 regula la enseñanza del inglés en las instituciones educativas del país, fomentando metodologías activas e inclusivas.

Referentes Éticos

La investigación se realizará siguiendo los principios éticos que rigen la educación y la investigación con menores. Se asegurará el consentimiento informado de los padres o tutores, la confidencialidad de los datos y la protección del bienestar emocional de los participantes.

Asimismo, se cumplirá con el Código de Ética de la Investigación Educativa de la American

Educational Research Association (AERA, 2011), que destaca la importancia de la equidad y el respeto en los procesos de investigación.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio tomará un enfoque cualitativo porque busca entender e interpretar las experiencias, percepciones y desafíos que enfrentan los estudiantes de tercer grado en su aprendizaje del inglés. Este método es el más adecuado, ya que permite un análisis profundo de las interacciones en el aula, las estrategias de enseñanza utilizadas y las dificultades que los estudiantes encuentran al desarrollar habilidades comunicativas en un segundo idioma.

El tipo de estudio será un caso específico, ya que se enfocará en un grupo particular de estudiantes dentro de un contexto determinado para explorar su proceso de aprendizaje del inglés y la efectividad de estrategias pedagógicas innovadoras. Este enfoque facilitará la recolección de datos detallados y ofrecerá una visión completa de la situación educativa en esta institución.

Unidad de Análisis

El enfoque de este estudio se centrará en cómo aprenden los estudiantes de tercer grado en la clase de inglés. Vamos a examinar lo que sucede en el aula, cómo las estrategias de enseñanza que se utilizan afectan a los alumnos y cómo ellos reaccionan ante estas metodologías.

Técnicas para la Recolección de Datos

Exploración

Se llevará a cabo observación directa en el aula y se realizarán entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes para identificar las dificultades que enfrentan en el aprendizaje del inglés.

Movilización

Se introducirán diarios de campo donde los estudiantes podrán compartir sus experiencias y percepciones sobre las actividades que se llevan a cabo en clase.

Indagación de los Cambios

Se aplicarán cuestionarios después de las experiencias para evaluar cómo perciben los estudiantes las estrategias utilizadas y el impacto que estas tienen en su aprendizaje.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías que se utilizarán para analizar e interpretar los datos son las siguientes:

Motivación y Actitud hacia el Aprendizaje del Inglés

Se examinará cómo la motivación afecta el rendimiento de los estudiantes y qué factores pueden potenciarla o limitarla.

Estrategias Didácticas y su Efecto en el Aprendizaje

Se valorará la efectividad de las metodologías utilizadas y cómo se relacionan con el compromiso de los estudiantes.

Dificultades en el Desarrollo de Habilidades Lingüísticas

Se identificarán los principales obstáculos que enfrentan los estudiantes al aprender inglés, especialmente en lo que respecta a la comprensión y producción tanto oral como escrita.

Influencia del Contexto Socioeconómico y Familiar

Se analizará cómo el entorno de los estudiantes impacta en su proceso de aprendizaje del idioma.

Los factores que influyen en el aprendizaje de un grupo son bastante variados. Primero que nada, las condiciones socioeconómicas de algunas familias pueden causar inestabilidad emocional en los estudiantes, lo que a su vez afecta su capacidad de concentración y su rendimiento académico. Además, la existencia de hogares disfuncionales o la falta de figuras parentales también tiene un impacto negativo en la motivación y la disciplina escolar.

Por otro lado, vivir en áreas rurales presenta desafíos en cuanto al acceso a recursos educativos adicionales, como bibliotecas, centros culturales y una buena conexión a internet. También, la carga laboral de los padres, especialmente en sectores como la minería y la agricultura, limita su capacidad para acompañar a los niños en sus procesos educativos. Todos estos factores juntos subrayan la importancia de fortalecer los lazos entre la escuela, la familia y la comunidad, con el fin de crear un ambiente más propicio para el desarrollo integral de los estudiantes.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración, se llevó a cabo un primer acercamiento a la variable de estudio: la gamificación con música como estrategia para aprender inglés en los estudiantes de tercer grado del Colegio San Miguel de Payandé. Esta etapa nos permitió ver cómo los niños y niñas de este grado interactuaban de manera natural y espontánea con los elementos musicales y las actividades lúdicas, antes de implementar formalmente la estrategia de investigación.

Desde las primeras sesiones de observación, quedó claro que los estudiantes mostraban un gran entusiasmo y disposición cuando la música se introducía en el aula. En una de las clases, por ejemplo, se utilizó la canción “If you’re happy and you know it” para dar inicio a la jornada. Los estudiantes no solo cantaron con alegría, sino que también acompañaron la actividad con gestos y palmadas, creando un ambiente dinámico y participativo. Al finalizar la clase, uno de los niños, Kevin, comentó: “Profe, ¿mañana también vamos a cantar? Es chévere así.”

En términos generales, los estudiantes mostraron una gran apertura hacia la música. En las sesiones, cuando se incluían canciones populares en inglés como parte del saludo o de las rutinas de clase, la mayoría se involucraba de manera activa, incluso aquellos que tenían un rendimiento académico más bajo. Por ejemplo, en una clase se utilizó la canción "Head, Shoulders, Knees and Toes" para repasar vocabulario relacionado con el cuerpo, y los estudiantes no solo cantaron, sino que también se movieron al ritmo y mostraron expresiones de alegría.

Durante algunas entrevistas informales, varios estudiantes comentaron que "les gusta aprender inglés con canciones porque les resulta más fácil recordar las palabras", y Salome, una

de las estudiantes, afirmó: “A mí se me pegan las canciones y después ando todo el día cantándolas, entonces sin darme cuenta ya me las sé.”

Además, cuando se introdujeron juegos sencillos como la memoria visual con vocabulario en inglés, se notó un aumento en la participación de aquellos estudiantes que normalmente eran más tímidos. Una niña llamada Mariana, que en otras clases solía estar en silencio, se animó a levantar tarjetas y pronunciar palabras como “apple” y “dog” con mucha confianza.

También se observó que los docentes a menudo limitaban el uso de la música a momentos específicos, como celebraciones o descansos, y no la utilizaban como una herramienta regular para enseñar el idioma. En charlas informales con la docente Débora Moreno, se descubrió que, aunque ella reconoce el valor de la música para captar la atención, no la ha implementado de manera sistemática en sus clases de inglés. La profesora comentó: “Yo pongo canciones a veces, pero no siempre porque no sé cómo conectarlas con los temas del libro”.

La observación directa reveló que, cuando los estudiantes solo usaban el libro de texto, muchos perdían rápidamente el interés y se dispersaban. Sin embargo, al incorporar actividades lúdicas con música, se notó un aumento en la concentración, la alegría y la colaboración entre ellos. Esto sugiere que estas actividades tienen un efecto positivo en el ambiente de aprendizaje. Por otro lado, cuando se utilizaban juegos de mesa tradicionales con palabras en inglés, como dominó o memoria visual, los estudiantes con bajo rendimiento se mostraban más involucrados en comparación con las actividades más estructuradas del libro. Este hallazgo indica que el elemento lúdico no solo fomenta la participación, sino que también ayuda a reducir la ansiedad que a menudo acompaña el aprendizaje de un segundo idioma.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo varias actividades que incorporaban la gamificación musical. El objetivo era ver de qué manera esta estrategia impactaba en la motivación y el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de tercer grado del Colegio San Miguel de Payandé.

Las actividades desarrolladas incluyeron:

Canciones con movimientos corporales (como “Head, shoulders, knees and toes” y “The family song”)

Juegos de memoria musical (matching games con palabras en inglés y fragmentos de canciones)

Concursos por puntos, en los que ganaban recompensas simbólicas al participar activamente o recordar vocabulario aprendido en canciones anteriores y integrando temas como deportes y lateralidad.

Durante la implementación, se notó un aumento impresionante en la participación y el interés por la clase de inglés. Estudiantes que al principio eran un poco tímidos empezaron a involucrarse con más confianza. Un buen ejemplo de esto fue Cristian, quien normalmente se sentaba en la última fila sin decir una palabra, pero esta vez se animó a pedir cantar la canción “Hello, how are you?”. Al finalizar, comentó:

“Me gusta porque no es como una clase, es como un juego, y sí aprendí cómo decir hola en inglés.”

Los diarios reflexivos que se usaron con los estudiantes después de cada sesión nos ayudaron a captar sus pensamientos y emociones sobre las actividades. Aquí algunos de los comentarios que recibimos:

“Aprendí que ‘mother’ es mamá, y me gustó cantarlo” (Valentina).

“Cuando jugamos con las canciones es más fácil aprender las palabras en inglés” (Juan José).

“Antes no entendía inglés, pero con las canciones ya me acuerdo de más cosas” (Sofía).

La profesora Débora Moreno también observó cambios notables en el comportamiento y la actitud de los estudiantes: “Noté que los niños estaban mucho más atentos. Incluso me pedían repetir las canciones en otras clases. Creo que este tipo de actividades ayuda a que ellos no vean el inglés como algo difícil.”

Además, en algunas sesiones de grupo con ciertos participantes, se mencionó que la música facilitaba recordar el vocabulario de una manera más natural y que las dinámicas de juego hacían que “el tiempo volara”.

Uno de los hallazgos más importantes fue que la música no solo mejoró la memoria y la pronunciación, sino que también promovió habilidades sociales como el trabajo en equipo, la empatía y el respeto por el turno de palabra. Estas competencias, que están relacionadas con el desarrollo integral de los estudiantes, se vieron potenciadas gracias al enfoque lúdico que se propuso.

Identificación de Variaciones

Después de poner en marcha la intervención que utiliza la música como una herramienta de gamificación para aprender inglés, se llevó a cabo un análisis comparativo entre los datos recogidos en la fase inicial y los datos obtenidos al final del proceso. El objetivo era identificar las variaciones en el aspecto ontológico de los estudiantes, es decir, en cómo son, actúan y se relacionan con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, antes de la intervención, los estudiantes tenían una actitud bastante pasiva hacia el inglés. Muchos lo veían como algo

complicado, aburrido o simplemente ajeno a su vida cotidiana. Durante las entrevistas exploratorias, surgieron algunos comentarios como:

“Yo no sé para qué sirve el inglés si todos hablamos español.”

“Es muy difícil aprender esas palabras.”

“Solo hacemos ejercicios del libro y eso cansa.”

Sin embargo, tras la intervención, las percepciones comenzaron a cambiar de manera notable. Las entrevistas finales y los diarios reflexivos revelan una transformación en la forma en que los estudiantes se conectan con el idioma. Comentarios como:

“Ahora entiendo mejor porque con las canciones aprendo jugando.”

“Yo quiero que sigamos haciendo inglés con música.”

“Cantando me acuerdo más de las palabras, y me gusta hacerlo en clase.”

Esto muestra un cambio en la forma de ver el aprendizaje, dejando atrás la apatía y el desinterés, y dando paso a la motivación, el disfrute por aprender y una participación activa en el uso del idioma, los datos indican que la variable de la música como gamificación logró activar aspectos ontológicos significativos en los estudiantes, tales como:

Aumento de la confianza para hablar en inglés.

Mayor disposición a participar de manera activa.

Un cambio en la percepción del inglés, considerándolo algo accesible y divertido.

Mejora en la expresión emocional y corporal.

Desarrollo de habilidades sociales y valores como la colaboración, el respeto y la escucha.

Como dice la docente Débora Moreno: “Los niños no solo aprendieron más inglés, sino que cambiaron su actitud. Ahora esperan la clase con emoción, participan más, y hay un ambiente mucho más positivo en el aula.”

Análisis y Discusión

Los resultados que se han obtenido durante el desarrollo de esta investigación muestran claramente el impacto positivo que tienen las estrategias de gamificación, especialmente cuando se combinan con recursos musicales, en el enriquecimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa San Miguel, sede Payandé. De acuerdo con los objetivos que se plantearon, se examinan los efectos de la variable independiente —las estrategias gamificadas con apoyo musical— sobre la variable dependiente —el vocabulario en inglés—. Este análisis se lleva a cabo desde un enfoque cualitativo que no solo toma en cuenta la adquisición de vocabulario, sino también las transformaciones que se han observado en el aspecto ontológico de los estudiantes, como su motivación, interés y autopercepción del aprendizaje.

Durante la fase de diagnóstico, se notó que los estudiantes tenían un conocimiento bastante limitado del vocabulario en inglés, especialmente en temas básicos como colores, números, animales y objetos de uso diario. También se percibió una actitud pasiva y desinteresada hacia el aprendizaje del idioma, lo que evidenciaba una desconexión entre los métodos de enseñanza que se habían utilizado antes y los intereses de los niños. Estos hallazgos confirmaron las hipótesis iniciales del investigador: había una baja motivación y poca retención del vocabulario, todo debido a métodos tradicionales que eran poco interactivos. Sin embargo, se destacó que el grupo mostraba apertura hacia dinámicas lúdicas, lo que sugería que había un buen potencial para implementar estrategias gamificadas.

Durante la fase de intervención, se llevaron a cabo varias actividades que mezclaban música con elementos de juego, como competencias, recompensas simbólicas, canciones temáticas y dinámicas grupales. A lo largo de las sesiones, se notó un aumento gradual en la

participación activa de los estudiantes, así como una mejora notable en su pronunciación, comprensión y uso del nuevo vocabulario. Estos resultados coinciden con lo que proponen autores como Gee (2003), quien sostiene que la gamificación puede facilitar un aprendizaje significativo al crear contextos atractivos y emocionalmente positivos. Además, se pudo comprobar la validez de teorías como la del aprendizaje multisensorial de Gardner (1993), ya que la música sirvió como un catalizador en el proceso cognitivo.

Más allá de los resultados lingüísticos, se notaron cambios significativos en la forma de ser de los estudiantes. La mayoría mostró una actitud más segura, entusiasta y colaborativa hacia el aprendizaje del inglés. En los registros del diario de campo, se resaltaron frases como “profe, yo quiero cantar otra vez” o “yo ya me sé esa palabra”. Estos ejemplos reflejan una transformación en cómo se ven a sí mismos: pasaron de sentirse inseguros o desmotivados a reconocerse como capaces de aprender y disfrutar del idioma. Además, el juego creó un ambiente emocionalmente positivo, lo que ayudó a fortalecer la confianza y el sentido de pertenencia al grupo.

Al comparar estos hallazgos con investigaciones anteriores, se observa una coherencia con los resultados de estudios como el de Lăpădat y Lăpădat (2023), quienes destacan que la motivación para aprender lenguas extranjeras puede aumentar considerablemente al emplear metodologías innovadoras. También se alinea con lo que mencionan Vanegas Pesántez et al. (2023) sobre el impacto positivo de los enfoques didácticos activos en la educación ecuatoriana. Sin embargo, a pesar de estas similitudes, esta investigación ofrece una perspectiva contextualizada al entorno rural colombiano, donde las condiciones socioculturales y económicas pueden presentar obstáculos adicionales para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Entre las limitaciones que encontramos, destaca el tamaño reducido de la muestra, ya que solo participaron 21 estudiantes. Esto hace que sea complicado generalizar los resultados a otros contextos educativos. Además, el tiempo que se dedicó a la intervención fue limitado, lo que nos impidió profundizar en otros aspectos del idioma, como la gramática o la estructura de las frases. También enfrentamos algunos retos logísticos, como la falta de equipos tecnológicos y recursos sonoros de buena calidad, lo que nos obligó a adaptar ciertas actividades. Estas limitaciones indican que es necesario realizar futuras investigaciones con muestras más amplias, un mayor tiempo de intervención y mejores condiciones materiales.

Los hallazgos de esta investigación tienen un impacto significativo en el ámbito educativo. Muestran que implementar estrategias de gamificación con recursos musicales no solo enriquece el vocabulario en inglés, sino que también mejora la actitud y el estado emocional de los estudiantes hacia el aprendizaje. Esto sugiere que las escuelas rurales podrían adoptar este enfoque para fortalecer sus programas de inglés, incluso si cuentan con recursos limitados. Además, esta propuesta podría integrarse a nivel institucional como parte de un proyecto que fomente un aprendizaje activo, divertido y participativo en diversas áreas del currículo.

En resumen, los resultados muestran que las estrategias de gamificación que incorporan recursos musicales son realmente efectivas para enriquecer el vocabulario en inglés y fortalecer el desarrollo personal de los estudiantes. Se lograron avances notables tanto en el conocimiento del idioma como en la motivación y la autoconfianza de los niños. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación, como: ¿Cuál sería el impacto de esta estrategia a largo plazo? ¿Cómo podría implementarse en niveles educativos superiores o en otros contextos rurales? Futuros estudios podrían investigar estas cuestiones, utilizando un enfoque mixto que

combine métodos cualitativos y cuantitativos, para obtener resultados más completos y aplicables.

Conclusiones y Recomendaciones

Los resultados de esta investigación confirman que implementar estrategias de gamificación con recursos musicales tuvo un impacto positivo y notable en el enriquecimiento del vocabulario en inglés de los estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa San Miguel, sede Payandé. Las evidencias recopiladas durante la intervención muestran una mejora continua en la pronunciación, comprensión y uso de nuevas palabras, además de un aumento en la motivación y participación de los estudiantes. Estos hallazgos se alinean perfectamente con los objetivos establecidos y responden a la pregunta de investigación, demostrando que esta metodología combinada puede ser muy efectiva en contextos rurales donde los recursos son limitados.

Más allá de los resultados lingüísticos, la investigación logró movilizar de manera significativa el aspecto ontológico de los estudiantes. Se notaron transformaciones impresionantes en su autopercepción, confianza y disposición hacia el aprendizaje del inglés. La intervención despertó un entusiasmo palpable, curiosidad y una nueva apreciación por el idioma, haciéndolo parecer accesible y divertido. Esto se reflejó en sus actitudes, comentarios espontáneos y comportamientos durante las clases. Estos cambios demuestran que, cuando se les ofrece un entorno afectivo y lúdico, los estudiantes pueden construir una identidad más positiva como aprendices de lenguas.

La variable principal de esta investigación —las estrategias de gamificación con apoyo musical— tuvo un impacto directo en cómo los estudiantes aprendieron y se conectaron con el idioma inglés. Aunque los resultados fueron claros en términos de un aumento en el vocabulario y la motivación, también se notaron algunas limitaciones relacionadas con el tiempo de intervención y las condiciones logísticas del entorno educativo. Por ejemplo, la falta de equipos

tecnológicos y recursos auditivos de buena calidad restringió el alcance de ciertas actividades. Sin embargo, los logros superaron con creces estos desafíos, demostrando que incluso con recursos limitados, se pueden lograr transformaciones significativas en el aula.

Este estudio enriquece la literatura existente al ofrecer una perspectiva contextualizada desde un entorno rural colombiano, un enfoque que todavía no ha sido suficientemente explorado en las investigaciones sobre gamificación y la enseñanza de lenguas extranjeras. Además, introduce elementos innovadores en el ámbito metodológico al combinar el juego con la música como una estrategia multisensorial, lo que refuerza la aplicabilidad de las teorías de Gardner (1993) y Gee (2003). Estos aportes pueden ser valiosos para futuras investigaciones que busquen entender cómo estas metodologías pueden adaptarse a otros contextos o niveles educativos.

Se sugiere a los docentes que trabajan en contextos rurales, como en la sede Payandé, que adopten estrategias de gamificación utilizando recursos musicales como parte de su enfoque habitual para enseñar inglés. Esto podría incluir el uso de canciones temáticas, competencias en grupo, dinámicas con recompensas simbólicas y otras actividades que fomenten un aprendizaje activo y colaborativo. Además, es crucial crear un ambiente emocionalmente positivo donde los estudiantes se sientan cómodos para participar, cometer errores y mejorar. Las instituciones educativas podrían pensar en incorporar estas estrategias en sus planes de área y proyectos pedagógicos, ajustándolas a las características específicas de cada grupo.

Para futuras investigaciones, sería ideal aumentar el tamaño de la muestra y prolongar la duración de la intervención. Esto permitiría profundizar en otros aspectos del idioma, como la gramática, la fluidez en la conversación y la escritura. Además, sería muy útil considerar variables adicionales, como el efecto en el rendimiento académico general, el desarrollo de habilidades socioemocionales o la interacción entre la familia y la escuela. También se podrían

utilizar métodos mixtos de recolección de datos, tanto cuantitativos como cualitativos, para obtener una visión más completa del fenómeno.

Referencias Bibliográficas

- Chamorro Mejía, M. (2021). Español como L2 en aprendientes bilingües hablantes de namtrik en edad infantil: estudio de actitudes lingüísticas. *Colombian Applied Linguistics Journal*.
<https://www.redalyc.org/journal/3057/305769054001/html/>
- De la Maya Retamar, G., López-Pérez, M., & Fernández-Portero, I. (2024). Relación entre hábitos lectores y vocabulario en maestros de inglés en formación. *Investigaciones Sobre Lectura*. <https://revistas.uma.es/index.php/revistaISL/article/view/18089/20094>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. ACM Digital Library.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2013). *Orientaciones para la incorporación de TIC en la educación*. MEN.
- Quintero Cevallos, M., Calderón Zambrano, M. N., & Trampuz Toala, M. (2024). Gamificación y el aprendizaje del idioma inglés: una exploración integral. *Revista Alcance*.
<https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/81/103>
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. UNESCO Publishing.
- Villahermosa Villahermosa, P. P., & Asesor Asesor, P. (2024). Explorando la influencia de la música en inglés en el proceso de adquisición auditiva y pronunciación en estudiantes de

idiomas en la UJAT. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*.

[https://www.ijhssi.org/papers/vol13\(8\)/13087482.pdf](https://www.ijhssi.org/papers/vol13(8)/13087482.pdf)

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Link de la Carpeta: <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jegomezmor_unadvirtual_edu_co/Evy5fvYJjx1Cor76Wp21L9I](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jegomezmor_unadvirtual_edu_co/Evy5fvYJjx1Cor76Wp21L9I)

[BwQ8mfUFDzVemArCu20jEyg?e=LgeHKO](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jegomezmor_unadvirtual_edu_co/Evy5fvYJjx1Cor76Wp21L9IBwQ8mfUFDzVemArCu20jEyg?e=LgeHKO)