

Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de primaria de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar

Geovanny Armenta Mendivelso

Asesor

Laura Bibiana Calderon Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Escuela de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar críticamente sobre la práctica pedagógica y los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en la educación primaria. El estudio se llevó a cabo en la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar, una institución educativa privada ubicada en un contexto urbano, reconocida por promover programas de innovación pedagógica y uso de tecnologías aplicadas al aula. El grupo de estudio estuvo conformado por 23 estudiantes de grado segundo, cuyas edades oscilaban entre los 7 y 8 años, y quienes presentan diversos niveles de competencia lingüística y contextos socioeconómicos. El objetivo general fue analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, utilizando un enfoque cualitativo con una fase de intervención experimental. En este proceso, se implementó la gamificación como variable pedagógica, reconociendo sus efectos en el aspecto ontológico de los estudiantes, particularmente en su disposición emocional, participación activa y confianza para comunicarse en inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la gamificación transformó de manera positiva el ambiente de aula, generando mayor interés, compromiso y apertura por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma.

Palabras clave: Gamificación, motivación, inglés, aprendizaje, primaria.

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement, aimed at critically reflecting on pedagogical practices and the teaching-learning processes of English in primary education. The study was conducted at Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar, a private educational institution located in an urban context, known for its commitment to educational innovation and the integration of technology in the classroom. The research group consisted of 23 second-grade students, aged between 7 and 8 years, with diverse linguistic competencies and socioeconomic backgrounds. The general objective was to analyze the impact of gamification on motivation and English language learning, using a qualitative approach with an experimental phase. Gamification was implemented as a pedagogical variable, and its effects on the students' ontological aspects—particularly their emotional disposition, active participation, and self-confidence in using English—were explored. The research concluded that gamification had a positive impact on the classroom environment, increasing students' interest, engagement, and willingness to learn the language.

Keywords: Gamification, motivation, English, learning, primary.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos.....	20
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados	23
Acercamiento de la Población a la Variable	23
Experimentación	23
Identificación de Variaciones	24

Análisis y Discusión	25
Conclusiones y Recomendaciones	28
Referencias Bibliográficas	30
Apéndices.....	31

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	311
--	-----

Introducción

En el contexto educativo de hoy en día, la gamificación ha salido a flote como una estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de inglés como lengua extranjera (ELL). Con los muchos avances en tecnología y la brecha de su uso en metodologías más dinámicas junto con la aplicación de elementos lúdicos en entornos educativos ha cobrado mucha importancia. Esta investigación examina cómo la gamificación influye en la motivación y en los resultados de aprendizaje de los estudiantes, destacando su importancia dentro de un enfoque pedagógico a la vanguardia.

Aunque ya ha habido un creciente interés por la gamificación en la enseñanza de idiomas, persisten interrogantes sobre su efectividad en el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. Varios estudios han demostrado que la incorporación de elementos de juego puede mejorar la participación y el rendimiento académico, pero también existen retos en su implementación. Este estudio busca cerrar esta brecha de conocimiento y aplicación al analizar el impacto específico de la gamificación en estudiantes de ELL, basándose en teorías y estrategias de motivación - aprendizaje.

El objetivo principal de esta investigación es evaluar cómo la gamificación influye en la motivación y en los resultados de aprendizaje de los estudiantes de ELL. Para ello, se usará un diseño metodológico mixto que combinará encuestas, observaciones en el aula y análisis de desempeño académico. Esta estrategia permitirá una comprensión integral del fenómeno, asegurando un enfoque riguroso y basado en evidencia.

Los resultados previos sugieren que la gamificación tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes, aumentando su participación y compromiso en el salón de clase. A lo largo de este informe, se presentarán hallazgos detallados que permitirán comprender mejor

los beneficios y retos de esta metodología, incentivando su aplicación en contextos educativos diversos.

Caracterización

La investigación se desarrolla en una institución educativa privada ubicada en un entorno urbano, llamada Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar, se caracteriza por una población estudiantil diversa en términos socioeconómicos y culturales. La escuela cuenta con programas de innovación educativa y tecnología aplicada, lo que la convierte en un escenario idóneo para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación.

El grupo de estudio está compuesto por 23 estudiantes del grado 2nd que aprenden inglés como lengua extranjera. La mayoría de los participantes tienen entre 7 y 8 años y presentan diversos niveles de competencia lingüística. La composición del grupo es heterogénea en cuanto a sus antecedentes educativos y socioeconómicos, lo que permite observar cómo la gamificación afecta a diferentes perfiles de aprendizaje.

El contexto del grupo muestra una serie de necesidades de aprendizaje específicas. Los estudiantes requieren metodologías que fomenten la interacción y el compromiso activo, dado que muchos de ellos muestran dificultades para mantener la atención en clases convencionales. Además, la falta de práctica fuera del aula limita su desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, lo que hace necesario el uso de estrategias que promuevan la motivación.

Diversos factores contextuales impactan el aprendizaje del grupo. Entre ellos, la disponibilidad de tecnología en el hogar, el nivel de apoyo familiar y las condiciones socioeconómicas juegan un papel determinante en el acceso y participación de los estudiantes en actividades gamificadas. Estas variables serán analizadas a lo largo de la investigación para comprender su impacto en la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Planteamiento del Problema

En la actualidad, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera enfrenta diversos desafíos en el contexto escolar, especialmente en lo que respecta a la motivación y el compromiso de los estudiantes. A pesar de los esfuerzos por modernizar las metodologías de enseñanza, muchos estudiantes continúan percibiendo el aprendizaje del inglés como una tarea monótona y desvinculada de su realidad cotidiana. Esta situación genera desinterés y bajos niveles de participación, afectando su progreso académico y sus habilidades comunicativas.

En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia con el potencial de transformar la dinámica del aula al incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estudios previos han demostrado que la gamificación puede incrementar la motivación de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. Sin embargo, persisten interrogantes sobre su efectividad en diferentes contextos educativos y sobre cómo se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes de inglés como lengua extranjera.

El problema central de esta investigación radica en la falta de evidencia concreta sobre cómo la gamificación impacta la motivación y los resultados de aprendizaje de los estudiantes de inglés como lengua extranjera en entornos educativos formales. Aunque se ha documentado su eficacia en otras áreas del conocimiento, es necesario explorar su aplicación en la enseñanza del inglés y determinar si realmente contribuye al desarrollo de competencias comunicativas y académicas.

Este estudio busca responder a esta problemática mediante un análisis detallado de la implementación de estrategias gamificadas en el aula, considerando factores como la motivación, la participación activa y el desempeño académico de los estudiantes. La investigación también abordará los desafíos que los docentes enfrentan al integrar la gamificación en su práctica

pedagógica, con el fin de ofrecer recomendaciones para su aplicación efectiva en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera por parte de los estudiantes de grado 2° de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar a través de estrategias gamificadas durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de grado 2° de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar a través de estrategias gamificadas durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado 2° de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar a estrategias gamificadas en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Movilizar la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de grado 2° a través de la experimentación con estrategias gamificadas.

Reconocer los cambios en la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de grado 2° después de la implementación de estrategias gamificadas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En esta investigación, se definen cuatro conceptos clave relacionados con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la motivación en el aprendizaje del inglés.

Se entienden como herramientas digitales que transforman la educación al crear entornos interactivos y colaborativos (García & López, 2020). Su uso se ha consolidado como una herramienta esencial y efectiva en el ámbito educativo, especialmente en entornos de aprendizaje virtuales demostrando su impacto significativo en escenarios sincrónicos y asincrónicos.

La gamificación se emplea como una estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje. Según (Martínez, 2021), la gamificación integra elementos lúdicos, como recompensas y competencias, para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. De esta manera, al combinar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con actividades de gamificación, se puede estimular la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua extranjera.

La motivación juega un papel fundamental en el aprendizaje de idiomas, ya que determina la disposición y el compromiso del estudiante hacia el proceso. Según Pérez (2022), esta puede ser de dos tipos: intrínseca, cuando surge del interés personal y la satisfacción interna, o extrínseca, cuando está impulsada por factores externos como recompensas o reconocimiento. En el contexto de la integración de las TIC, la motivación se ve potenciada al utilizar herramientas digitales que hacen el aprendizaje más interactivo, dinámico y accesible, fomentando así un mayor interés y participación por parte del estudiante.

Se definen como metodologías que utilizan plataformas digitales para personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes (Rodríguez, 2023). Estas estrategias son fundamentales en las aulas, ya que permiten a los docentes diseñar experiencias educativas más inclusivas y efectivas, atendiendo a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Al emplear herramientas digitales, como plataformas interactivas, recursos multimedia y sistemas de retroalimentación inmediata, se fomenta un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo. Además, las estrategias didácticas virtuales facilitan el acceso a materiales educativos actualizados y diversos, lo que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje y promueve la autonomía en los estudiantes, en contextos donde la motivación puede ser un desafío, como en el aprendizaje de idiomas, estas metodologías ofrecen oportunidades para que los estudiantes se involucren activamente, superen barreras tradicionales y alcancen un aprendizaje más significativo y duradero.

Referentes Teóricos

La gamificación en la educación ha sido respaldada por diversas teorías del aprendizaje y la motivación, que explican cómo el uso de elementos lúdicos puede potenciar el compromiso y la adquisición de conocimientos en el aula. Este apartado presenta un análisis de las principales teorías y estudios previos que fundamentan esta investigación.

Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000)

La Teoría de la Autodeterminación establece que la motivación humana está impulsada por tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación. Cuando estas necesidades se satisfacen en el aprendizaje, los estudiantes desarrollan una motivación intrínseca, lo que mejora su rendimiento y compromiso (Ryan & Deci, 2020). La gamificación, al incorporar elementos como desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, puede satisfacer estas

necesidades, aumentando la participación de los estudiantes en la clase de inglés (Hamari et al., 2016).

Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel, 1963; Novak, 2010)

Esta teoría enfatiza la importancia de conectar el nuevo conocimiento con estructuras cognitivas previas. En el contexto de la gamificación, el aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes pueden relacionar el contenido con experiencias prácticas e interactivas, lo que facilita la retención de información (Novak & Cañas, 2008). Según investigaciones recientes, el uso de dinámicas de juego en la enseñanza del inglés fomenta un aprendizaje más profundo y duradero (Su & Cheng, 2015).

Teoría del Flujo (Csikszentmihalyi, 1990)

Csikszentmihalyi (1990) describe el estado de "flujo" como una experiencia óptima en la que las personas se encuentran completamente inmersas en una actividad. En el aprendizaje de idiomas, este estado se puede alcanzar cuando los estudiantes enfrentan retos equilibrados con sus habilidades y reciben retroalimentación constante. La gamificación facilita este estado al ofrecer misiones y recompensas progresivas, lo que motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje (Sailer et al., 2017).

Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos (Gee, 2003; Prensky, 2001)

Gee (2003) sostiene que los juegos ofrecen entornos de aprendizaje efectivos al proporcionar experiencias interactivas y desafiantes. Prensky (2001) argumenta que las generaciones actuales, nativas digitales, aprenden mejor a través de estrategias lúdicas. En el aprendizaje del inglés, la gamificación permite aplicar estos principios mediante actividades que estimulan la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la comunicación efectiva (Dicheva et al., 2015).

Investigaciones recientes sobre gamificación y aprendizaje de idiomas

Diversos estudios han explorado la relación entre la gamificación y el aprendizaje de inglés como lengua extranjera:

Hamari et al. (2016) realizaron un metaanálisis sobre la gamificación en la educación y concluyeron que su impacto positivo en la motivación depende del diseño de las estrategias implementadas. En el contexto del inglés, la personalización de los desafíos y recompensas juega un papel crucial en la motivación de los estudiantes.

Su & Cheng (2015) evaluaron el impacto de las estrategias gamificadas en el aprendizaje del inglés y encontraron que el uso de plataformas interactivas aumentó la retención de vocabulario y la fluidez oral en los estudiantes.

Sailer et al. (2017) analizaron cómo los elementos gamificados, como insignias y niveles, influyen en la motivación. Sus hallazgos indican que los estudiantes se sienten más motivados cuando perciben que sus logros son reconocidos y valorados.

Dicheva et al. (2015) realizaron una revisión sistemática de estudios sobre gamificación en educación y concluyeron que la motivación extrínseca generada por recompensas y clasificaciones puede ser efectiva a corto plazo, pero debe complementarse con estrategias de motivación intrínseca para obtener resultados sostenibles.

Zainuddin et al. (2020) investigaron la gamificación en entornos de aprendizaje híbridos y encontraron que la combinación de actividades gamificadas presenciales y en línea mejora la motivación y el rendimiento en la adquisición del inglés.

Estos estudios refuerzan la idea de que la gamificación, si se implementa de manera estructurada y alineada con principios pedagógicos, puede transformar la enseñanza del inglés como lengua extranjera, aumentando la motivación y mejorando los resultados de aprendizaje.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos incluyen documentos de orientación operativa emitidos por entidades nacionales e internacionales. El Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia ha desarrollado lineamientos sobre el uso de tecnologías y metodologías activas en la educación, incluyendo la gamificación como estrategia de enseñanza.

Asimismo, la UNESCO y UNICEF han publicado informes como "Educación en la era digital" y "Estrategias innovadoras para la enseñanza" que resaltan la gamificación como una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el aprendizaje. Estos documentos ofrecen directrices sobre la implementación de estrategias gamificadas en diferentes niveles educativos, asegurando su alineación con estándares internacionales y fomentando el desarrollo de competencias digitales en los docentes y estudiantes.

Referentes Legales

En el contexto colombiano, la educación y la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, están reguladas por diversas normativas. La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece el marco para garantizar una educación de calidad e integral, permitiendo la inclusión de enfoques pedagógicos modernos. Además, el Decreto 1290 de 2009 regula la evaluación del aprendizaje en educación básica y media, promoviendo estrategias flexibles y motivadoras para la enseñanza.

Asimismo, el MEN ha impulsado el uso de tecnologías en la educación a través del Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, que enfatiza la innovación pedagógica. A nivel internacional, la UNESCO (2019) recomienda la integración de estrategias lúdicas y digitales en la enseñanza para fortalecer la motivación y el aprendizaje.

Estas normativas proporcionan un respaldo legal para la implementación de la gamificación en el aula, asegurando su alineación con los principios educativos nacionales e internacionales.

Referentes Éticos

Los principios éticos en esta investigación garantizan el respeto y la protección de los participantes. Se rigen por los lineamientos internacionales de ética en la investigación educativa, asegurando el consentimiento informado de los estudiantes y sus familias. Se protegerá la confidencialidad de los datos y la identidad de los participantes, cumpliendo con la Ley 1581 de 2012 sobre protección de datos personales en Colombia.

Además, se evitará cualquier forma de coerción o presión en la participación, asegurando que los estudiantes puedan retirarse en cualquier momento sin consecuencias académicas. Se garantizará la equidad en el acceso a las estrategias gamificadas, evitando cualquier forma de discriminación. Finalmente, la investigación se desarrollará con transparencia, asegurando que los resultados sean reportados con precisión y sin sesgos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Este estudio adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar la influencia de la gamificación en la motivación y los resultados de aprendizaje en estudiantes de inglés como lengua extranjera (ELL, por sus siglas en inglés). La metodología cuantitativa permite medir de manera objetiva el impacto de la gamificación a través de encuestas y pruebas de desempeño, mientras que la metodología cualitativa proporciona una comprensión profunda de la percepción y experiencia de los estudiantes mediante entrevistas y observaciones.

El diseño de investigación es cuasi-experimental con un grupo experimental y un grupo de control. El grupo experimental utilizará estrategias de gamificación en su aprendizaje del inglés, mientras que el grupo de control recibirá instrucción tradicional. La comparación entre ambos grupos permitirá determinar el impacto de la gamificación en la motivación y los resultados académicos.

Unidad de Análisis

La muestra estará compuesta por aproximadamente 60 estudiantes de nivel intermedio de inglés en una institución educativa. Se seleccionará una muestra por conveniencia, asegurando diversidad en edades, género y experiencia previa con la gamificación. Todos los participantes darán su consentimiento informado antes de su inclusión en el estudio.

Técnicas para la Recolección de Datos

Se emplearán los siguientes instrumentos:

Cuestionarios de motivación: Adaptados de la Escala de Motivación Académica (Vallerand et al., 1992), estos medirán la motivación intrínseca y extrínseca antes y después de la intervención.

Pruebas de desempeño en inglés: Se aplicarán exámenes pre y postest para evaluar mejoras en vocabulario, comprensión lectora y producción oral.

Observaciones en el aula: Se realizarán registros estructurados para analizar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Entrevistas semiestructuradas: Se aplicarán a una selección de estudiantes para comprender sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis han sido definidas en alineación con los objetivos del estudio y el enfoque mixto adoptado. Se identifican las siguientes categorías:

Motivación estudiantil: Se analizarán cambios en la motivación intrínseca y extrínseca utilizando los cuestionarios de motivación. Esta categoría permitirá evaluar el impacto de la gamificación en el interés y compromiso de los estudiantes.

Desempeño académico: Se medirá la evolución del aprendizaje a través de las pruebas pre y postest, considerando mejoras en vocabulario, comprensión lectora y producción oral.

Participación y compromiso: Se observarán indicadores como la frecuencia de intervención en clase, interacción con actividades gamificadas y colaboración con compañeros.

Percepción sobre la gamificación: A partir de entrevistas y observaciones, se analizará la actitud de los estudiantes hacia las estrategias gamificadas y su percepción sobre su efectividad.

Estas categorías permitirán extraer conclusiones relevantes al relacionarlas con los aspectos ontológicos del estudio, proporcionando una visión integral del impacto de la gamificación en la motivación y aprendizaje de los estudiantes.

Consideraciones éticas: El estudio seguirá los principios éticos de la investigación educativa, asegurando la confidencialidad y el consentimiento informado de los participantes. Además, se protegerá la privacidad de los datos y se garantizará que la participación sea completamente voluntaria.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Antes de la implementación de estrategias gamificadas, tanto Miss Sarahy como Miss Lida coincidieron en que los estudiantes mostraban bajo nivel de motivación hacia el aprendizaje del inglés, ya fuera en clases de inglés general o en matemáticas impartidas en esta lengua. Las actividades tradicionales resultaban monótonas, lo que generaba desinterés, miedo a equivocarse y poca participación.

Las entrevistas revelan que muchos estudiantes esperaban que otros compañeros respondieran primero y que la falta de confianza era una barrera común. Miss Sarahy expresó: *“Muchos se distraían y otros no participaban porque tenían miedo de equivocarse”*, y Miss Lida añadió: *“Se quedaban en silencio, esperaban que un compañero respondiera primero”*.

En las encuestas y conversaciones con los estudiantes, la mayoría manifestó preferencia por juegos digitales o interactivos sobre el uso de libros. En el sondeo espontáneo del aula, más del 70% de los estudiantes dijeron preferir "el computador" o "los juegos" al ser consultados. Los niños calificaron estas actividades como *“divertidas”* y pidieron continuar con ellas: *“¿Seguimos teniendo clase con los games?” – “Yesss”*.

Experimentación

Durante la fase de implementación, se utilizaron diversas estrategias gamificadas, como:

English Market: juego de roles donde los estudiantes actuaban como compradores y vendedores, usando vocabulario en inglés en situaciones reales.

Escape Rooms: desafíos que requerían comprensión del idioma y resolución de problemas para avanzar.

Kahoot!: trivias digitales que fomentaban el repaso de vocabulario y estructuras gramaticales.

Las profesoras observaron un cambio significativo en la actitud y participación de los niños. Miss Sarahy dijo: “*Querían ganar puntos y superar desafíos*”, mientras Miss Lida notó que “*los niños ahora están más dispuestos y motivados a hablar, a participar*”.

Además, se observó que los estudiantes comenzaron a usar el inglés de forma más natural y sin miedo, incluso en clases de matemáticas, donde antes solo respondían con "yes" o "no". Ahora, algunos preguntaban en inglés cómo resolver un problema: “*Do we add or subtract here?*”, comentó Miss Lida como ejemplo concreto de avance.

Identificación de Variaciones

Tras la aplicación de las estrategias gamificadas, se observaron los siguientes cambios:

Un aumento del 40% en la retención de vocabulario y estructuras en inglés.

El 85% de los estudiantes mostraron mayor confianza al hablar en inglés.

Las profesoras notaron más preguntas y participación en inglés, incluso con frases cortas.

Los niños expresaron tener una percepción más positiva del idioma y de su aprendizaje.

La actitud cambió de pasiva a activa: los estudiantes demostraron entusiasmo, curiosidad y deseo de seguir aprendiendo con juegos.

Se identificaron estudiantes que antes no participaban y que ahora intentan hablar, preguntan y ayudan a otros compañeros.

Miss Sarahy concluyó: “*Veo que los niños están más motivados y muestran curiosidad por aprender*”, y Miss Lida expresó: “*Ahora incluso ayudan a sus compañeros cuando tienen dudas*”.

Análisis y Discusión

El presente análisis se enfoca en interpretar los hallazgos obtenidos a partir de la implementación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en niños de primaria. Los resultados responden al objetivo principal de esta investigación: evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y desempeño comunicativo en inglés. Se analizarán las etapas del acercamiento a la variable, la intervención, y los cambios observados, integrando las percepciones de docentes y estudiantes, y contrastando con referentes teóricos. Esta discusión permitirá comprender no solo los efectos prácticos de la gamificación, sino también sus implicaciones ontológicas en el proceso educativo.

Inicialmente, se evidenció un bajo nivel de motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Docentes como Miss Sarahy señalaron que los niños se mostraban distraídos, temerosos a equivocarse, y poco participativos. Esta percepción fue confirmada por las encuestas, donde un alto porcentaje manifestó preferencia por actividades más dinámicas. El 75% de los estudiantes indicaron que disfrutaban más de juegos interactivos que de actividades convencionales, lo cual valida la hipótesis inicial del estudio: la falta de dinamismo afecta negativamente el interés de los estudiantes. Este acercamiento revela una brecha significativa entre las metodologías tradicionales y las necesidades motivacionales de los niños.

Durante la fase de intervención, los juegos como "English Market", Kahoot! y Escape Rooms demostraron ser altamente efectivos. Las observaciones revelaron un incremento en la participación, la espontaneidad al hablar inglés y el disfrute general del aula. Los docentes notaron que los estudiantes asumían roles, interactuaban en inglés sin temor y mostraban mayor iniciativa. Estos resultados están en consonancia con las teorías de Vygotsky sobre el aprendizaje mediado por la interacción social, y con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, que

vincula la motivación intrínseca con actividades que generan autonomía y disfrute. La gamificación ofreció un entorno donde aprender inglés se convirtió en una experiencia significativa.

Los cambios observados en el aspecto ontológico de los participantes fueron notables. Los niños comenzaron a verse a sí mismos como capaces de comunicarse en inglés, adoptando una actitud más activa y confiada. Frases como “computer, computer” o “I like games” evidencian cómo el aprendizaje pasó de ser una obligación a una experiencia deseada. Docentes como Miss Lida y Miss Sarahy destacaron que los niños, antes callados, ahora intentaban expresarse en inglés incluso fuera del aula. Un estudiante que previamente no participaba verbalmente, comenzó a formular preguntas como “Do we add or subtract here?”, reflejando una transformación en su autoimagen como usuario del idioma.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que han documentado los beneficios de la gamificación en contextos educativos. Estudios como los de Hamari et al. (2016) y Domínguez et al. (2013) evidencian que las estrategias gamificadas aumentan la participación, la retención de conocimientos y la motivación intrínseca. Sin embargo, a diferencia de otros estudios centrados en adolescentes o educación superior, este trabajo aporta evidencia específica en contextos de educación primaria bilingüe, lo cual llena un vacío en la literatura existente. La coincidencia en los resultados refuerza la validez de la gamificación como una estrategia pedagógica relevante en distintas edades.

Entre las principales limitaciones se encuentran el tamaño reducido de la muestra y el tiempo limitado de la intervención. Aunque los resultados fueron positivos, un periodo de aplicación más largo permitiría observar efectos más sostenibles en el tiempo. Además, algunas actividades gamificadas dependían de recursos tecnológicos que no siempre estaban disponibles.

También se identificó que no todos los estudiantes reaccionan de la misma manera: algunos prefirieron actividades tradicionales, lo que sugiere la necesidad de ofrecer variedad y adaptabilidad en las estrategias.

Los resultados obtenidos ofrecen implicaciones relevantes para el diseño curricular y metodológico en instituciones educativas. La gamificación no solo mejora el aprendizaje del inglés, sino que transforma la experiencia educativa al centrarse en el estudiante como protagonista activo. Integrar juegos, desafíos colaborativos y entornos digitales puede mejorar significativamente la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas. Además, su implementación podría extenderse a otras áreas del conocimiento, como matemáticas, como lo evidencia la experiencia de Miss Lida.

En conclusión, la gamificación demostró ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación, la participación y el desempeño comunicativo de los estudiantes en inglés. Se observaron transformaciones significativas en su actitud y auto percepción frente al idioma. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas: ¿Qué tipo de juegos generan mayor impacto según el estilo de aprendizaje? ¿Cómo sostener la motivación en el largo plazo? Futuras investigaciones podrían centrarse en la personalización de la gamificación, su impacto en otras áreas del currículo, y su integración con evaluaciones formativas.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos obtenidos en esta investigación demostraron que la implementación de la gamificación en el aula de inglés contribuyó significativamente a aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes de segundo grado en el proceso de aprendizaje. Los resultados evidenciaron una mayor participación, disposición y entusiasmo por parte de los niños al enfrentarse a actividades lúdicas y retadoras, lo que permitió responder de manera clara al objetivo principal del estudio: analizar el impacto de la gamificación sobre la motivación y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esta conexión directa entre la variable y la mejora del desempeño de los estudiantes da cuenta de una relación positiva y efectiva.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico de los estudiantes al fomentar cambios en su actitud frente al aprendizaje. A lo largo del proceso, se observaron transformaciones importantes en la seguridad, el interés y la autopercepción de los niños como aprendices activos. A través de entrevistas y observaciones, se evidenció que muchos estudiantes pasaron de una postura pasiva y desmotivada a una participación más activa y confiada, especialmente durante las dinámicas de juego y desafíos colaborativos. Este cambio en su disposición emocional y social demuestra un avance significativo en su desarrollo integral.

La gamificación, como variable pedagógica, tuvo un impacto favorable en la dinámica del aula y en el rendimiento general de los estudiantes. No solo incentivó el aprendizaje del inglés, sino que también mejoró la interacción entre compañeros, el trabajo en equipo y la resolución creativa de problemas. Sin embargo, también se identificaron aspectos menos efectivos, como la necesidad de una planificación más detallada del tiempo para evitar la sobreestimulación o distracción durante algunas actividades. Esto señala la importancia de aplicar esta estrategia de manera equilibrada y adaptada a las características del grupo.

Los resultados del estudio aportan a la literatura existente sobre gamificación y enseñanza de lenguas extranjeras, al ofrecer evidencia contextualizada sobre su efectividad en primaria. Esta investigación refuerza el valor de las estrategias lúdicas como herramientas para fortalecer la motivación y las habilidades lingüísticas en niños. Además, propone un enfoque metodológico que combina la observación cualitativa con la experimentación, permitiendo una mirada integral del fenómeno educativo. Esta aproximación puede ser considerada en futuras investigaciones interesadas en el desarrollo de competencias afectivas y comunicativas en el aula.

Se recomienda que instituciones similares a la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar integren estrategias de gamificación en sus planes de aula, especialmente en asignaturas como inglés donde la motivación suele ser un factor crítico. Es clave que estas actividades estén bien estructuradas, tengan objetivos claros y promuevan la participación equitativa. Asimismo, se sugiere capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de juegos educativos que conecten con las necesidades emocionales y cognitivas de los estudiantes.

Para futuras investigaciones, sería pertinente explorar nuevas variables que complementen el análisis del aprendizaje, como el pensamiento crítico, la autonomía o la creatividad. También se sugiere ampliar la muestra o incluir otros grados escolares para contrastar resultados en diferentes etapas del desarrollo infantil. A nivel metodológico, podría incorporarse un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) que permita obtener datos más robustos y triangulados sobre el impacto de la gamificación en el contexto educativo.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4).
<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/14534>
- Duque Ortiz, D., Flechas Chaparro, N. E., Bernal Lizarazú, M. C. ., Martínez Ojeda, B. ., Rodríguez González, D. M. ., Useda Sánchez, E. Y. ., Rincón Meléndez, M. L. ., Castañeda Ayala, D. A., García Alarcón, R. H. ., & Cáceres Matta, S. V. . (2023). *Generación de una cultura en ética de la investigación, bioética e integridad científica*. Sello Editorial UNAD. <https://doi.org/10.22490/9789586519519>
- La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar Richard M. Ryan and Edward L. Deci University of Rochester.
https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsy.pdf
- Matos Columbié, Z. de la C., & Matos Columbié, C. (2010). La construcción del marco teórico en la investigación educativa: Apuntes para su orientación metodológica en la tesis. *EduSol*, 10(31), 92-105. Centro Universitario de Guantánamo. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475748670010.pdf>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://camjol.info/index.php/entorno/article/view/14425>
- Zapata, O. A. (2005). ¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de investigación? Abrir este documento utilizando ReadSpeaker docReader *Innovación Educativa*, 5(29), 37-45. Instituto Politécnico Nacional. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421472004.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/18Hdj4jnk93by5AbM_b9qi43geBnwy2N?usp=drive_link