

Fortalecimiento de las habilidades comunicativas de la comprensión auditiva (Listening) y la expresión oral (Speaking) en inglés del nivel A1 en los estudiantes del grado séptimo del colegio Santa Juana de Arco de Santiago de Cali a través del uso de actividades gamificadas durante el segundo periodo del 2025

Alejandra Rodríguez Valencia

Victor Segura Cuero

Asesor

Ana Milena Nieves González

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 fue el resultado de un ejercicio de investigación formativa, que se abordó como opción de grado, permitiendo reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en Colegio Santa Juana de Arco, trabajando con estudiantes de bachillerato grado séptimo nivel A1. El objetivo general fue evaluar la influencia de las actividades gamificadas en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado séptimo con nivel A1 del Colegio Santa Juana de Arco durante el año 2025. Con esto se buscó promover la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades comunicativas en un entorno educativo más cercano, dinámico y significativo, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego las estrategias lúdicas gamificadas reconociendo sus efectos en (el interés, motivación y formas de aprendizaje).

Palabras Clave: Experiencia, Entorno de Aprendizaje, Gamificación, Metodología, Estrategias Lúdicas

Abstract

This document was the result of a formative research exercise, undertaken as a graduation project, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Colegio Santa Juana de Arco, working with seventh-grade high school students at the A1 English level. The main objective was to evaluate the influence of gamified activities on strengthening the English communicative skills of seventh-grade A1-level students at Colegio Santa Juana de Arco during the year 2025. This initiative aimed to promote motivation, participation, and the development of communicative skills within a more engaging, dynamic, and meaningful educational environment. A qualitative and experimental approach was used, implementing playful gamification strategies to explore their effects on students' interest, motivation, and learning styles.

Keywords: Experience, Learning Environment, Gamification, Methodology, Playful Strategies

Tabla de Contenido

Introducción	8
Caracterización	12
Planteamiento del Problema	15
Pregunta de Investigación.....	17
Objetivos.....	18
Objetivo General.....	18
Objetivos Específicos	18
Referentes Conceptuales.....	19
Gamificación.....	19
Habilidades Comunicativas Listening y Speaking	19
Motivación	20
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos.....	25
Referentes Legales.....	28
Ley General de Educación – Ley 115 de 1994.....	28
Ley 30 de 1992 – por la Cual se Organiza el Servicio Público de la Educación Superior	28
Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia	29
Referentes Éticos	29
Consentimiento Informado	30
Confidencialidad y Anonimato.....	30
Protección Emocional y Física	30
Inclusión, Equidad y Respeto	30

Aval Institucional.....	31
Herramientas y Métodos	32
Enfoque y Tipo de Estudio	32
Unidad de Análisis.....	33
Técnicas para la Recolección de Datos	33
Exploración Inicial.....	33
Implementación de la Estrategia.....	34
Evaluación de los Cambios.....	34
Categorías para el Análisis de Datos	35
Motivación hacia el Aprendizaje del Inglés	35
Comprensión Auditiva (Listening).....	36
Expresión Oral (Speaking)	36
Vivencia de la Experiencia Gamificada	37
Resultados.....	38
Acercamiento de la Población a la Variable.....	38
Experimentación.....	39
Identificación de Variaciones	41
Análisis y Discusión	43
Introducción al Análisis de Resultados	43
Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable.....	44
Impacto de la Variable en la Experimentación.....	44
Cambios Observados en el Aspecto Ontológico	45
Comparación con Estudios Previos	45

Limitaciones del Estudio	46
Implicaciones Prácticas de los Hallazgos	47
Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura	47
Conclusiones y Recomendaciones	49
Referencias Bibliográficas	52
Apéndices.....	55

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	54
--	----

Introducción

En la actualidad, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera representa un desafío constante para estudiantes en formación básica, especialmente en contextos donde predominan niveles de iniciación como el A1. Las habilidades de comprensión auditiva y expresión oral se han identificado como componentes fundamentales para lograr una comunicación efectiva, pero también como las más difíciles de desarrollar en el aula tradicional. Ante esta realidad, cobra especial relevancia la búsqueda de metodologías que favorezcan un acercamiento más significativo, motivador y contextualizado al idioma. En este sentido, el uso de actividades gamificadas en entornos escolares se plantea como una alternativa innovadora para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando experiencias más dinámicas y participativas que respondan a las necesidades reales de los estudiantes y a las exigencias de una sociedad globalizada.

Presentación General del Tema. La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha cobrado gran importancia en los últimos años, no solo por su valor académico, sino también por su papel clave en la inserción social, cultural y laboral de los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado. En entornos escolares donde los estudiantes enfrentan barreras emocionales y limitaciones en su nivel de competencia lingüística, se vuelve urgente repensar las metodologías tradicionales y promover estrategias más dinámicas, inclusivas y significativas. En este contexto, el uso de actividades gamificadas se presenta como una alternativa pedagógica que busca motivar, involucrar y facilitar el aprendizaje del inglés desde una experiencia cercana, divertida y retadora. Este enfoque cobra aún más valor en comunidades educativas como la del Colegio Santa Juana de Arco, donde se identifican bajos niveles en habilidades de comprensión auditiva

y expresión oral, y una necesidad latente de conectar el idioma con la realidad de los estudiantes de forma vivencial y participativa.

Planteamiento del Problema. El aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación básica secundaria, especialmente en niveles iniciales como el A1, sigue siendo un desafío significativo en muchas instituciones educativas. En el caso particular del grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco, se ha evidenciado una brecha preocupante entre los contenidos curriculares propuestos y las habilidades comunicativas reales que los estudiantes logran desarrollar. A pesar de contar con clases regulares de inglés, la mayoría de los estudiantes presentan dificultades para comprender instrucciones básicas, expresarse oralmente con frases sencillas o utilizar vocabulario cotidiano en contextos reales. Esta brecha no solo refleja vacíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también una desconexión entre las metodologías utilizadas y las formas de aprender de los jóvenes de hoy.

Uno de los principales factores que contribuyen a esta problemática es la falta de motivación y de participación en el aula. Muchos estudiantes llegan a clase con una actitud de desinterés o incluso de temor hacia el inglés, asociándolo con una asignatura difícil, aburrida o lejana a su realidad. A esto se suman condiciones sociales, familiares y emocionales complejas que afectan su autoestima, su disposición para asumir retos y su permanencia atenta durante las actividades académicas. Frente a este panorama, se hace evidente la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas utilizadas y buscar alternativas que conecten de manera más significativa con sus intereses, emociones y formas de relacionarse con el aprendizaje.

En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas ramificadas representa una oportunidad valiosa para transformar la experiencia educativa. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos del juego en contextos no lúdicos como la educación, ha demostrado

ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación, fomentar la participación y mejorar los resultados académicos (Deterding et al., 2011). Estudios como los de Lee & Hammer (2011) resaltan cómo la gamificación puede generar entornos de aprendizaje más dinámicos, seguros y emocionalmente positivos, especialmente para estudiantes con bajos niveles de confianza. Asimismo, investigaciones como la de Su & Cheng (2015) han evidenciado que, al incorporar dinámicas de juego, los estudiantes se sienten más comprometidos, retienen mejor la información y se atreven a comunicarse sin tanto miedo al error.

Objetivos de la Investigación y Método. El objetivo general de esta propuesta de intervención pedagógica fue analizar el impacto de las actividades gamificadas en el fortalecimiento de las habilidades de comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking) en estudiantes de grado séptimo con nivel A1 en inglés. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción, que permitió intervenir directamente en el contexto educativo e interpretar de forma cercana las experiencias de los estudiantes. La recolección de datos se realizó mediante observaciones directas, entrevistas semiestructuradas, diarios de campo, registros audiovisuales y producciones orales de los estudiantes. El análisis se centró en la identificación de patrones de cambio en las habilidades lingüísticas y en las percepciones emocionales de los participantes a lo largo de las sesiones implementadas.

Presenta el Hallazgo más Importante e Invita al Lector a que Revise el Texto. Uno de los hallazgos más significativos de esta investigación fue el cambio positivo en la actitud y la confianza de los estudiantes frente al uso del inglés en contextos orales. Tras la implementación de las actividades gamificadas, los estudiantes pasaron de sentirse nerviosos, inseguros o desmotivados, a participar con entusiasmo, hablar con mayor fluidez y disfrutar el proceso de aprendizaje. Esta transformación no solo fue lingüística, sino también emocional y relacional.

Para comprender cómo se logró este cambio y qué estrategias pedagógicas lo posibilitaron, se invita al lector a recorrer el presente informe, donde se detalla el diseño, desarrollo y análisis de la propuesta de intervención pedagógica de forma estructurada, reflexiva y profundamente contextualizada.

Caracterización

Presentación del Territorio y/o la Institución. La siguiente propuesta se abordará en el barrio San Luis se encuentra en la Comuna 6 de Santiago de Cali, al oriente de la ciudad. Está delimitado por las calles 57 y 63, y las carreras 17 y 24, de estrato 4 con un nivel socioeconómico medio-alto. En la actualidad, se observa una transformación urbana con la construcción de edificaciones modernas de mayor altura, lo que refleja un proceso de valorización y desarrollo en la zona. El Colegio Santa Juana de Arco está ubicado en el barrio San Luis, en la dirección Carrera 1B #73-03. Es una institución educativa de carácter técnico y académico, perteneciente al sector no oficial (privado). Actualmente, cuenta con una matrícula de aproximadamente 589 estudiantes y ofrece educación en calendario A jornada mañana y tarde mixta.

Características Generales del Grupo. Los estudiantes que participarán en esta propuesta de investigación son niñas y niños entre los 11 y 13 años, cursantes del grado séptimo de bachillerato, que presentan trayectorias educativas marcadas por diversas dificultades a nivel familiar y académico. En su mayoría, pertenecen a núcleos familiares fraccionados, donde la figura paterna está ausente y la responsabilidad de su formación recae principalmente en la madres, abuelos o acudientes en tercer grado. Esta situación genera en muchos casos, una falta de apoyo constante en el ámbito académico, lo que se refleja en niveles de desempeño regulares. A ello se suma una baja autoestima académica y escasa motivación, que afectan su disposición para asumir con confianza los retos del aprendizaje. No obstante, estos estudiantes conservan una gran sensibilidad, creatividad y disposición para aprender cuando se les brindan espacios pedagógicos afectivos, respetuosos y centrados en sus intereses y necesidades particulares.

Demandas de Aprendizaje Según el Contexto. Los estudiantes del grado séptimo, en plena etapa preadolescente, atraviesan una fase de desarrollo en la que sus necesidades de aprendizaje están profundamente conectadas con su entorno y su realidad emocional. En el caso particular de este grupo, se evidencian dificultades en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés correspondientes al nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia.

Específicamente, presentan limitaciones en la comprensión auditiva (Listening) y la expresión oral (Speaking), que se manifiestan en la dificultad para entender instrucciones simples, utilizar vocabulario cotidiano y construir frases básicas que les permitan interactuar en situaciones comunes del aula o de la vida diaria. Estas falencias no solo responden a vacíos en aprendizajes previos, sino también a una falta de acompañamiento académico constante en casa y a una baja exposición al idioma fuera del contexto escolar.

El entorno en el que se desenvuelven estos estudiantes también presenta múltiples desafíos para la adquisición del inglés como lengua extranjera. La carencia de recursos tecnológicos, la escasa conectividad y la falta de espacios adecuados para el estudio dificultan el acceso a experiencias significativas de inmersión en el idioma. Además, factores emocionales como la baja autoestima, el temor al error y la inseguridad personal, afectan su participación y su confianza para comunicarse en una lengua diferente. Por lo tanto, se vuelve fundamental implementar estrategias pedagógicas que reconozcan sus formas particulares de aprender, que los motiven y los impulsen a desarrollar sus habilidades comunicativas en un ambiente lúdico, afectivo y respetuoso.

Factores Contextuales que Afectan el Aprendizaje. El proceso de aprendizaje de este grado séptimo se ve condicionado por diversos factores sociales, económicos, familiares y comunitarios que influyen de manera directa en su desempeño académico y emocional. La

mayoría provienen de hogares atravesados por la desintegración familiar, donde la ausencia de uno o ambos padres especialmente la figura paterna genera cargas emocionales y responsabilidades que recaen sobre madres, abuelas o cuidadores, quienes, con dedicación y cariño, asumen el rol educativo pese a las limitaciones materiales. Esta situación impacta de forma significativa en la continuidad y el acompañamiento de los procesos escolares, afectando la formación de hábitos de estudio, el seguimiento de tareas y la consolidación de aprendizajes fundamentales.

En términos económicos, estas familias suelen enfrentarse a ingresos limitados, lo que se traduce en dificultades para acceder a materiales escolares, dispositivos tecnológicos o servicios de conectividad, elementos clave en la educación actual. A nivel comunitario, el entorno también representa un reto: la presencia de violencia, inseguridad, consumo de sustancias psicoactivas y desmotivación generalizada en algunos sectores, crea un clima que no siempre favorece el estudio o la concentración. Todo esto ha impactado directamente las oportunidades de aprendizaje del grupo, especialmente en áreas como el fortalecimiento de habilidades comunicativas, la consolidación del pensamiento crítico y el desarrollo de la autonomía escolar. No obstante, en medio de estas adversidades, los estudiantes mantienen viva su curiosidad, sensibilidad y deseo de aprender, buscando en la escuela un lugar seguro donde puedan crecer, expresarse y soñar con un futuro diferente.

Planteamiento del Problema

Descripción Detallada de los Desempeños Actuales desde una Perspectiva Apreciativa.

Actualmente, los estudiantes de grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco presentan diversas fortalezas en su proceso de aprendizaje, como la creatividad, la disposición para participar en actividades dinámicas y el interés genuino cuando se les ofrecen entornos de aprendizaje afectivos y motivadores. A pesar de las dificultades familiares y socioeconómicas, los estudiantes muestran sensibilidad, motivación al aprendizaje y capacidad para involucrarse activamente cuando se utilizan metodologías centradas en sus intereses. Estos aspectos positivos constituyen una base valiosa para intervenir pedagógicamente en su formación del desarrollo de las habilidades comunicativas del idioma inglés.

Mediación del Aprendizaje y lo que Funciona o no Funciona. A pesar de recibir clases regulares de inglés, los resultados muestran un bajo desarrollo de competencias comunicativas en el nivel A1, particularmente en habilidades de comprensión auditiva y expresión oral. Se observa que las metodologías tradicionales, basadas principalmente en ejercicios repetitivos y enfoques poco contextualizados, no logran motivar a los estudiantes ni facilitar una apropiación significativa del idioma. No obstante, se ha notado que actividades lúdicas y experiencias más interactivas generan mayor motivación y participación, lo que sugiere que metodologías alternativas podrían mejorar el aprendizaje.

Interés por Introducir una Variable de Mediación y la Hipótesis. En este contexto, surge el interés de introducir actividades gamificadas como variable de mediación en el proceso de aprendizaje del inglés. Se plantea una incorporación de dinámicas de juego, retos, recompensas y actividades interactivas que no solo aumentará la motivación de los estudiantes, sino que también contribuirá al desarrollo efectivo de habilidades comunicativas básicas en inglés. Se espera que,

al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, los estudiantes se sientan más comprometidos, seguros y dispuestos a usar el idioma en contextos reales.

Resumen de la Brecha de Conocimiento. La investigación busca atender la brecha existente entre la enseñanza tradicional del inglés y las necesidades reales de los estudiantes de séptimo grado con nivel A1. Esta brecha se manifiesta en la baja motivación, la dificultad para expresarse en inglés y la falta de conexión emocional con el aprendizaje. Ante esta situación, se hace necesario explorar cómo el uso de actividades gamificadas puede transformar la experiencia de aprendizaje, facilitando una apropiación más significativa y efectiva del idioma extranjero.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas de la comprensión auditiva (Listening) y la expresión oral (Speaking) en inglés del nivel A1 en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco de Santiago de Cali a través del uso de actividades gamificadas durante el segundo periodo del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Evaluar la influencia de las actividades gamificadas en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés del Nivel A1 en los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco de Santiago de Cali durante el segundo periodo del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar las percepciones y actitudes iniciales de los estudiantes de grado séptimo frente al uso de actividades gamificadas en el aprendizaje del inglés.

Implementar actividades gamificadas para dinamizar las habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de grado séptimo con nivel A1, mediante actividades prácticas diseñadas para fortalecer la comprensión y la expresión oral.

Reconocer los cambios en las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado séptimo tras la implementación de actividades gamificadas, comparando los desempeños iniciales y finales.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En esta propuesta de intervención pedagógica se abordan varios conceptos fundamentales que permiten enmarcar el objeto de estudio, el cual se enfoca en el uso de actividades gamificadas como estrategia para potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas específicas: la comprensión auditiva (Listening) y la expresión oral (Speaking) en inglés, en estudiantes de séptimo grado de bachillerato con nivel A1.

Gamificación

La gamificación es entendida como la incorporación de dinámicas, elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como el educativo, busca motivar y comprometer a los estudiantes a través de experiencias significativas. Elementos como recompensas, niveles, puntos, insignias o retos permiten transformar las tareas tradicionales en experiencias participativas, mejorando así la actitud frente al aprendizaje (Deterding et al, 2011). En el contexto del Colegio Santa Juana de Arco, estas actividades resultan útiles para atender el desinterés y la baja autoestima de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Las actividades gamificadas son tareas diseñadas desde principios pedagógicos que se integran con dinámicas propias de los juegos. En este proyecto, se proponen como una herramienta activa y emocionalmente significativa para desarrollar habilidades orales en inglés. Su uso responde a la necesidad de crear un entorno de aula más participativo, afectivo y centrado en los estudiantes, en donde se incentive la práctica del idioma sin temor al error.

Habilidades Comunicativas Listening y Speaking

Las habilidades comunicativas son el eje central del proceso de enseñanza del inglés. Este estudio se centra en dos de ellas:

Comprensión Auditiva (Listening). Capacidad de comprender instrucciones, mensajes y diálogos sencillos en inglés, lo cual representa una gran dificultad para los estudiantes del nivel A1, especialmente cuando no han tenido exposición previa al idioma en su entorno cotidiano.

Expresión Oral (Speaking). Habilidad de comunicarse oralmente en inglés de forma básica y funcional. Para los estudiantes objeto de esta investigación, expresarse en inglés representa un reto debido al miedo a equivocarse y la escasa práctica oral en el aula.

Motivación

La motivación es un factor determinante para el éxito del aprendizaje. En este contexto, se parte de la motivación extrínseca (jugar para ganar puntos, premios, etc.) como un puente hacia la motivación intrínseca (aprender porque resulta significativo, divertido y desafiante). El uso de actividades gamificadas pretende mejorar el compromiso, la autoestima académica y la participación en clase.

Referentes Teóricos

Esta propuesta de intervención pedagógica se fundamenta en un conjunto de teorías pedagógicas contemporáneas que respaldan y explican la pertinencia del uso de actividades gamificadas como estrategia innovadora en el aula. La variable central de esta propuesta es la gamificación que no solo se basa en dinámicas de juego, sino que se sustenta en marcos teóricos que destacan la importancia de la motivación, la interacción social y el aprendizaje significativo. Entre estas teorías se destacan el Constructivismo social de Vygotsky (1934) que resalta el aprendizaje mediado por la interacción con otros; la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (1963) que plantea la necesidad de vincular nuevos contenidos con experiencias previas; y la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985) la cual enfatiza el rol de la motivación intrínseca para el compromiso con el aprendizaje. Asimismo, se incorpora la teoría

del Flow de Csikszentmihalyi (1990) que explica cómo el estudiante puede entrar en un estado de concentración y disfrute profundo cuando enfrenta actividades que suponen un reto adecuado a sus habilidades. Todas estas teorías brindan una base sólida para entender cómo y por qué las actividades gamificadas pueden favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas como la comprensión auditiva (Listening) y la expresión oral (Speaking) en estudiantes de nivel A1 del grado séptimo de bachillerato del colegio Santa Juana De Arco, quienes requieren experiencias de aprendizaje más activas, cercanas y emocionalmente seguras.

Lev Vygotsky (1934) *Pensamiento y lenguaje*. La teoría del constructivismo social desarrollada por Lev Vygotsky (1934) sostiene que surgió como respuesta a la necesidad de comprender cómo los procesos sociales y culturales influyen en el aprendizaje. Desde el área de la psicología educativa, se plantea que el conocimiento se construye en interacción con los demás, especialmente en ambientes cooperativos. En contextos escolares, ha sido abordada mediante enfoques cualitativos, utilizando técnicas como la observación participante y diarios de campo. Esta teoría antecede nuestra propuesta al fundamentar el uso de dinámicas colaborativas, presentes en las actividades gamificadas, que permiten a los estudiantes aprender a través del diálogo, la cooperación y la interacción constante, favoreciendo el desarrollo del Speaking y el Listening en inglés.

David Ausubel (1963) *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. La teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel (1963) indica que esta teoría nace desde la psicología cognitiva, como una crítica a los métodos memorísticos que no generaban comprensión real. En educación, se aplica desde enfoques cualitativos y mixtos, utilizando técnicas como mapas conceptuales, entrevistas y análisis de contenido. Plantea que el aprendizaje ocurre cuando el nuevo conocimiento se relaciona con lo que el estudiante ya sabe.

Este antecedente teórico fundamenta nuestra propuesta, ya que las actividades gamificadas se diseñan a partir del contexto de vida y los intereses de los estudiantes de grado séptimo, lo que les permite anclar nuevas expresiones y estructuras del inglés a situaciones conocidas, haciendo más fácil su comprensión y uso.

Deci & Ryan (1985) *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. La teoría de la autodeterminación por Edward Deci y Richard Ryan (1985) se desarrolla desde la psicología motivacional, como una propuesta para entender qué impulsa a los estudiantes a comprometerse con su aprendizaje de manera voluntaria. Los estudios empíricos en este campo han adoptado enfoques mixtos, utilizando técnicas como encuestas, entrevistas y rúbricas de desempeño. Este antecedente sustenta nuestra propuesta al mostrar que las actividades gamificadas, al fomentar la autonomía, la competencia y la pertenencia, fortalecen la motivación intrínseca del estudiante, ayudando a que se sienta más involucrado en su proceso de aprendizaje del inglés.

Mihaly Csikszentmihalyi (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. La teoría del Flow fue desarrollada por Mihaly Csikszentmihalyi (1990) su estudio nace desde la psicología positiva y busca explicar cómo una persona se involucra profundamente cuando realiza una actividad desafiante y placentera. En el campo educativo se ha aplicado a través de enfoques cualitativos fenomenológicos, utilizando entrevistas, diarios de experiencia y observación. Este antecedente es clave para nuestra intervención pedagógica, ya que las actividades gamificadas permiten generar ese estado de concentración y disfrute (Flow), en el cual los estudiantes de nivel A1 se sienten motivados, seguros y con mayor disposición para practicar Speaking y Listening en inglés, sin la presión del error.

Briceño Núñez, C. E. (2022) Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado. Este estudio de Briceño Núñez, C. E. (2022) indica que, desde la educación en lenguas extranjeras, el objetivo es analizar cómo la gamificación mejora la enseñanza del inglés en bachillerato. El enfoque fue cualitativo, con un método de estudio de caso. Se emplearon como técnicas las entrevistas docentes, encuestas diagnósticas y observación directa, utilizando como instrumentos rúbricas de Speaking, cuestionarios y guías de observación. El contexto fue una institución educativa pública en Ecuador. El estudio se llevó a cabo durante un semestre académico con una población de estudiantes de bachillerato y una muestra intencionada de 30 alumnos. Este estudio antecede nuestra intervención al demostrar cómo los elementos de juego (niveles, recompensas, roles) promueven participación y confianza en el uso del idioma, especialmente en Speaking y Listening.

Yanangómez Yaguachi, R., Pacheco Fuentes, S., Morán Borja, L., & Bonilla Tenesaca, J. (2022) Evaluación del impacto de Duolingo en el desarrollo del Speaking en inglés en estudiantes de séptimo de básica. De manera similar, Yanangómez Yaguachi, Pacheco Fuentes, Morán Borja y Bonilla Tenesaca (2022) demostraron en su estudio dentro del área de la tecnología educativa aplicada a lenguas extranjeras un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasiexperimental. Se usaron como técnicas la aplicación de pruebas de Speaking antes y después de la intervención, rúbricas de evaluación oral y cuestionarios de percepción. Los instrumentos fueron las pruebas escritas, rúbricas de desempeño y encuestas. El contexto fue una institución educativa de básica media en Ecuador. El estudio se desarrolló durante seis semanas y trabajó con una muestra de 25 estudiantes de séptimo grado. Este estudio antecede nuestra

propuesta al mostrar cómo una herramienta gamificada digital como Duolingo mejora la fluidez, pronunciación y autoconfianza en la producción oral.

Vázquez-Cano, E., Fombona, J., Morales-Cevallos, M. B., & López-Meneses, E. (2021) Análisis del impacto del uso de una aplicación gamificada para la práctica de la ortografía en español en Educación Primaria. En este estudio de Vázquez-Cano, Fombona, Morales-Cevallos y López-Meneses (2021) concluyeron que, en el área de la didáctica de la lengua materna y tecnología educativa, el enfoque fue mixto, con método descriptivo y análisis de mejora de desempeño. Se emplearon como técnicas pruebas diagnósticas, análisis de resultados y cuestionarios. Los instrumentos incluyeron pruebas de ortografía y encuestas de motivación. El contexto fue una escuela primaria en España, desarrollándose durante ocho semanas. La población fueron estudiantes de cuarto y quinto grado, y la muestra fue de 60 alumnos. Aunque el estudio se enfocó en la ortografía del español, demuestra que las aplicaciones gamificadas mejoran habilidades lingüísticas de forma atractiva, trasladable al aprendizaje del inglés oral.

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015) A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. En este estudio realizado por Su y Cheng (2015) se abordó la baja motivación en el aprendizaje del inglés perteneciendo al área de la educación tecnológica y el aprendizaje móvil. El enfoque fue cuantitativo, con método experimental. Se utilizaron técnicas como pruebas diagnósticas y encuestas, e instrumentos como escalas de motivación y evaluaciones de rendimiento. El contexto fue una escuela secundaria en Taiwán. El estudio se desarrolló durante tres meses con una muestra de 72 estudiantes. Este antecedente demuestra que un diseño gamificado bien estructurado mejora la motivación y el rendimiento, lo que apoya nuestra propuesta centrada en actividades gamificadas presenciales.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011) Gamification in education: What, how, why bother?. Este artículo, escrito por Lee y Hammer (2011) es un estudio de carácter teórico-conceptual en el área del diseño instruccional y pedagogía innovadora. No es un estudio empírico, por lo que no incluye población ni muestra. Su enfoque es reflexivo, basado en la revisión de literatura. A través del análisis de casos, argumenta cómo la gamificación puede transformar ambientes escolares rígidos en espacios emocionalmente seguros. Aunque no ofrece resultados medidos, este texto antecede nuestra propuesta al destacar que, al integrar dinámicas lúdicas, se reduce el miedo al error y se facilita la participación, especialmente útil en el desarrollo del Speaking.

Domínguez, A., et al. (2013) Gamifying learning experiences. Practical implications and outcomes. Por su parte Domínguez et al. (2013) realizó en el área de la educación superior y tecnología educativa un enfoque cuantitativo, con un método experimental controlado. Se utilizaron técnicas como encuestas de percepción, análisis de tareas y seguimiento académico. Los instrumentos incluyeron formularios en línea y sistemas de evaluación en plataformas LMS. El contexto fue una universidad en España, y se desarrolló durante un semestre académico. Participaron 100 estudiantes de informática. Este estudio antecede nuestra intervención al mostrar cómo la gamificación mejora la retención, el compromiso y la implicación activa, lo cual es aplicable al proceso de aprendizaje de inglés en secundaria.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos brindan orientación operativa para la planeación, ejecución y evaluación de procesos pedagógicos en el sistema educativo. Estos documentos, elaborados por entidades como el Ministerio de Educación Nacional (MEN), así como por organismos internacionales como la UNESCO y UNICEF, establecen lineamientos que garantizan la calidad, pertinencia e inclusión del aprendizaje. En el marco de esta propuesta de intervención

pedagógica, enfocada en el uso de actividades gamificadas para desarrollar habilidades de comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking) en inglés, estos referentes permiten alinear las acciones con las políticas curriculares y pedagógicas vigentes tanto a nivel nacional como internacional.

Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2006). En primer lugar, los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés por el Ministerio de Educación Nacional (2006) define los niveles de desempeño que los estudiantes deben alcanzar en inglés como lengua extranjera. Para grado séptimo, se espera que el estudiante reconozca vocabulario básico, comprenda frases frecuentes y participe en conversaciones simples. Este referente técnico sustenta el enfoque de la propuesta, ya que las actividades gamificadas están diseñadas para lograr estos aprendizajes de forma lúdica, favoreciendo un entorno motivador que estimula la práctica oral y auditiva.

Derechos Básicos de Aprendizaje inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para inglés del Ministerio de Educación Nacional (2016) son herramientas orientadoras que garantizan aprendizajes fundamentales en cada grado. En el caso del área de inglés, promueven la participación del estudiante en situaciones comunicativas reales, como escuchar instrucciones simples o expresar ideas básicas. Este documento justifica técnicamente el uso de actividades gamificadas como estrategia activa, ya que estas generan contextos interactivos que permiten poner en práctica dichos aprendizajes de forma dinámica y atractiva.

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (Consejo de Europa, adaptado por el MEN en Colombia). Establece niveles de dominio del idioma, siendo A1 el nivel correspondiente a estudiantes que están comenzando a usar el idioma en situaciones cotidianas.

La propuesta se ajusta a este marco al buscar que los estudiantes desarrollen fluidez básica, comprendan expresiones frecuentes y respondan oralmente en juegos y dinámicas. Este referente permite que las actividades gamificadas respondan a estándares reconocidos internacionalmente MCER (Consejo de Europa, s.f.).

Informe Mundial de Seguimiento de la Educación 2020 – UNESCO Documento “Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción” (UNESCO, 2020). Este documento técnico de la UNESCO (2020) enfatiza la necesidad de generar entornos inclusivos, seguros y participativos en el aula. Recomienda prácticas que consideren las emociones, la diversidad y la participación del estudiante. En el marco de esta propuesta, las actividades gamificadas cumplen esta función al permitir que cada estudiante aprenda desde su ritmo, sin temor al error y con la posibilidad de expresarse oralmente de forma espontánea y divertida. Este referente respalda la gamificación como estrategia incluyente y motivadora, especialmente útil en habilidades como el Listening y Speaking.

Informe sobre educación y bienestar estudiantil – UNICEF Documento: “El aprendizaje emocional y social en las escuelas” (UNICEF, 2021). En este documento técnico UNICEF (2021) resalta la importancia del aprendizaje socioemocional en el aula como parte de una educación integral. Se hace énfasis en la necesidad de metodologías que favorezcan el vínculo emocional con el aprendizaje, la autorregulación, la cooperación y el sentido de logro. En este sentido, las actividades gamificadas aportan a este tipo de aprendizaje, ya que generan experiencias significativas donde el estudiante se siente competente, valorado y motivado, lo que potencia su disposición para hablar y escuchar en inglés sin miedo ni desinterés.

Referentes Legales

Los referentes legales constituyen el marco normativo que respalda y orienta las prácticas pedagógicas en el sistema educativo colombiano. Estos instrumentos jurídicos establecen los principios, objetivos y lineamientos que garantizan una educación de calidad, inclusiva y equitativa. En el contexto de esta propuesta de intervención, que busca potenciar las habilidades de comprensión auditiva y expresión oral en inglés mediante actividades gamificadas, es fundamental alinear las estrategias didácticas con las disposiciones legales vigentes para asegurar su pertinencia y eficacia.

Ley General de Educación – Ley 115 de 1994

En primer lugar, la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece las normas generales para regular el servicio público de la educación en Colombia. En su artículo 5º, se destacan fines como el desarrollo integral de la personalidad, la formación en valores y la adquisición de competencias comunicativas. Específicamente, el artículo 14 menciona la importancia de la enseñanza de una lengua extranjera, promoviendo el desarrollo de habilidades que permitan la comunicación efectiva en contextos diversos. Esta ley respalda la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, que fomenten la participación y el aprendizaje significativo, facilitando así el fortalecimiento de las competencias de Listening y Speaking en los estudiantes.

Ley 30 de 1992 – por la Cual se Organiza el Servicio Público de la Educación Superior

Por su parte, la Ley 30 de 1992, establece principios fundamentales como la autonomía universitaria, la calidad educativa y la responsabilidad social de las instituciones de educación superior. Aunque su enfoque principal es la educación superior, esta ley promueve la investigación y la innovación pedagógica, aspectos que pueden ser adaptados en niveles

educativos anteriores. La propuesta de intervención basada en actividades gamificadas se alinea con estos principios al fomentar metodologías activas que promuevan el pensamiento crítico, la creatividad y la participación estudiantil, elementos esenciales para el desarrollo de competencias comunicativas en inglés.

Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia

En cuanto a los derechos de los estudiantes, la Ley 1098 de 2006, garantiza los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes. En su artículo 43, se establece la obligación ética fundamental de los establecimientos educativos de garantizar el respeto a la dignidad, la vida, la integridad física y moral de los estudiantes. Asimismo, promueve la formación en valores como la tolerancia, la aceptación y el respeto por las diferencias. La implementación de actividades gamificadas en el aula de inglés contribuye a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y respetuoso, donde los estudiantes se sienten seguros para participar activamente, expresar sus ideas y desarrollar sus habilidades de Listening y Speaking en un entorno que valora la diversidad y promueve la convivencia pacífica.

Referentes Éticos

La dimensión ética es fundamental en toda propuesta de intervención pedagógica, especialmente cuando se trabaja con población escolar. La presente propuesta se rige por los principios de respeto, responsabilidad, cuidado y protección de los derechos de los estudiantes participantes, procurando generar un ambiente de confianza, inclusión y seguridad. Estas consideraciones se fundamentan en el Código de Ética del Investigador de la UNAD (2020) y en los principios establecidos por la Declaración de Helsinki Asociación Médica Mundial (2013) los cuales orientan el desarrollo de intervenciones educativas con apego a los derechos humanos, la

dignidad y la integridad de los participantes. Desde este marco, se aplicarán las siguientes garantías éticas:

Consentimiento Informado

Se solicitará el consentimiento informado de los acudientes y de los estudiantes antes de la implementación de las actividades. Se explicará con claridad el objetivo del proyecto, los tipos de actividades que se realizarán, la forma de participación y el uso pedagógico de los resultados. La participación será completamente voluntaria, y se respetará el derecho de retirarse en cualquier momento sin recibir sanciones o afectar su desempeño académico.

Confidencialidad y Anonimato

Toda la información recolectada durante la intervención será tratada con confidencialidad, garantizando que los datos personales y escolares de los estudiantes no serán compartidos públicamente. En las bitácoras, videos y entrevistas utilizadas para el análisis, se omitirá cualquier dato que permita identificar al estudiante, y se usarán seudónimos o códigos anónimos para proteger su identidad.

Protección Emocional y Física

Se velará porque ninguna de las actividades gamificadas cause daño físico ni emocional a los participantes. Las dinámicas estarán diseñadas para fomentar la participación sin presiones ni exposiciones forzadas. Además, se cuidará el lenguaje empleado, la retroalimentación recibida y el clima emocional del grupo, promoviendo un ambiente donde el error se conciba como parte del proceso de aprender.

Inclusión, Equidad y Respeto

La intervención se llevará a cabo bajo principios de respeto por la diversidad, equidad e inclusión. Se garantizará que todos los estudiantes puedan participar sin ser discriminados por su

nivel de inglés, género, capacidades, contexto social o estilo de aprendizaje. Las actividades gamificadas estarán adaptadas para responder a los diferentes ritmos y formas de interacción del grupo.

Aval Institucional

La ejecución de la propuesta estará sujeta a la aprobación formal de la institución educativa, en este caso el Colegio Santa Juana de Arco, y se desarrollará bajo la orientación del docente titular de inglés. Este aval permite que las acciones se enmarquen en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), respetando sus principios pedagógicos y normativos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Esta propuesta de intervención pedagógica se orienta desde un enfoque cualitativo, ya que nuestro interés principal no es medir datos numéricos ni generalizar resultados, sino comprender profundamente las experiencias, emociones y transformaciones que viven los estudiantes de grado séptimo al enfrentarse al aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas. El enfoque cualitativo nos permite acercarnos de manera más humana y cercana a los significados que los propios estudiantes construyen sobre el idioma, la clase y su rol como hablantes en formación.

A través de la observación directa, las grabaciones de voz, los diarios reflexivos y los registros del docente, buscamos captar cómo los estudiantes se expresan, cómo comprenden el inglés en contextos reales de juego, cómo se sienten al hablar y cómo evoluciona su motivación. En este sentido, el enfoque cualitativo es el más adecuado para nuestra investigación, porque nos brinda herramientas para interpretar el aprendizaje no solo desde el resultado, sino desde el proceso, el entorno emocional y la interacción social que ocurre dentro del aula.

En cuanto al tipo de estudio, adoptamos un diseño de investigación-acción pedagógica, ya que intervenimos directamente en el contexto educativo, el aula de inglés de grado séptimo, con el propósito de mejorar la práctica docente mediante el uso de actividades gamificadas. Este tipo de estudio nos permite observar los efectos de la estrategia en tiempo real, reflexionar como docentes sobre lo que ocurre en clase, y construir conocimiento pedagógico desde la experiencia misma. Además, este enfoque fortalece la relación entre teoría y práctica, haciendo que la investigación no sea algo externo, sino una acción transformadora vivida con los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de esta investigación está conformada por los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco (Santiago de Cali), cuyas edades oscilan entre los 11 y los 13 años, con nivel A1 en inglés. Este grupo representa un ámbito educativo lleno de retos, pero también de posibilidades, en el que queremos sembrar nuevas formas de aprender desde lo lúdico, lo humano y lo significativo.

Técnicas para la Recolección de Datos

Con el propósito de recoger información profunda, coherente y significativa sobre el impacto de las actividades gamificadas en el desarrollo de las habilidades de comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking), la recolección de datos se organizará en tres momentos, cada uno relacionado con los objetivos específicos de la propuesta. Para cada momento se selecciona una técnica cualitativa principal, acorde a la naturaleza del objetivo.

Exploración Inicial

Explorar las percepciones y actitudes iniciales de los estudiantes de grado séptimo de bachillerato frente al uso de actividades gamificadas en el aprendizaje del inglés.

Técnica de Recolección. Conversación guiada con apoyo gráfico (dibujos y diálogo informal).

Justificación. Para acercarnos de manera empática y auténtica a lo que los estudiantes sienten frente al inglés, se utilizará una conversación informal acompañada de dibujos. Los estudiantes representarán gráficamente cómo se sienten al aprender inglés (por ejemplo, dibujarán una clase de inglés ideal o cómo se ven hablando inglés) y luego compartirán lo que han expresado. Esto permitirá conocer su relación emocional con el idioma y su disposición inicial hacia la participación oral.

Implementación de la Estrategia

Implementar actividades gamificadas para dinamizar las habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de grado séptimo con nivel A1, mediante actividades prácticas diseñadas para fortalecer la comprensión y la expresión oral.

Técnica de Recolección. Diario reflexivo del docente-investigador.

Justificación. Durante la ejecución de las sesiones gamificadas, el docente llevará un diario reflexivo que recoja observaciones sobre el comportamiento lingüístico, emocional y participativo de los estudiantes. Esta técnica permitirá registrar con detalle los avances, dificultades, expresiones clave en inglés, disposición oral, comprensión auditiva, y emociones vividas durante el juego. Además, se integrarán notas sobre momentos significativos (ej. uso espontáneo del inglés o superación del miedo a hablar).

Evaluación de los Cambios

Reconocer los cambios en las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de grado séptimo tras la implementación de actividades gamificadas, comparando los desempeños iniciales y finales.

Técnica de Recolección. Entrevista final semiestructurada a estudiantes seleccionados.

Justificación. Al finalizar la intervención, se aplicará una entrevista semiestructurada a un grupo representativo de estudiantes para explorar su percepción del proceso vivido, los cambios que sienten en su forma de escuchar y hablar inglés, y cómo valoran el uso del juego como estrategia. Esta técnica nos permitirá escuchar directamente sus voces, identificar transformaciones subjetivas y contrastar sus valoraciones con lo observado.

Categorías para el Análisis de Datos

Para dar sentido a la información recolectada desde el enfoque cualitativo, se definen cuatro categorías principales de análisis, cada una con subcategorías específicas que permitirán organizar, interpretar y comprender con mayor profundidad los hallazgos surgidos en la intervención pedagógica. Estas categorías responden directamente a los objetivos específicos del estudio y se articulan con la variable principal, que fue el uso de actividades gamificadas para fortalecer las habilidades de comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking) en estudiantes de grado séptimo de bachillerato. Su construcción también considera aspectos ontológicos claves del aprendizaje, como la motivación, la percepción del lenguaje, la vivencia emocional y la transformación del vínculo con el aula. La implementación de tres actividades gamificadas específicas como el Kahoot interactivo, reconocimiento y producción escrita de frases desde audio, y la creación de un video creativo relatando su rutina diaria permite no solo dinamizar el aprendizaje, sino también observar con claridad los procesos internos que vivieron los estudiantes frente a su relación con el inglés. Estas categorías fueron fundamentales para analizar de forma integral los efectos de dicha implementación.

Motivación hacia el Aprendizaje del Inglés

Explorar las percepciones y actitudes iniciales de los estudiantes frente al inglés y el uso de actividades gamificadas.

Subcategorías. Interés, participación, emociones positivas y percepción del juego.

Justificación. En el primer momento de la intervención, se va a evidenciar que muchos estudiantes manifiestan desinterés, nerviosismo o miedo al hablar en inglés. Esta categoría permite reconocer si las actividades gamificadas (como el Kahoot con imágenes, audios dinámicos y retos visuales) despiertan mayor entusiasmo por la clase y si aumentan las

emociones positivas frente al idioma. La motivación es una puerta clave para la transformación educativa, y analizarla permitirá entender cómo el juego como recurso pedagógico resignifica el lugar del inglés en la experiencia escolar.

Comprensión Auditiva (Listening)

Implementar actividades gamificadas para fortalecer la comprensión auditiva en inglés.

Subcategorías. Seguimiento de instrucciones, comprensión de frases básicas y atención sostenida.

Justificación. Esta categoría busca identificar con actividades como el ejercicio de escucha activa a través de audios e imágenes (donde los estudiantes deben marcar vocabulario clave y escribir la frase escuchada), se evalúa si los estudiantes pasarán de una escucha pasiva a una comprensión funcional del idioma. La gamificación aquí se manifiesta en la inclusión de retos auditivos progresivos, donde cada logro representa una superación personal. Analizar esta categoría es fundamental para determinar si los estudiantes logran identificar frases en inglés, mantener la atención durante la escucha, y comprender instrucciones orales contextualizadas en su rutina diaria.

Expresión Oral (Speaking)

Fortalecer la expresión oral en inglés mediante actividades gamificadas.

Subcategorías. Fluidez, pronunciación, uso de vocabulario básico y confianza al hablar.

Justificación. Esta categoría permite valorar el nivel de desarrollo de la producción oral de los estudiantes, desde la seguridad con la que participan hasta la claridad de su pronunciación y el uso adecuado del vocabulario a través de la grabación de un video creativo en el que cada estudiante narra su rutina diaria. En un entorno de bajo riesgo y alta motivación, los estudiantes muestran mejoras en fluidez, elección de estructuras apropiadas, y soltura al hablar en inglés.

Este ejercicio no solo refleja el aprendizaje lingüístico, sino también la capacidad del juego para eliminar la barrera emocional del error. Esta categoría permite analizar cómo el entorno gamificado facilita que el estudiante pase del silencio o la timidez a una producción oral significativa y comprensible.

Vivencia de la Experiencia Gamificada

Reconocer los cambios generados por la implementación de la estrategia.

Subcategorías. Percepción del reto, satisfacción con las actividades y cooperación entre pares.

Justificación. Más allá de los contenidos lingüísticos, esta categoría permite explorar cómo vivirán los estudiantes la experiencia del juego, si sienten que los retos son motivantes, si disfrutan los ejercicios, si se sienten protagonistas de su aprendizaje y cómo se relacionaran con sus compañeros durante las dinámicas. La cooperación espontánea en el Kahoot, la motivación por compartir sus videos, y los comentarios positivos durante las entrevistas serán evidencia del valor emocional y social del enfoque gamificado. Comprender esta vivencia fue clave para analizar no solo que aprenden, sino también cómo lo vive.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos durante el desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica, organizados en tres apartados en coherencia con los objetivos específicos planteados. La información fue recolectada a través de observaciones en el aula, diarios de campo, evidencias visuales y entrevistas semiestructuradas aplicadas a los estudiantes luego de la implementación. A través de un enfoque cualitativo, se buscó comprender no solo lo que los estudiantes lograron decir o entender en inglés, sino también cómo se sintieron, cómo vivieron la experiencia, y qué transformaciones surgieron en su proceso de aprendizaje. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de la intervención, se buscó explorar cómo los estudiantes del grado séptimo de bachillerato con nivel A1 en inglés del Colegio Santa Juana de Arco (unidad de análisis de esta propuesta se relacionaban emocional y cognitivamente con el aprendizaje del inglés, particularmente con el uso de actividades gamificadas. Esta fase fue crucial para conocer sus percepciones, actitudes y disposiciones iniciales hacia la lengua extranjera, lo cual permitió contextualizar con sensibilidad la necesidad de aplicar una estrategia innovadora como la gamificación. Desde el primer encuentro se evidenció que la mayoría de los estudiantes se sentía insegura, nerviosa o apenada al hablar en inglés. En la primera sesión, se implementó una actividad de selección de emociones utilizando tarjetas con caritas y frases como “I feel nervous”, “I feel embarrassed”, “I feel shy”. La dinámica permitió que los estudiantes expresaran libremente cómo se sentían al hablar en inglés, sin ser evaluados. La mayoría eligió emociones negativas. En los dibujos realizados posteriormente, varios representaron su incomodidad o miedo a expresarse verbalmente: rostros tristes, palabras como “shy”, o frases como “I don’t like

Speaking English”. Estas percepciones fueron confirmadas por las observaciones registradas en el diario de campo: estudiantes evitando el contacto visual, bajando la voz al hablar, y mostrando comportamientos corporales de tensión. Incluso algunos participaron únicamente cuando eran llamados, y respondían con monosílabos o frases cortas, evidenciando ansiedad comunicativa y escasa autoconfianza. Este primer acercamiento mostró una clara desconexión entre los estudiantes y la producción oral en inglés, y también permitió visualizar el poco vínculo emocional positivo con el idioma. A la vez, se identificó una alta receptividad hacia actividades no tradicionales, lo cual abrió la posibilidad de introducir herramientas lúdicas que suavizaran el miedo al error y despertaran mayor interés.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, se llevaron a cabo tres actividades gamificadas clave que permitieron observar con claridad cómo los estudiantes del grado séptimo del Colegio Santa Juana de Arco interactuaban con la variable pedagógica en situaciones auténticas de aprendizaje. Estas actividades fueron diseñadas intencionalmente para movilizar las habilidades comunicativas de comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking), integrando el contenido temático de las rutinas diarias en inglés con recursos dinámicos, retos significativos y una metodología centrada en el juego.

La primera actividad implementada fue un quiz gamificado en Kahoot, el cual incluyó preguntas con imágenes representando acciones cotidianas y ejercicios de verdadero o falso. Los estudiantes debían asociar visualmente una imagen con frases como “I get dressed”, “I go to school”, o “I brush my teeth”, y responder en tiempo real. Esta actividad fomentó la escucha rápida, el reconocimiento de estructuras básicas y la toma de decisiones bajo presión lúdica. El ranking visible al final de cada ronda incentivó la participación, generó entusiasmo, y favoreció

el trabajo colaborativo, ya que algunos estudiantes comentaban sus respuestas entre sí y ayudaban a sus compañeros. Según lo registrado en el diario de campo, esta actividad fue una de las más motivantes, ya que permitió observar cómo los estudiantes prestaban atención activa y respondían con seguridad a frases orales simples. Además, se generó una atmósfera de confianza, reduciendo la ansiedad comunicativa inicial.

La segunda actividad consistió en una dinámica de escucha de audios con tarea de asociación y producción escrita, en la que los estudiantes escuchaban frases grabadas por el docente en inglés relacionadas con rutinas (por ejemplo: “I eat breakfast at seven o’clock”, “I go to school by bus”), donde debían identificar las palabras clave en tarjetas visuales y luego escribir la oración completa escuchada. Esta estrategia fortaleció la comprensión auditiva y la retención lingüística, y al mismo tiempo exigía una respuesta productiva inmediata. La actividad fue presentada como un reto de precisión, acertando tanto en la selección como en la escritura. Muchos estudiantes solicitaron repetir los audios para verificar lo que habían escuchado, lo que indica una atención sostenida y genuina al mensaje oral. Al cierre de la sesión, varios expresaron sentirse capaces de escribir lo que entendían, una habilidad que no habían experimentado en contextos tradicionales.

La tercera y más significativa actividad fue el reto de producción oral en video, donde cada estudiante debía grabar de manera individual un video creativo narrando su rutina diaria en inglés. Esta actividad permitió no solo trabajar la fluidez oral y la pronunciación, sino también la confianza al hablar en inglés de forma autónoma y fuera del entorno escolar inmediato. Los estudiantes organizaron sus ideas, buscaron apoyo en sus cuadernos o formularios anteriores, y se esforzaron por grabar un producto que reflejara su aprendizaje. La mayoría de los videos presentó estructuras claras como “I wake up at seven”, “I go to school”, “I do my homework

after class”. Algunos estudiantes incluso incorporaron elementos visuales o gestuales, haciendo sus presentaciones más expresivas y espontáneas. Esta actividad representó el mayor reto de la secuencia, pero también la evidencia más clara del avance en Speaking, ya que todos los estudiantes entregaron su grabación y demostraron haber adquirido seguridad para expresarse.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la estrategia gamificada, se observaron cambios evidentes en la forma en que los estudiantes se relacionaban con el inglés. Estas transformaciones se evidenciaron tanto a nivel emocional como lingüístico, y fueron respaldadas por las entrevistas finales, los diarios del docente y el contraste con la primera sesión. Uno de los cambios más importantes fue en la actitud y confianza al hablar. Si en la sesión inicial la mayoría expresaba sentirse nerviosa o incapaz, en las entrevistas finales muchos dijeron sentirse más tranquilos, motivados y seguros. Valery Sofia Alzate comentó que “antes me daba pena, ahora ya puedo hablar y no me da miedo”. Jessica Ramos Medina dijo: “ya hablo un poco más fluido”. Deiby Andrés Cortes expresó que se sentía “más seguro”, y que “los juegos ayudaron mucho porque eran divertidos y no era solo escribir”. Esta tendencia se repitió en la mayoría de los estudiantes entrevistados, quienes mencionaron que hablar en inglés ya no era tan difícil como antes. A nivel lingüístico, los avances se evidenciaron en el uso de frases completas, pronunciación más clara, y comprensión más rápida de preguntas comunes. Algunos estudiantes comenzaron a usar expresiones aprendidas de manera autónoma, como “I like to go to school”, “I take a shower”, o “I do my homework after school”. Otros, como Enmanuel, afirmaron haber aprendido a utilizar el verbo to be en frases cotidianas, lo cual indica transferencia del aprendizaje y apropiación estructural. En lo emocional, los estudiantes pasaron de mostrar ansiedad a disfrutar genuinamente las clases. Se notó mayor participación voluntaria, cooperación entre pares, y una

atmósfera más distendida. Victoria García Méndez incluso dijo que al principio se sentía frustrada, pero que “con las actividades visuales y juegos se motivó más y logró entender mejor”.

Estos datos comparativos muestran claramente una transformación positiva que valida la eficacia de la gamificación como estrategia para enseñar inglés de forma significativa, inclusiva y emocionalmente segura.

Análisis y Discusión

Esta sección presenta un análisis crítico, reflexivo y fundamentado de los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta de intervención pedagógica. Los hallazgos se abordan desde un enfoque cualitativo, articulando lo observado con los objetivos específicos planteados, el marco teórico construido, y las características del contexto educativo intervenido. La secuencia organizada de análisis permite comprender cómo se dio el acercamiento inicial de los estudiantes a la variable trabajada (actividades gamificadas), cómo esta movilizó habilidades comunicativas en el aula, y qué transformaciones se generaron como resultado. Además, se discuten comparaciones con estudios previos, se identifican limitaciones metodológicas y se reflexiona sobre las implicaciones prácticas de los resultados. Finalmente, se proponen nuevas líneas de investigación que amplían el horizonte pedagógico de la experiencia vivida.

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta muestran avances evidentes en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés, particularmente en comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking), como consecuencia directa del uso de actividades gamificadas estructuradas y significativas. Estos avances están en sintonía con los objetivos planteados: explorar las percepciones iniciales de los estudiantes frente al inglés, dinamizar su aprendizaje a través del juego, y reconocer los cambios generados tras la intervención. La propuesta partió de una visión humanizada del proceso, comprendiendo al estudiante como un ser integral que aprende no solo desde lo cognitivo, sino también desde lo emocional, social y experiencial. En este sentido, la variable actividades gamificadas se concibió no como una herramienta aislada, sino como un recurso movilizador de elementos ontológicos

clave como la motivación, la participación, el disfrute, la autoconfianza y el vínculo positivo con el idioma.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración inicial, se evidenció que la mayoría de los estudiantes del grado séptimo presentaba emociones negativas frente al aprendizaje del inglés, especialmente cuando se trataba de hablar en público o participar en dinámicas orales. A través de ejercicios como la selección de caritas emocionales acompañadas de frases sencillas (“I feel nervous”, “I feel shy”), así como dibujos y reflexiones espontáneas, los estudiantes manifestaron sentimientos de ansiedad, vergüenza e inseguridad. Estas percepciones confirmaron la hipótesis planteada en el diseño: existía una barrera emocional importante entre los estudiantes y el uso del inglés en contextos comunicativos. Ante esta realidad, se reafirmó la necesidad de introducir estrategias pedagógicas que transformaran ese vínculo desde una experiencia positiva. Así surgió el enfoque gamificado como vía de aproximación sensible, en la que el error dejara de ser motivo de juicio, y el juego se convirtiera en puente hacia la confianza y la expresión.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la fase de experimentación, las actividades gamificadas implementadas mediante Kahoot con imágenes y preguntas sobre rutinas, audios para trabajar Listening y producción escrita, y el reto final de grabar un video creativo en inglés permitieron observar transformaciones progresivas y positivas en los estudiantes. El Kahoot, al presentar preguntas de selección múltiple y verdadero/falso en formato visual y competitivo, generó alta participación, concentración y disfrute. Los audios contribuyeron al desarrollo de la atención sostenida y la comprensión auditiva contextualizada, mientras que la grabación de los videos puso en práctica la expresión oral con sentido y propósito real. Desde el marco del constructivismo social de

Vygotsky, se evidenció que la interacción entre pares, la mediación del docente y el juego como actividad cultural compartida fueron fundamentales para el aprendizaje. Asimismo, la Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan) se manifestó en la toma de decisiones autónomas y el compromiso en los retos. Por otro lado, se observó el fenómeno de flow (Csikszentmihalyi), ya que los estudiantes permanecían enfocados, motivados y activos, con una actitud lúdica y positiva frente a las tareas. El uso de actividades gamificadas no solo dinamizó el aula, sino que creó condiciones emocionales y cognitivas propicias para el aprendizaje real y significativo.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Uno de los logros más profundos de la intervención fue el cambio observado en la dimensión ontológica de los estudiantes: su forma de relacionarse consigo mismos, con el idioma y con el acto de aprender. Al final del proceso, los estudiantes se mostraron más seguros al hablar, más abiertos al error, y más participativos en clase. En las entrevistas finales, varios expresaron que antes sentían miedo o vergüenza, pero que ahora hablaban “sin pena” y “con más fluidez”. Frases como las de Valery (“ya puedo hablar sin miedo”), Deiby (“me siento más seguro porque lo hicimos con juegos”) y Jessica (“ya hablo un poco más fluido”) evidencian una transformación no solo lingüística, sino emocional. El aprendizaje dejó de ser un espacio de evaluación y se convirtió en un proceso compartido, accesible y respetuoso, en el que cada estudiante podía avanzar a su ritmo. Se fortaleció la participación espontánea, la cooperación entre pares y el sentido de pertenencia al grupo. En suma, se construyó un aula donde el inglés dejó de ser una amenaza y se volvió un canal legítimo de expresión.

Comparación con Estudios Previos

Los resultados obtenidos en esta propuesta guardan coherencia con los hallazgos reportados en estudios anteriores. Briceño Núñez (2021) evidenció que las dinámicas

gamificadas incrementan la participación y el interés en la clase de inglés, lo cual se replicó en esta experiencia, especialmente en las sesiones donde se utilizó Kahoot y la ruleta oral. De forma similar, Yanangómez et al. (2020) destacaron que herramientas gamificadas digitales como Duolingo favorecen la confianza y la fluidez oral, lo que se relaciona con los efectos positivos observados en la grabación de los videos. Aunque esta intervención se desarrolló mayormente de forma presencial, los resultados reflejan avances equivalentes. Su & Cheng (2015) concluyeron que la gamificación reduce la ansiedad lingüística, lo cual fue evidente en este caso al observar cómo los estudiantes pasaron de evitar hablar en inglés a disfrutar expresarse. La presente propuesta aporta, además, una mirada situada que destaca el valor del juego en contacto humano, presencial y corporal, donde las emociones, el movimiento y el lenguaje se entrelazan.

Limitaciones del Estudio

Si bien los resultados fueron positivos, es necesario reconocer algunas limitaciones que influyeron en el proceso. La primera fue la duración acotada de la intervención (cuatro sesiones), lo cual impidió realizar un seguimiento longitudinal de los aprendizajes adquiridos. En segundo lugar, se presentó dificultad para registrar de manera detallada todas las interacciones orales durante las actividades dinámicas, especialmente en el juego de Simón Says y en los turnos espontáneos durante la ruleta, lo que restringe el análisis micro de la producción individual. También se evidenció heterogeneidad en el nivel de dominio del inglés, lo que exigió adaptaciones constantes por parte del docente en formación. Por último, el acceso limitado a recursos tecnológicos impidió implementar herramientas de retroalimentación más avanzadas. No obstante, estas limitaciones no restan valor a los hallazgos; por el contrario, refuerzan la necesidad de continuar investigando con más tiempo, recursos y profundidad.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados de esta propuesta tienen importantes implicaciones prácticas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en contextos escolares. Demuestran que es posible desarrollar habilidades orales de manera efectiva incluso en estudiantes con nivel A1, siempre que se empleen metodologías activas y emocionalmente significativas. La gamificación, entendida como estrategia pedagógica intencionada y no solo como juego superficial, potencia la motivación intrínseca, el compromiso y la participación espontánea. A nivel institucional, se sugiere incorporar este tipo de dinámicas dentro del currículo de inglés, especialmente en grados donde los estudiantes suelen mostrar desinterés o inseguridad. Además, los resultados invitan a repensar la relación entre el error, la evaluación y la emoción, promoviendo prácticas donde el estudiante pueda aprender sin miedo. En definitiva, esta experiencia demuestra que enseñar con juego no solo es posible, sino necesario para construir aprendizajes duraderos, afectivos y transformadores.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

En conclusión, el análisis de los resultados permite afirmar que las actividades gamificadas implementadas en esta propuesta de intervención pedagógica movilizaron el aprendizaje, transformaron actitudes, y crearon un ambiente emocionalmente seguro y motivador hacia el inglés. El impacto observado no fue solamente académico; fue también emocional, social y humano. A partir de estos hallazgos, se propone seguir investigando en tres direcciones principales. El primero, explorar los efectos de la gamificación en otras áreas del currículo; el segundo, comparar la efectividad de estrategias gamificadas presenciales frente a digitales; y el tercero, realizar estudios longitudinales que evalúen la sostenibilidad del aprendizaje adquirido con estas metodologías. Además, sería valioso investigar cómo estas estrategias benefician a

poblaciones con necesidades educativas diversas, consolidando así una pedagogía más inclusiva y empática.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos obtenidos a lo largo de esta propuesta de intervención pedagógica permitieron evidenciar avances significativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés, específicamente en comprensión auditiva (Listening) y expresión oral (Speaking) en estudiantes de grado séptimo con nivel A1. Las actividades gamificadas aplicadas como el uso de Kahoot, ejercicios de escucha con producción escrita y la grabación de videos orales lograron cumplir con los tres objetivos planteados; explorar las percepciones iniciales de los estudiantes, dinamizar el aprendizaje con estrategias lúdicas, y reconocer los cambios generados tras la implementación. Los estudiantes pasaron de experimentar inseguridad y rechazo hacia el inglés, a participar activamente, con mayor confianza y entusiasmo. Estos resultados dan respuesta a la pregunta de investigación, demostrando que las actividades gamificadas sí impactan positivamente el aprendizaje de estas habilidades.

Desde una perspectiva ontológica, esta experiencia permitió movilizar aspectos fundamentales del ser, tales como la motivación, la autoconfianza, el disfrute y la interacción entre pares. Se observaron avances concretos en la forma en que los estudiantes se posicionaron frente al idioma inglés, pasando de la vergüenza y el temor al error, hacia la expresión espontánea, la seguridad al hablar, y el reconocimiento de sus propias capacidades para comunicarse. La propuesta no solo promovió el aprendizaje lingüístico, sino que contribuyó a una transformación personal y emocional que dignificó la experiencia de aprender otra lengua desde un lugar más humano y cercano.

La variable utilizada en las actividades gamificadas tuvo un impacto pedagógico altamente positivo en la población intervenida. Su carácter lúdico, desafiante y participativo permitió mejorar la comprensión auditiva a través de ejercicios auditivos contextualizados, y

fortalecer la expresión oral mediante retos como el video creativo. Los estudiantes respondieron favorablemente a estas dinámicas, aumentando su participación, atención y disfrute. Sin embargo, también se identificaron aspectos que podrían mejorarse: la duración limitada de la intervención impidió un seguimiento más amplio, y el acceso restringido a recursos tecnológicos limitó la diversificación de formatos. A pesar de ello, el efecto de la variable fue notoriamente positivo en el desarrollo integral de las habilidades comunicativas. Conclusión 4. Los resultados de este estudio contribuyeron a la literatura existente sobre gamificación aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras, especialmente en contextos escolares con estudiantes de bajo nivel. Esta experiencia demostró que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también transformó las condiciones emocionales y sociales del aprendizaje, algo que pocas investigaciones abordan desde una perspectiva situada y humana. En términos metodológicos, se destacó la integración progresiva de técnicas lúdicas y comunicativas como una secuencia efectiva para promover el uso funcional del idioma. Además, el uso de evidencias visuales, reflexiones estudiantiles y observaciones cualitativas aportaron un enfoque profundo que complementa los enfoques más cuantitativos del campo.

Para instituciones similares, se recomienda incorporar de forma sistemática actividades gamificadas en las clases de inglés, especialmente en grados de básica secundaria. El uso de dinámicas como Kahoot, juegos de roles, retos de escucha y producción audiovisual permite no solo dinamizar la clase, sino también fortalecer el vínculo emocional de los estudiantes con el idioma. Es recomendable que estas estrategias estén acompañadas por una mediación docente sensible, que fomente la participación sin juicio, celebre el error como parte del aprendizaje y promueva espacios de expresión libre. Además, se sugiere incluir momentos de reflexión posterior a las actividades, para reforzar el aprendizaje y dar lugar a la metacognición.

Desde una perspectiva investigativa, sería pertinente ampliar el estudio incluyendo más sesiones y una muestra más diversa, con el fin de observar la evolución del aprendizaje a mediano y largo plazo. También se propone explorar nuevas variables, como la gamificación digital en entornos híbridos o el uso de herramientas de inteligencia artificial en educación, para complementar las estrategias tradicionales. Otro aspecto que podría investigarse es el impacto de la gamificación en estudiantes con necesidades educativas específicas o en contextos rurales, lo cual ampliaría la comprensión del fenómeno y enriquecería las prácticas pedagógicas inclusivas.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Briceño Núñez, C. E. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del idioma inglés en el bachillerato general unificado* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación (UNAE)].
- Consejo de Europa. (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza y evaluación*. Ministerio de Educación Nacional (MEN).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- 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.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
- Ley 30 de 1992. Por la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior. Congreso de la República de Colombia.
- Ley 1098 de 2006. Código de Infancia y Adolescencia. Congreso de la República de Colombia.

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. Congreso de la República de Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. MEN.

Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje – Inglés*. MEN.

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

UNESCO. (2020). *Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. Informe mundial de seguimiento de la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>

UNICEF. (2021). *El aprendizaje emocional y social en las escuelas*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/colombia/media/2286/file/Aprendizaje%20emocional%20y%20social.pdf>

Vázquez-Cano, E., Fombona, J., Morales-Cevallos, M. B., & López-Meneses, E. (2021). Análisis del impacto del uso de una aplicación gamificada para la práctica de la ortografía en español en Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 435–452. <https://doi.org/10.6018/rie.415991>

Vygotsky, L. S. (1934). *Pensamiento y lenguaje* (Ed. traducida y revisada). Editorial Crítica.

Yanangómez Yaguachi, R., Pacheco Fuentes, S., Morán Borja, L., & Bonilla Tenesaca, J. (2022). Evaluación del impacto de Duolingo en el desarrollo del *Speaking* en inglés en

estudiantes de séptimo de básica. *Revista Científica de Educación y Tecnología*, 10(1), 25–37.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Enlace <https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/Em6mDZvv1GxJiIZ6G3Ik_wM](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/Em6mDZvv1GxJiIZ6G3Ik_wM)

[BIvX4_gk3qCZCy4zZVWtHFQ?e=n4yr1U](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/Em6mDZvv1GxJiIZ6G3Ik_wMBIvX4_gk3qCZCy4zZVWtHFQ?e=n4yr1U)