

**Fortalecimiento de la habilidad de comprensión auditiva (Listening) del nivel A2 en inglés  
en los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño del  
corregimiento de Briceño San Pablo - Nariño a través de actividades gamificadas apoyadas  
en las TIC durante el segundo semestre del año 2025**

Joan Sebastián Muñoz Burbano

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 es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y los procesos de enseñanza-aprendizaje en contextos rurales. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, trabajando con estudiantes del grado 9º. El objetivo general fue fortalecer la habilidad de la comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés a través de actividades gamificadas apoyadas en TIC. Se utilizó un enfoque mixto con diseño de intervención pedagógica, en el que se puso en juego la variable “actividades gamificadas con apoyo TIC”, reconociendo sus efectos en la motivación, participación y autoconfianza de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de estas estrategias no solo fortaleció habilidades lingüísticas, sino que también promovió una transformación en la actitud de los estudiantes, quienes pasaron de la apatía al compromiso activo con su proceso formativo.

***Palabras clave:*** Gamificación, TIC, Inglés, Comprensión auditiva, Educación rural.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research project developed as a graduation requirement, which enabled reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, working with ninth-grade students. The general objective was to strengthen A2-level English listening comprehension skills through gamified activities supported by ICT. A mixed-method approach with an experimental design was used, where the variable “gamified activities supported by ICT” was applied, recognizing its effects on students’ motivation, participation, and self-confidence regarding English learning. Based on this research process, it was concluded that the implementation of these strategies not only enhanced linguistic skills but also fostered a transformation in students’ attitudes, as they moved from apathy to active engagement in their learning process.

***Keywords:*** Gamification, ICT, English, Listening, Rural education.

## Tabla de contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación.....	15
Objetivos.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos.....	16
Marcos de Referencia .....	17
Referentes Conceptuales.....	17
Habilidad de Listening en Inglés .....	17
Gamificación.....	18
Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) .....	18
Actividades Gamificadas .....	18
Motivación en el Aprendizaje.....	19
Nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER).....	19
Referentes Teóricos .....	19
Referentes Técnicos .....	23
Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras.....	23
UNESCO – Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TIC.....	23
Referentes Legales .....	24
Ley General de Educación – Ley 115 de 1994.....	24
Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia .....	24

Referentes Éticos .....	25
Ley 1581 de 2012 – Protección de Datos Personales .....	25
Herramientas y Métodos .....	26
Enfoque y Tipo de Estudio .....	26
Unidad de Análisis .....	26
Técnicas para la Recolección de Datos .....	26
Categorías para el Análisis de Datos .....	29
Comprensión Auditiva en Inglés (listening A2) .....	29
Apropiación de Herramientas TIC con Enfoque Gamificado.....	29
Pertinencia Pedagógica de las Actividades Diseñadas .....	30
Percepciones y Valoración de los Estudiantes.....	30
Resultados .....	31
Acercamiento de la Población a la Variable .....	31
Experimentación .....	32
Identificación de Variaciones .....	33
Análisis y Discusión .....	35
Conclusiones y Recomendaciones .....	41
Referencias Bibliográficas .....	45
Apéndices.....	47

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	47
--	----

## Introducción

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha consolidado como una prioridad en los sistemas educativos contemporáneos, especialmente en el contexto colombiano, donde el dominio de esta lengua representa una herramienta clave para la proyección académica, laboral y cultural de los estudiantes. En zonas rurales, sin embargo, este proceso enfrenta múltiples desafíos relacionados con la conectividad, la disponibilidad de recursos y la adecuación metodológica. En este sentido, surge la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que, a través del uso de tecnologías y enfoques participativos, fortalezcan habilidades comunicativas esenciales como la comprensión auditiva. La presente investigación se enmarca en este contexto, explorando cómo las actividades gamificadas apoyadas en herramientas TIC pueden dinamizar el proceso de aprendizaje del inglés en estudiantes de grado noveno de una institución rural, contribuyendo a cerrar brechas y promover una educación más equitativa y significativa.

El problema identificado se centra en las dificultades persistentes que presentan los estudiantes del grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño en la comprensión auditiva en inglés (listening), lo cual limita su participación en clase y afecta negativamente otras habilidades comunicativas como la expresión oral. A pesar de mostrar motivación e interés, estos estudiantes no cuentan con suficientes oportunidades de exposición al idioma ni con metodologías adecuadas que promuevan la escucha activa y el uso contextualizado del inglés. La prevalencia de prácticas pedagógicas tradicionales, sumada a las limitaciones tecnológicas del entorno rural, profundiza esta brecha. Diversos estudios (Cruz, 2023; Alcívar, 2024; Ortiz y Díaz, 2023) coinciden en señalar que el uso de estrategias gamificadas y de TIC favorece la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades lingüísticas, lo que justifica la

pertinencia de abordar esta problemática desde una perspectiva metodológica alternativa e inclusiva.

Con base en este diagnóstico, la investigación se propuso como objetivo general fortalecer la habilidad de comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés a través de la implementación de actividades gamificadas apoyadas en TIC. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando técnicas cualitativas (observación directa, entrevistas, diarios de campo) y cuantitativas (análisis de resultados en plataformas como Wordwall y Kahoot, y encuestas tipo Likert), lo que permitió obtener una visión integral del impacto de la intervención pedagógica en el grupo focal. Esta estructura metodológica facilitó la identificación de avances, percepciones y transformaciones en los estudiantes participantes.

El hallazgo más significativo de esta investigación fue la transformación integral en la actitud, participación y desempeño lingüístico de los estudiantes frente a la comprensión auditiva en inglés. Además de que el 100 % manifestó haber mejorado su habilidad para entender audios en esta lengua y el 72.7 % expresó sentirse más seguro al realizar tareas de listening, se evidenciaron cambios profundos en la motivación, la autoconfianza y la disposición hacia el aprendizaje del idioma. Los estudiantes pasaron de mostrar inseguridad y apatía a participar activamente en dinámicas colaborativas, asumir riesgos comunicativos y disfrutar del proceso educativo. La incorporación de actividades gamificadas apoyadas en TIC no solo fortaleció una competencia lingüística clave, sino que también promovió un ambiente más participativo, inclusivo y significativo dentro del aula.

## Caracterización

La Institución Educativa Técnica Manuel Briceño está ubicada en el corregimiento de Briceño, perteneciente al municipio de San Pablo, en el departamento de Nariño. Se trata de una institución pública con enfoque técnico, que atiende a estudiantes de la zona rural en los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media técnica. La comunidad educativa se encuentra en un entorno geográfico marcado por actividades agropecuarias, lo que implica ciertos retos en cuanto al acceso a servicios, conectividad y recursos tecnológicos. A pesar de esto, la institución cuenta con espacios como biblioteca, laboratorios, sala de informática, restaurante escolar y transporte, lo cual permite brindar una educación integral y adaptada a las necesidades de su población. En este marco, el área de inglés tiene un papel importante en el desarrollo de competencias comunicativas, especialmente en un contexto con pocas oportunidades de contacto real con la lengua extranjera.

El grupo focal de esta investigación corresponde al grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, conformado por 17 estudiantes cuyas edades están entre los 13 y 15 años. De estos, 12 son mujeres y 5 hombres. La mayoría proviene de familias monoparentales, con condiciones socioeconómicas diversas; algunos padres y madres tienen formación técnica o media y se desempeñan como docentes, enfermeras, agricultores o trabajadores en oficios formales. Aunque el casco urbano del corregimiento cuenta con conectividad y acceso a herramientas tecnológicas, varios estudiantes residen en veredas alejadas, lo que genera una brecha significativa fuera del aula en cuanto a oportunidades para reforzar el aprendizaje, especialmente en el área de inglés. Esta situación limita la exposición constante al idioma y reduce las posibilidades de práctica autónoma. Por estas razones, este grupo ha sido seleccionado como unidad de análisis, ya que presenta dificultades específicas en la comprensión auditiva del

inglés, una habilidad esencial para su desarrollo comunicativo y académico, que será el eje central de la intervención pedagógica.

Se identificó que los estudiantes presentan dificultades notorias en la comprensión auditiva (listening), ya que tienen problemas para entender instrucciones, explicaciones o vocabulario cuando el docente se comunica en inglés. Esta habilidad es clave para participar activamente en clase y avanzar en el dominio del idioma. Actualmente, la habilidad de listening del grupo corresponde a un nivel A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), caracterizándose por la comprensión limitada de frases sencillas y expresiones de uso cotidiano. Sin embargo, se pretende fortalecer esta habilidad para acercarlos a un desempeño propio del nivel B1, en el que logren captar ideas principales y detalles relevantes en conversaciones o audios breves, como lo establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006). A pesar de las dificultades, la mayoría de los estudiantes expresó interés por aprender inglés mediante estrategias dinámicas y participativas que hagan la clase más atractiva. Sin embargo, es limitado el acceso a recursos auditivos, videos e incluso exposición real al idioma, lo que dificulta la práctica constante. Además, el modelo de enseñanza tradicional, centrado en la escritura o traducción, no responde a las necesidades del grupo. Por ello, se hace necesario implementar actividades enfocadas específicamente en el desarrollo de la comprensión auditiva, dentro de un enfoque metodológico activo y contextualizado.

El proceso educativo del grupo se ve influido por diversos factores del entorno. Entre ellos, destacan las condiciones económicas familiares, que, aunque no impiden completamente el acceso a la educación, sí limitan la posibilidad de complementar el aprendizaje con recursos externos. La conectividad a internet es irregular y muchos estudiantes no cuentan con dispositivos propios, lo cual afecta la continuidad del trabajo escolar fuera del aula. Además, las

responsabilidades familiares que algunos estudiantes deben asumir, y la falta de contextos reales donde puedan practicar el inglés, representan barreras adicionales. En consecuencia, se plantea la incorporación de actividades gamificadas apoyadas en las TIC como un medio para promover una exposición auditiva constante, participativa y significativa, respondiendo a las características y necesidades del grupo.

## Planteamiento del Problema

El grupo de estudiantes de grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño demuestra un desempeño positivo en su proceso de aprendizaje del inglés, caracterizándose por su participación, sólidos valores humanos y una actitud favorable hacia las actividades académicas. Desde una perspectiva apreciativa, los estudiantes han desarrollado competencias básicas correspondientes al nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), mostrando fortalezas en las habilidades de lectura (reading), escritura (writing) y expresión oral (speaking), donde pueden construir frases simples y participar en diálogos guiados. Sin embargo, enfrentan desafíos significativos en la comprensión auditiva (listening), ya que tienen dificultades para entender instrucciones orales, captar detalles de audios cortos o seguir conversaciones en inglés. Esta limitación en el listening afecta también su desempeño en la expresión oral, ya que, al no comprender adecuadamente lo que escuchan, presentan dificultades para responder de forma coherente en inglés. A pesar de estos desafíos, los estudiantes muestran motivación por mejorar y una respuesta positiva ante actividades didácticas que estimulan la interacción y el aprendizaje significativo del idioma.

En las clases de inglés, tradicionalmente se ha utilizado un enfoque basado en el método gramática-traducción, donde predominan actividades como el copiado de textos, la traducción literal de fragmentos y el aprendizaje de estructuras gramaticales de manera memorística. Aunque estas estrategias han permitido ciertos avances en la lectura (reading) de frases sencillas y en el incremento del vocabulario escrito (writing), su efectividad para el desarrollo de la comprensión auditiva (listening) ha sido limitada. El grupo de estudiantes presenta dificultades notorias para comprender instrucciones orales, captar palabras clave en audios básicos y seguir conversaciones sencillas en inglés, lo que a su vez impacta negativamente en la expresión oral

(speaking), dificultando su capacidad para responder de forma coherente. Además, se observa desmotivación cuando las clases se centran exclusivamente en actividades repetitivas de copiado y traducción, mientras que el uso de lectura guiada es ocasional y no suficiente para fortalecer las habilidades auditivas. En contraste, al integrar dinámicas participativas, juegos didácticos o recursos audiovisuales, los estudiantes demuestran mayor interés, motivación y disposición hacia el aprendizaje, lo que evidencia la necesidad de diversificar las estrategias metodológicas, enfocándolas directamente en el fortalecimiento de la habilidad de listening.

En este sentido y teniendo en cuenta las dificultades detectadas en la habilidad de comprensión auditiva (listening), especialmente en la capacidad de los estudiantes para interpretar instrucciones orales, identificar información clave en audios y seguir conversaciones básicas en inglés, surge el interés de introducir una nueva variable de mediación en el proceso de aprendizaje. La necesidad identificada apunta a fortalecer el listening de los estudiantes, superando la limitada exposición auditiva y la metodología tradicional centrada en la traducción y la escritura. Por ello, se propone integrar Actividades gamificadas apoyadas en las TIC, como juegos interactivos, videos, audios contextualizados y recursos digitales como Wordwall, Quizizz y YouTube. El proceso de mediación de aprendizaje estará basado en la exposición constante y significativa a contenidos auditivos en inglés, acompañados de actividades dinámicas que promuevan la escucha activa, la identificación de información específica y la respuesta oral inmediata. Esta metodología busca crear ambientes de aprendizaje más participativos y adaptados a los estilos de aprendizaje del grupo. Se espera que, mediante esta intervención, se logre fortalecer la habilidad de listening en el nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), permitiendo a los estudiantes avanzar en su comprensión de mensajes orales sencillos y responder de manera más efectiva en situaciones comunicativas.

En síntesis, la brecha de conocimiento que esta investigación busca atender se centra en las dificultades específicas en la habilidad de comprensión auditiva (listening) en inglés que presentan los estudiantes de grado 9º. Actualmente, los estudiantes, ubicados en un nivel A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), son capaces de reconocer frases básicas, comprender instrucciones simples cuando son apoyadas visualmente, y participar en interacciones muy controladas utilizando vocabulario cotidiano. No obstante, enfrentan limitaciones para entender mensajes orales más fluidos, captar detalles relevantes en conversaciones cortas o seguir audios auténticos en inglés sin apoyo adicional. La diferencia entre lo que ya saben y lo que necesitan saber radica en que, aunque logran identificar palabras y expresiones aisladas, requieren desarrollar una comprensión más autónoma y precisa de mensajes orales completos, necesaria para avanzar hacia un dominio más funcional del idioma, como lo establece el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) en sus Estándares de Competencias para inglés, que orientan a los estudiantes de grado 9º a consolidar habilidades auditivas propias de un nivel B1. Esta brecha de aprendizaje plantea la necesidad urgente de implementar actividades gamificadas apoyadas en las TIC, que favorezcan la exposición significativa al idioma inglés y progresivamente la habilidad de listening, respondiendo al contexto y a las potencialidades de los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la habilidad de comprensión auditiva (Listening) del nivel A2 en inglés en los estudiantes de grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño del corregimiento de Briceño San Pablo - Nariño, a través de actividades gamificadas apoyadas en las TIC durante el segundo semestre del año 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la habilidad de la comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés en los estudiantes de grado 9° de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, a través de actividades gamificadas apoyadas en TIC, durante el segundo semestre del año 2025.

### **Objetivos Específicos**

Diseñar actividades gamificadas apoyadas en herramientas TIC orientadas al fortalecimiento de la comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés en los estudiantes de grado 9°.

Aplicar actividades gamificadas para favorecer el desarrollo de la comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés en los estudiantes de grado 9°.

Evaluar los avances en la comprensión auditiva (listening) del nivel A2 en inglés en los estudiantes de grado 9° tras la implementación de actividades gamificadas apoyadas en TIC.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

La investigación se sitúa en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en una institución educativa rural, donde prevalece un enfoque tradicional. Ante este panorama, surge la necesidad de explorar estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes del grado 9º, particularmente en el fortalecimiento de la habilidad de listening en el nivel A2. Para abordar esta problemática, se consideran diversos conceptos fundamentales que sustentan teóricamente la propuesta: la comprensión auditiva en inglés, la gamificación, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la motivación en el aprendizaje, las actividades gamificadas como herramienta pedagógica, y los lineamientos del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Estos referentes conceptuales permiten comprender los elementos pedagógicos, tecnológicos y motivacionales que se integran en el diseño y aplicación de actividades que buscan transformar la experiencia de aprendizaje en el aula de inglés.

### ***Habilidad de Listening en Inglés***

La comprensión auditiva (*listening*) es una de las cuatro habilidades fundamentales en el aprendizaje de una lengua extranjera. Esta habilidad proporciona el insumo lingüístico necesario para construir competencias comunicativas. Torres Rodríguez et al. (2023) señalan que “la comprensión auditiva desempeña un papel importante en el proceso de aprendizaje del inglés porque proporciona al estudiante insumos del lenguaje” (p. 29). En el ámbito educativo, su desarrollo es esencial para lograr una interacción significativa y el fortalecimiento de competencias lingüísticas funcionales. Para los estudiantes de nivel A2, es necesario utilizar materiales orales adaptados que promuevan la comprensión global y la identificación de información específica, en concordancia con los propósitos de esta investigación.

### ***Gamificación***

La gamificación, definida por Deterding et al. (2011), es el uso de elementos propios del juego —como recompensas, niveles, puntos, desafíos o retroalimentación inmediata— en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar y comprometer a los participantes. En el ámbito educativo, la gamificación permite transformar actividades rutinarias en experiencias atractivas y significativas. En este estudio, la gamificación se relaciona directamente con la motivación de los estudiantes para participar en actividades diseñadas para fortalecer el listening en inglés.

### ***Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)***

Las TIC son herramientas tecnológicas que facilitan la gestión, producción, almacenamiento y transmisión de información. Según la UNESCO (2019), en educación, las TIC apoyan procesos pedagógicos mediante recursos digitales como plataformas virtuales, aplicaciones móviles, videos, y entornos interactivos. En esta investigación, las TIC se utilizan como soporte para implementar actividades gamificadas, permitiendo la personalización del aprendizaje, el acceso a recursos auditivos, y la creación de entornos más dinámicos y significativos para los estudiantes.

### ***Actividades Gamificadas***

Las actividades gamificadas son propuestas pedagógicas estructuradas que incorporan elementos del juego para alcanzar objetivos educativos específicos. Tal como señala Zichermann y Cunningham (2011), estas actividades estimulan el aprendizaje activo y la resolución de problemas mediante la competencia amigable, el logro de metas, y la retroalimentación constante. En el presente estudio, las actividades gamificadas apoyadas en TIC se diseñan con el propósito de mejorar la comprensión auditiva de los estudiantes en inglés, mediante dinámicas interactivas, lúdicas y motivadoras.

### ***Motivación en el Aprendizaje***

La motivación es el impulso interno o externo que orienta y sostiene el comportamiento hacia el logro de metas. Deci y Ryan (1985), con su Teoría de la Autodeterminación, distinguen entre motivación intrínseca, impulsada por la naturaleza lúdica de las actividades (por interés o disfrute) y extrínseca (por recompensas o presión externa). En el aprendizaje de lenguas, la motivación es un factor determinante para la participación y la persistencia del estudiante. La presente investigación busca activar ambos tipos de motivación a través del diseño de actividades gamificadas que generen experiencias de éxito y compromiso en la habilidad de listening.

### ***Nivel A2 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER)***

El MCER (Consejo de Europa, 2001) es un estándar internacional para describir las competencias lingüísticas. El nivel A2 se caracteriza por la capacidad de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de relevancia inmediata (como información personal, entorno, familia, compras o empleo). En términos de listening, el estudiante A2 puede captar la idea principal de mensajes orales claros y lentos. Esta investigación se enfoca en este nivel para diseñar actividades contextualizadas que respondan a las necesidades reales del grado 9º en un entorno educativo colombiano.

### **Referentes Teóricos**

La propuesta de intervención pedagógica se sustenta en un conjunto de teorías que permiten comprender el proceso de desarrollo de la comprensión auditiva (listening) en inglés como una habilidad comunicativa fundamental en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Estas teorías abordan, por un lado, los procesos cognitivos y motivacionales implicados en la adquisición de esta habilidad, y por otro, la forma en que el uso de tecnologías y estrategias

gamificadas puede favorecer su fortalecimiento en contextos escolares. Desde una perspectiva constructivista, se entiende que el aprendizaje del listening requiere una participación del estudiante, mediada por recursos contextualizados, dinámicos y accesibles. En este marco, se analizan teorías y estudios que sustentan el uso de la gamificación, las TIC y el diseño de ambientes pedagógicos interactivos como medios para superar las limitaciones del enfoque tradicional y responder a las necesidades de los estudiantes de grado noveno. A lo largo de esta sección se presentarán los aportes teóricos que fundamentan el diseño metodológico de esta propuesta, justificando su pertinencia en relación con los objetivos del estudio y la variable de investigación.

El concepto de gamificación ha cobrado fuerza como una estrategia metodológica que permite transformar los entornos de aprendizaje tradicionales en experiencias activas y motivadoras. Según García Morales (2022), la gamificación, al integrar elementos lúdicos como recompensas, retos y niveles, fomenta la participación del estudiante y favorece su implicación emocional y cognitiva. Ontológicamente, este enfoque asume que el conocimiento se construye mediante la interacción significativa con el entorno. Además, la incorporación de las TIC en este proceso permite generar entornos educativos más dinámicos y adaptables. Este referente teórico respalda el enfoque metodológico del presente estudio, al fundamentar la utilización de actividades gamificadas con apoyo tecnológico como una estrategia adecuada para potenciar la comprensión auditiva en inglés.

Por su parte, Rodríguez et al. (2023) demostró que, a través de un diseño casi experimental, que la implementación de sesiones gamificadas basadas en los eventos instruccionales de Gagné permite mejorar significativamente el desarrollo de la habilidad de listening. Ontológicamente, el aprendizaje se entiende aquí como un proceso activo que se

potencia mediante la motivación y la estructura progresiva del conocimiento. Tras diez sesiones, los estudiantes evidenciaron mejoras del 50 % al 80 % en la comprensión auditiva. Esta evidencia respalda metodológicamente la investigación, al corroborar el diseño y la implementación de actividades gamificadas como una estrategia efectiva para mejorar la comprensión auditiva en estudiantes de nivel A2.

De manera complementaria, Alcívar (2024) abordaron el uso de la gamificación en entornos escolares con limitaciones tecnológicas, resaltando su capacidad para estimular el aprendizaje del inglés mediante actividades como karaoke, juegos interactivos y canciones. El enfoque ontológico del estudio resalta el papel del estudiante como agente activo en la construcción del conocimiento, guiado por la motivación intrínseca generada por el componente lúdico. Desde lo metodológico, se utilizó un enfoque mixto que permitió valorar tanto percepciones como resultados académicos. Este estudio es pertinente para la presente investigación, ya que muestra cómo, incluso con recursos limitados, las actividades gamificadas pueden aplicarse de forma efectiva para fortalecer habilidades receptivas como el listening.

Complementado lo anterior, Ortiz & Díaz (2023) realizaron un estudio con enfoque mixto para evaluar el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés en estudiantes de secundaria. Los autores destacan que, aunque los estudiantes están familiarizados con la tecnología, no siempre la utilizan con fines pedagógicos. Ontológicamente, se concibe al estudiante como un sujeto que requiere acompañamiento y orientación para desarrollar aprendizajes significativos mediante el uso adecuado de las TIC. El estudio concluye que la capacitación docente y la planificación pedagógica son factores determinantes para lograr una integración efectiva de las TIC. Esta perspectiva se alinea con los objetivos de esta investigación, al reforzar la necesidad de formar a los docentes en el diseño de actividades gamificadas mediadas por tecnología.

Finalmente, Cruz & Rodríguez (2023) presentan una revisión sistemática de 30 investigaciones sobre el uso de las TIC en la enseñanza del inglés, evidenciando que herramientas gamificadas como Kahoot y Duolingo potencian la autonomía, motivación y comprensión auditiva de los estudiantes. Desde una postura ontológica constructivista, se sostiene que el aprendizaje del idioma es más significativo cuando el estudiante participa activamente en actividades interactivas y contextualizadas. El estudio destaca que las TIC permiten una adaptación flexible a los estilos de aprendizaje y favorecen el trabajo autónomo. Este aporte teórico fundamenta la pertinencia del uso de TIC gamificadas en esta investigación, al ofrecer un marco académico robusto para el diseño de estrategias orientadas al fortalecimiento del listening en estudiantes de grado noveno.

En síntesis, los referentes teóricos analizados ofrecen un marco conceptual sólido que respalda tanto la variable central del estudio, la comprensión auditiva en inglés, como la metodología elegida para su fortalecimiento. Las investigaciones revisadas coinciden en destacar que el uso de estrategias gamificadas y recursos TIC no solo aumenta la motivación y el compromiso del estudiante, sino que también mejora su capacidad para procesar e interpretar mensajes orales en lengua extranjera. Estos aportes teóricos resultan pertinentes para el estudio, ya que orientan de manera clara el diseño de las actividades, su aplicación en el aula con herramientas digitales adecuadas, y la evaluación de los avances logrados en la habilidad de listening. En conjunto, las teorías seleccionadas no solo justifican la intervención, sino que también permiten interpretarla desde una visión pedagógica coherente con los principios de aprendizaje activo, contextualizado y significativo, especialmente en un entorno educativo que demanda metodologías innovadoras y adaptadas a las realidades tecnológicas del contexto rural.

## **Referentes Técnicos**

### ***Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras***

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2006) establece que los estudiantes de grado noveno deben alcanzar un nivel de competencia B1.1 en el área de inglés, de acuerdo con los parámetros definidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). En cuanto a la habilidad de listening, se espera que comprendan ideas principales en textos orales claros, instrucciones detalladas y conversaciones cotidianas. Sin embargo, en contextos rurales como el de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, muchos estudiantes aún se encuentran en un nivel A2, lo que revela una brecha entre el nivel esperado y el nivel real. Este referente orienta la presente investigación, ya que justifica la implementación de actividades gamificadas apoyadas en TIC como estrategia para avanzar progresivamente hacia el nivel requerido.

### ***UNESCO – Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TIC***

La UNESCO ha desarrollado un marco de competencias destinado a guiar a los docentes en la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación. Este marco, actualizado en su versión 3 (2018), propone seis áreas clave de competencia, entre ellas la integración pedagógica de las TIC, la gestión del aprendizaje digital y la evaluación apoyada en tecnología. Su propósito es mejorar la calidad educativa mediante prácticas docentes innovadoras y centradas en el estudiante. En el contexto de esta investigación, este referente respalda la incorporación de actividades gamificadas apoyadas en TIC como estrategia para mejorar la habilidad de listening en inglés, promoviendo a la vez la autonomía y la motivación del estudiante en entornos digitales.

## **Referentes Legales**

### ***Ley General de Educación – Ley 115 de 1994***

Esta ley constituye el marco normativo fundamental del sistema educativo colombiano. En su Artículo 23, se definen las áreas obligatorias y fundamentales que deben ofrecerse en la educación básica, entre las cuales se encuentra el área de Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros. Este artículo obliga a todas las instituciones educativas a garantizar la enseñanza de lenguas extranjeras como parte esencial del currículo, lo que incluye el desarrollo de competencias como la comprensión auditiva (listening). Además, la ley promueve el uso de estrategias pedagógicas contextualizadas que respondan a las necesidades del entorno, en concordancia con el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Por ello, la presente investigación se sustenta legalmente en esta normativa, al proponer el uso de actividades gamificadas apoyadas en TIC para fortalecer una competencia lingüística fundamental exigida por la ley.

### ***Ley 1098 de 2006 – Código de Infancia y Adolescencia***

Esta ley garantiza la protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes en Colombia. En su Artículo 28, establece el derecho de los menores a recibir una educación de calidad, acorde con sus intereses, capacidades y necesidades específicas. El mismo artículo promueve una educación que fomente el desarrollo integral, la igualdad de oportunidades, y el acceso a recursos pedagógicos que favorezcan el aprendizaje. En el contexto de esta investigación, esta ley respalda la pertinencia de aplicar estrategias innovadoras —como la gamificación y el uso de TIC— para fortalecer la habilidad de listening en inglés, pues se busca garantizar el derecho de los estudiantes de grado noveno a una educación significativa, contextualizada y que responda a sus condiciones reales

## **Referentes Éticos**

### ***Ley 1581 de 2012 – Protección de Datos Personales***

Esta ley desarrolla el derecho constitucional de todas las personas a conocer, actualizar y rectificar la información que se haya recolectado sobre ellas en bases de datos, especialmente cuando se trata de datos sensibles o de menores de edad. En su Artículo 7, establece que el tratamiento de datos personales de niños, niñas y adolescentes está prohibido, salvo autorización expresa de sus representantes legales y cuando sea necesario para garantizar sus derechos fundamentales. En el contexto de esta investigación, se garantizará el respeto por la confidencialidad y privacidad de la información recolectada, asegurando el consentimiento informado por parte de los acudientes y el asentimiento libre de los estudiantes. Esta ley proporciona el marco legal para el manejo ético de los datos de los participantes, protegiendo su identidad y sus derechos durante todo el proceso investigativo.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

La presente investigación adopta un enfoque mixto, dado que busca comprender en profundidad cómo los estudiantes del grado 9° de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño desarrollan la habilidad de listening en inglés a través de actividades gamificadas apoyadas en TIC. Este enfoque permite analizar no solo los resultados, sino también las percepciones, interacciones y experiencias de los participantes, aspectos esenciales en un proceso de intervención pedagógica.

El tipo de estudio corresponde a un estudio de caso con diseño de intervención educativa, ya que se centra en un grupo específico de estudiantes en su contexto natural, abordando un fenómeno puntual: el fortalecimiento de la comprensión auditiva (nivel A2) en inglés, alineadas con los estándares del Ministerio de Educación Nacional (MEN) para el área de inglés.

Este diseño facilita la observación y el análisis en profundidad de las transformaciones derivadas de la propuesta pedagógica, lo que justifica la elección de este tipo de estudio como el más adecuado para responder a la pregunta de investigación y alcanzar los objetivos planteados.

### **Unidad de Análisis**

El grupo focal de esta investigación corresponde al grado 9° de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño, conformado por 17 estudiantes entre los 13 y 15 años.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Para garantizar una recolección de datos coherente con los objetivos planteados en esta investigación, se estructuró un procedimiento metodológico que integró técnicas cualitativas y cuantitativas, adaptadas a las etapas del estudio y al contexto educativo del grado 9° de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño. Esta combinación permitió capturar tanto la

riqueza descriptiva de las percepciones y experiencias de los estudiantes como información medible sobre su desempeño en tareas de comprensión auditiva.

Durante la fase de exploración, y en coherencia con el primer objetivo específico del estudio, se aplicarán entrevistas semiestructuradas y observación directa como técnicas principales para recolectar información relevante sobre las percepciones, intereses, limitaciones tecnológicas y estilos de aprendizaje de los estudiantes en relación con la comprensión auditiva del inglés. Estas técnicas permitirán construir una caracterización detallada del grupo focal y establecer una línea base diagnóstica que oriente el diseño de las actividades gamificadas. Adicionalmente, se llevará a cabo una revisión documental de la planeación institucional vigente y de los Estándares Básicos de Competencias del MEN, con el fin de garantizar la coherencia pedagógica y curricular de la propuesta. Los productos que se van a analizar en esta fase comprenden, registros narrativos obtenidos de las entrevistas semiestructuradas, notas sistematizadas provenientes de la observación directa, y una matriz de diseño pedagógico construida a partir del cruce entre la información obtenida y los referentes curriculares.

Por consiguiente, la fase de implementación o movilización, correspondiente al segundo objetivo específico, se desarrollará la aplicación de las actividades gamificadas diseñadas para fortalecer la comprensión auditiva en inglés. Durante esta etapa, se empleará como técnica principal el desarrollo de diarios de campo diseñados por el docente-investigador, con el fin de registrar de manera sistemática las reacciones, avances, dificultades y niveles de participación observados en los estudiantes durante cada sesión. Complementariamente, se recopilarán comentarios orales y escritos espontáneos de los estudiantes al cierre de cada jornada, los cuales permitirán recoger sus percepciones inmediatas sobre las actividades realizadas.

Adicionalmente, se documentarán los resultados generados en las plataformas Wordwall y Kahoot, cuyos reportes de puntaje permitieron obtener datos cuantitativos del nivel de desempeño de los estudiantes en tareas de comprensión auditiva. Las sesiones se desarrollarán en tres jornadas, haciendo uso de computadores institucionales, conexión a internet y recursos de proyección audiovisual. De manera similar, se permiten establecer productos como; Registros descriptivos del diario de campo, evidencias multimedia de participación estudiantil (pantallazos, capturas de resultados y videos) y comentarios orales y escritos de los estudiantes, registrados de manera informal durante y después de las actividades.

En concordancia con el tercer objetivo específico, orientado a evaluar los avances en la comprensión auditiva tras la implementación de las actividades gamificadas, se aplicó un cuestionario post-intervención compuesto por dos partes: una sección con preguntas tipo Likert para recolectar datos cuantitativos sobre la percepción del progreso, la utilidad de las herramientas TIC utilizadas y el nivel de motivación generado; y una sección con preguntas abiertas, orientadas a explorar valoraciones cualitativas de los estudiantes respecto a la experiencia pedagógica, su satisfacción general y sugerencias para futuras clases.

Adicionalmente, se analizaron los resultados obtenidos en las plataformas Wordwall y Kahoot, contrastándolos con los desempeños observados durante la fase inicial del proyecto, con el propósito de evidenciar el impacto pedagógico de la intervención.

Para enriquecer esta fase, se complementará con valoraciones generales de las estudiantes expresadas oralmente al finalizar la última jornada, así como observaciones del docente-investigador sobre la evolución del grupo en términos de motivación, seguridad al participar y nivel de respuesta auditiva. Finalmente, se tendrá como productos que permitirán analizar datos a través de cuestionarios post-intervención diligenciados por los estudiantes, análisis comparativo

de resultados obtenidos en plataformas gamificadas (pre/post) y valoraciones orales y notas finales del docente sobre la percepción del cambio en las competencias auditivas.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Dado el enfoque mixto adoptado en esta investigación, el análisis de la información recolectada se desarrolló a través de dos procedimientos complementarios: por una parte, se aplicó una codificación temática a los datos cualitativos obtenidos mediante observaciones, entrevistas, comentarios estudiantiles y respuestas abiertas; por otra, se realizó un análisis descriptivo de los datos cuantitativos recolectados a través de las plataformas gamificadas y las preguntas tipo Likert del cuestionario post-intervención. Estas categorías analíticas permitieron organizar, interpretar y comprender de manera rigurosa las evidencias obtenidas, favoreciendo una lectura integral del impacto pedagógico de la propuesta.

#### ***Comprensión Auditiva en Inglés (listening A2)***

Esta categoría se centra en identificar los niveles de comprensión auditiva antes y después de la intervención. Incluye la capacidad de los estudiantes para reconocer vocabulario, identificar ideas principales y comprender instrucciones orales simples, de acuerdo con los estándares del nivel A2 definidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Su análisis permitirá establecer avances o dificultades en el desarrollo de la habilidad comunicativa central del estudio.

#### ***Apropiación de Herramientas TIC con Enfoque Gamificado***

En esta categoría se examina la relación de los estudiantes con el uso de plataformas como Kahoot, Quizizz y YouTube, observando su nivel de participación, motivación, autonomía y percepción sobre las actividades. Esta categoría tiene como propósito interpretar de qué manera las dinámicas lúdicas y el entorno digital inciden en el compromiso de los estudiantes con el

aprendizaje del inglés, en contraste con las metodologías tradicionales que prevalecen en la institución.

### ***Pertinencia Pedagógica de las Actividades Diseñadas***

Esta categoría analiza la coherencia y relevancia de las actividades gamificadas diseñadas frente a las necesidades del grupo, su alineación con los estándares del MEN y con el cronograma institucional. Aquí se considerará si los contenidos, estrategias y tiempos fueron adecuados para propiciar el aprendizaje significativo, desde la mirada del docente-investigador y de los propios estudiantes.

**Percepciones y Valoración de los Estudiantes.** Como subcategoría, se profundiza en las opiniones, actitudes y reflexiones de los estudiantes respecto a su experiencia en el proyecto. Se analizarán los cuestionarios post-intervención, valoraciones orales y comentarios sobre el uso de TIC, la motivación, el aprendizaje logrado y las sugerencias para futuras clases. Esta dimensión participativa permite dar voz a los estudiantes y enriquece la comprensión crítica del proceso, en articulación con el tercer objetivo específico del estudio.

Estas categorías permitirán una lectura comprensiva de los datos, articulando el componente didáctico con las percepciones estudiantiles y la realidad institucional, y contribuyendo así a la construcción de conclusiones significativas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en contextos rurales

## **Resultados**

Esta sección presenta un análisis integrado de los datos cualitativos y cuantitativos recolectados durante el proyecto de intervención, cuyo propósito fue fortalecer la habilidad de comprensión auditiva (listening) en los estudiantes de grado 9º a través del uso de actividades gamificadas apoyadas en TIC. Los hallazgos se organizan conforme a los objetivos específicos de la investigación y permiten evidenciar tanto el impacto pedagógico de la variable como los cambios observados en el comportamiento, la actitud y el desempeño lingüístico de los participantes.

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Al inicio de la investigación, se identificó que los estudiantes de grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño presentaban dificultades marcadas en la comprensión auditiva (listening) del inglés. A través de observaciones preliminares, el docente-investigador evidenció que los estudiantes mostraban inseguridad para seguir instrucciones en inglés, escasa participación en actividades orales y poco entusiasmo frente a tareas que implicaran el uso de audios. La mayoría de los estudiantes comprendía únicamente frases muy simples cuando eran acompañadas por ayudas visuales, lo que se corresponde con un nivel A2 del MCER.

Durante las entrevistas iniciales y en conversaciones espontáneas, varios estudiantes señalaron que rara vez practicaban actividades de comprensión auditiva (listening) en clase, y que les resultaba difícil entender audios en inglés debido a la velocidad del habla o a su limitado vocabulario. Estos hallazgos cualitativos fueron complementados con una encuesta diagnóstica de tipo Likert, cuyos resultados indicaron que el 81.8 % de los participantes no había utilizado previamente herramientas digitales como Kahoot o Wordwall en el área de inglés, lo que evidencia un bajo nivel de familiaridad con recursos TIC de enfoque gamificado. Aun así, se

manifestó una actitud abierta al cambio metodológico, y se valoró positivamente la posibilidad de tener clases más dinámicas, lo que permitió vislumbrar un escenario propicio para la implementación de la variable.

### **Experimentación**

Durante la fase de intervención se aplicaron tres actividades diseñadas con enfoque gamificado y apoyadas en TIC. En la primera y tercera sesión se utilizaron juegos colaborativos de Wordwall con audios, imágenes y selección de respuestas, mientras que la segunda sesión incluyó una actividad individual en Kahoot. En estas dinámicas, los estudiantes mostraron progresivamente una mayor disposición para participar, responder oralmente y explicar sus elecciones. El trabajo en equipos favoreció la interacción y generó un ambiente de apoyo entre pares, lo que potenció el compromiso con la actividad.

Los resultados del Kahoot evidenciaron una mejora en el rendimiento general: 10 de los 16 participantes obtuvieron un puntaje superior al 67 %, y 2 estudiantes alcanzaron el 100 % de respuestas correctas. Este desempeño indica una comprensión adecuada de las recomendaciones expresadas en inglés mediante el uso del verbo modal “must”. Además, los resultados obtenidos a través del cuestionario post-intervención evidenciaron una percepción positiva por parte de los estudiantes. El 100 % manifestó, mediante la escala tipo Likert, que su comprensión auditiva en inglés había mejorado tras la implementación de las actividades gamificadas, y todos recomendaron continuar con este tipo de estrategias en futuras clases. A su vez, las respuestas a las preguntas abiertas revelaron expresiones como “me divertí y aprendí mucho” o “ahora entiendo mejor el inglés cuando escucho”, lo cual denota una apropiación significativa de la propuesta metodológica y un cambio favorable en su relación con la habilidad de listening.

La observación directa también mostró que el tiempo de respuesta ante instrucciones orales disminuyó y que aumentó la espontaneidad al participar. Incluso aquellos estudiantes que inicialmente mostraban poco interés empezaron a involucrarse más cuando se trabajó en grupos voluntarios. La participación y la retroalimentación inmediata de las plataformas utilizadas potenciaron la atención, comprensión y seguridad lingüística.

### **Identificación de Variaciones**

Tras la implementación de las actividades gamificadas, se evidenciaron cambios significativos en las percepciones y actitudes de los estudiantes frente a la comprensión auditiva. En primer lugar, se evidenció un incremento en la motivación hacia las clases de inglés. Según los resultados del cuestionario tipo Likert aplicado en la fase post-intervención, el 100 % de los estudiantes consideró que las actividades fueron más entretenidas y útiles para mejorar su desempeño en el área. Del mismo modo, el 72.7 % de los estudiantes manifestó una mayor confianza al interactuar con contenidos auditivos en inglés, lo que indica un avance en la dimensión actitudinal del aprendizaje y un fortalecimiento en su disposición para interactuar con contenidos auditivos en lengua extranjera.

Comparando las observaciones iniciales con los datos post-intervención, se nota un avance claro en la habilidad de listening. Los estudiantes pasaron de mostrar inseguridad ante los audios a responder con mayor fluidez, reconocer estructuras gramaticales básicas y contextualizar frases en escenarios cotidianos. El trabajo colaborativo también favoreció la confianza, pues varios estudiantes indicaron que se sintieron apoyados por sus compañeros y valoraron la interacción social como parte del proceso de aprendizaje.

Los resultados también muestran una mejora en la comprensión gramatical. A través de los juegos y la exposición a múltiples ejemplos auditivos, los estudiantes lograron identificar con

claridad el uso del Futuro simple y los verbos modales (going to, must, should), lo que facilitó la producción de oraciones y la interpretación de audios breves. Finalmente, la intervención permitió transformar una percepción inicial de desinterés y dificultad por una más positiva, en la que el aprendizaje del inglés se percibe como accesible, útil y agradable.

## Análisis y Discusión

Al iniciar el proceso de intervención, se evidenció que los estudiantes del grado 9º de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño presentaban una relación distante y poco estimulante con la comprensión auditiva en inglés. Según los resultados de la encuesta post-intervención de tipo Likert, el 81.8 % de los estudiantes indicó que no había utilizado previamente herramientas TIC como Kahoot o Wordwall en clases de inglés, y más del 90 % manifestó que le resultaba difícil comprender audios en inglés. Esta situación también se reflejaba en los diarios de campo, donde se registró una actitud pasiva frente a las actividades de escucha, marcada por inseguridad, desconexión y temor al error. En línea con lo planteado por Ortiz y Díaz (2023), este tipo de contexto es característico en entornos donde predomina la enseñanza tradicional sin integración significativa de TIC en el aula.

Lo que inicialmente se pensaba como una posible barrera se convirtió en una oportunidad: desde la primera sesión, los estudiantes mostraron una actitud receptiva y creciente curiosidad hacia las nuevas metodologías. Este interés espontáneo, incluso en medio de un contexto rural con recursos limitados, superó las expectativas del diseño metodológico y confirmó que existe una disposición latente en los estudiantes hacia estrategias más dinámicas, lúdicas y contextualizadas. Esto valida la pertinencia del primer objetivo específico de esta investigación: diseñar actividades gamificadas apoyadas en herramientas TIC que respondieran no solo a la dimensión lingüística, sino también a los intereses, emociones y necesidades reales de la población estudiada.

Una vez diseñadas las actividades, la fase de experimentación evidencio que la implementación de actividades gamificadas apoyadas en herramientas TIC generó un impacto significativo en el desarrollo de la comprensión auditiva en los estudiantes de grado 9º. Las

evidencias recolectadas a través de los diarios de campo y los resultados de la encuesta post-intervención, con preguntas de tipo Likert, indicaron mejoras significativas: el 100 % de los estudiantes expresó que percibía una mejora en su habilidad de listening, mientras que el 72.7 % indicó sentirse más seguro al enfrentarse a audios en inglés. Estas percepciones fueron reforzadas por el nivel de participación evidenciado en las sesiones, especialmente durante las dinámicas en Wordwall y Kahoot, en las que los estudiantes escuchaban, inferían y tomaban decisiones rápidas, mostrando mayor concentración y entusiasmo. Este impacto positivo valida la aplicación del segundo objetivo específico, que consistía en implementar dichas actividades para favorecer el desarrollo de la habilidad auditiva.

En términos teóricos, lo observado coincide con lo planteado por Cruz y Rodríguez (2023), quienes argumentan que la gamificación promueve un aprendizaje activo, lúdico y significativo al integrar emociones, desafíos y recompensas. Asimismo, Alcívar (2024) sostiene que el uso de herramientas gamificadas, especialmente aquellas con contenido auditivo, permite fortalecer la retención y comprensión, ya que estimulan tanto la dimensión cognitiva como afectiva del estudiante. Por otro lado, García Morales (2022) resalta que la gamificación activa procesos de aprendizaje significativo al conectar los intereses de los estudiantes con los objetivos pedagógicos, lo cual se evidenció en el creciente involucramiento de los participantes. Por tanto, los resultados obtenidos no solo confirman la efectividad de la intervención, sino que también reafirman la pertinencia del enfoque metodológico sustentado por los referentes teóricos seleccionados.

Después de la intervención con actividades gamificadas apoyadas en TIC, se evidenciaron transformaciones importantes en el aspecto ontológico de los estudiantes. Uno de los cambios más notorios fue el aumento en la seguridad y confianza para enfrentar actividades

de comprensión auditiva en inglés. Según los resultados del cuestionario post-intervención, que incluyó preguntas cerradas tipo Likert y preguntas abiertas, el 72.7 % de los estudiantes manifestó haber ganado mayor confianza al enfrentarse a audios en inglés, mientras que la totalidad del grupo reportó una percepción positiva de mejora en su habilidad de comprensión auditiva. A nivel cualitativo, respuestas como “me divertí y aprendí mucho”, “antes no entendía nada, pero ahora entiendo mejor” y “estas herramientas realmente funcionan” revelan una resignificación positiva del aprendizaje del inglés. Así mismo, también se documentó en los diarios de campo cómo los estudiantes, inicialmente tímidos y pasivos, comenzaron a participar activamente en dinámicas como el Hot Potato, los juegos de ruleta o las exposiciones orales, mostrando mayor disposición para asumir riesgos comunicativos. Estas experiencias promovieron no solo el aprendizaje cognitivo, sino también el desarrollo emocional, social y actitudinal de los participantes, lo que coincide con lo planteado por García Morales (2022), quien en su estudio destaca que la gamificación no solo motiva, sino que transforma la relación del estudiante con el error, el idioma y el aula misma. Así, se pasó de una actitud de evitación a una postura participativa, reflexiva y abierta, evidenciando un cambio ontológico fundamental en el proceso de formación lingüística.

Estos resultados no se presentan de forma aislada. Al compararlos con investigaciones similares, coinciden ampliamente con lo reportado en investigaciones previas sobre el impacto de la gamificación y el uso de TIC en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Por ejemplo, como concluyen Cruz y Rodríguez (2023), herramientas como Kahoot y Duolingo fortalecen la motivación, la autonomía y la comprensión auditiva en los estudiantes, especialmente cuando se articulan con prácticas pedagógicas activas. Esta afirmación se refleja en los hallazgos del presente estudio, donde la totalidad del grupo manifestó mejoras en su

comprensión auditiva, y el 72.7 % expresó sentirse más seguro al desarrollar tareas de listening. De manera similar, Ortiz y Díaz (2023) destacan que el uso planificado de las TIC en contextos escolares potencia el aprendizaje significativo y fomenta un mayor compromiso del estudiante con las actividades propuestas. En esta investigación, actividades como juegos con ruleta, dinámicas en Wordwall o el uso de videos subtítulos demostraron ser efectivas no solo en la dimensión lingüística, sino también en el fortalecimiento del trabajo colaborativo y la participación. Por su parte, Alcívar (2024) sostiene que la gamificación no solo contribuye al desarrollo de habilidades como el listening y el speaking, sino que también transforma positivamente el ambiente del aula y fortalece el vínculo pedagógico entre docente y estudiante. Aunque el contexto de ese estudio fue urbano y con acceso continuo a tecnología, los resultados de esta experiencia rural sugieren que, con creatividad y adaptación, es posible obtener beneficios similares incluso con recursos limitados. Las pocas diferencias encontradas podrían atribuirse precisamente a factores contextuales como la conectividad o el tiempo de implementación; sin embargo, la coincidencia general entre los estudios analizados valida la efectividad y pertinencia de la estrategia aplicada.

A lo largo del proceso se identificaron varias limitaciones que pudieron haber influido en la profundidad y proyección de los resultados. La más evidente fue el tiempo reducido para la implementación, ya que se desarrollaron únicamente tres sesiones en un período corto, lo cual dificultó una evaluación más sólida del impacto sostenido de las estrategias pedagógicas. También se contó con una muestra pequeña (17 estudiantes), lo que, aunque permitió un acompañamiento cercano, limita la posibilidad de generalizar los hallazgos. En contextos educativos, especialmente cuando se buscan transformaciones significativas en las prácticas de aula, se requiere de una implementación más prolongada para observar cambios consistentes y

validar el alcance real de las propuestas. A esto se sumaron obstáculos propios del entorno rural, como la conectividad intermitente y el acceso restringido a dispositivos tecnológicos, lo que condicionó la frecuencia de uso de herramientas como Kahoot y Wordwall. Estas limitaciones no impidieron el logro de los objetivos, pero sí restringieron el potencial exploratorio de la experiencia. Ortiz y Díaz (2023) plantean que una integración efectiva de TIC en el aula requiere tanto continuidad como planificación institucional, elementos que no siempre son posibles en contextos rurales. Para futuras investigaciones se sugiere ampliar la duración de la intervención, trabajar con muestras más amplias y fortalecer las condiciones tecnológicas del entorno. Esto permitiría analizar de forma más profunda la evolución del aprendizaje y el impacto real de las metodologías activas en el desarrollo de competencias comunicativas en inglés.

Los hallazgos de esta investigación tienen implicaciones directas y valiosas para la práctica educativa en contextos rurales como el de la Institución Educativa Técnica Manuel Briceño. Las actividades gamificadas apoyadas en TIC no solo fortalecieron la comprensión auditiva en inglés, sino que también generaron un cambio en la dinámica del aula, promoviendo mayor participación, entusiasmo y autonomía entre los estudiantes. Esta experiencia demuestra que es posible transformar el aprendizaje desde metodologías activas centradas en los intereses y necesidades del estudiante, incluso en entornos con recursos limitados. La incorporación de herramientas como Wordwall, Kahoot o videos subtítulos puede contribuir a romper con esquemas tradicionales de enseñanza y motivar a otros docentes a implementar estrategias innovadoras. Coincidiendo con estudios previos (García Morales, 2022), el uso de TIC con enfoque gamificado tiene el potencial de hacer el aprendizaje más significativo y humano. Esta propuesta no solo impactó el área de inglés, sino que también favoreció procesos transversales como la escucha activa, la expresión oral y el trabajo en equipo, lo que refuerza su valor

pedagógico integral. Además, deja abierta la posibilidad de que estas prácticas inspiren el desarrollo de políticas institucionales orientadas a fomentar el uso responsable y didáctico de la tecnología, promoviendo una cultura educativa más inclusiva, dinámica y contextualizada.

En conclusión, los resultados de este proyecto permiten afirmar que la implementación de actividades gamificadas apoyadas en TIC fue una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la comprensión auditiva en inglés en estudiantes de nivel A2. La intervención no solo mejoró el desempeño lingüístico de los estudiantes, sino que también transformó su actitud hacia el aprendizaje, promoviendo la motivación, la participación y la autoconfianza. Se cumplieron los objetivos planteados, se validó la pertinencia de los referentes teóricos y se generó un impacto positivo en el aspecto cognitivo y ontológico de los participantes. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas de investigación que pueden orientar futuros estudios: ¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo sostenido de la expresión oral en inglés? ¿Qué impacto tendría un proceso gamificado a largo plazo en la autonomía y autorregulación del aprendizaje en estudiantes rurales? Para responder a estas inquietudes, sería pertinente ampliar el tiempo de implementación, diversificar las habilidades lingüísticas abordadas y realizar seguimientos sistemáticos que permitan observar transformaciones más profundas y sostenidas. Esta experiencia deja una base sólida para continuar explorando metodologías activas y contextualizadas que contribuyan al mejoramiento del proceso educativo desde una mirada crítica, propositiva y situada.

## Conclusiones y Recomendaciones

La implementación de actividades gamificadas apoyadas en herramientas TIC permitió fortalecer de manera significativa la comprensión auditiva en inglés en los estudiantes de grado 9º, superando barreras como el desinterés inicial, la limitada exposición al idioma y el escaso uso de tecnologías en el aula. La experiencia evidenció que, a pesar del contexto rural y de las restricciones tecnológicas, estrategias pedagógicas dinámicas, contextualizadas y centradas en el estudiante pueden generar mejoras sustanciales tanto en el desempeño lingüístico como en la actitud frente al aprendizaje. Los resultados obtenidos a través de diarios de campo, encuestas tipo Likert y preguntas abiertas confirmaron avances en la comprensión auditiva y un aumento en la seguridad comunicativa, lo cual reflejó el cumplimiento de los objetivos específicos planteados. En consecuencia, se demostró que el uso de metodologías activas mediadas por TIC puede aportar soluciones efectivas y pertinentes en el fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés en contextos educativos con recursos limitados.

Uno de los hallazgos más significativos de esta investigación fue la transformación ontológica evidenciada en los estudiantes. Durante el proceso de intervención, se movilizaron actitudes, emociones y percepciones que, al inicio, se caracterizaban por la inseguridad, la apatía y la evitación frente al aprendizaje del inglés. A medida que se desarrollaron las actividades gamificadas, se observó un cambio progresivo en la manera en que los estudiantes se relacionaban con el idioma: mostraron mayor entusiasmo, confianza para participar en dinámicas orales y disposición para asumir el error como parte natural del aprendizaje. Este avance permitió comprender que las estrategias pedagógicas no solo impactan el desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también inciden profundamente en la dimensión personal del estudiante. En este sentido, el aula dejó de ser un espacio de pasividad para convertirse en un

escenario de construcción de sentido, en el cual los estudiantes se reconocieron como sujetos activos, capaces de aprender, interactuar y transformar su propia experiencia educativa. Tal como señala Alcívar (2024), el juego en el aula despierta entusiasmo, fomenta la curiosidad y genera una actitud positiva hacia el aprendizaje, aspectos clave en la resignificación del proceso educativo y en la consolidación de una postura más reflexiva y participativa por parte de los estudiantes.

La variable utilizada —actividades gamificadas con herramientas TIC— tuvo un impacto contundente en la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. La comprensión auditiva mejoró considerablemente y se crearon condiciones de aula que favorecieron el aprendizaje colaborativo y activo. Tal como lo señalan Gutiérrez y Vergara (2023), la gamificación no solo estructura el aprendizaje mediante reglas y metas, sino que transforma el entorno educativo en uno más relajado y ameno, permitiendo mejorar las relaciones sociales entre docentes y estudiantes. No obstante, también se evidenciaron limitaciones como el tiempo reducido para la implementación, el número pequeño de sesiones y las dificultades de conectividad. Estos factores pudieron restringir una observación más prolongada del cambio, aunque no impidieron validar la pertinencia de la propuesta y su aplicabilidad en contextos similares.

Este estudio contribuyó al campo educativo al ofrecer una experiencia metodológica centrada en el uso de la gamificación como estrategia significativa para fortalecer competencias comunicativas en inglés. Aporta evidencia concreta de que, incluso en contextos rurales y con limitaciones tecnológicas, es posible transformar la enseñanza mediante propuestas innovadoras y centradas en el estudiante. Como lo plantea Alcívar (2024), “la gamificación se ha convertido en una pauta transformadora en la educación, cuyo objetivo es hacer que el proceso de enseñanza

sea más interesante para los estudiantes dentro de un entorno lúdico” (p. 5338), traducción propia). Esta investigación no solo confirma la viabilidad de estas estrategias, sino que abre nuevas rutas para futuros estudios que articulen el uso de TIC, el contexto sociocultural y la transformación del rol del estudiante en el proceso de aprendizaje.

Se recomienda que las instituciones educativas rurales integren de manera sistemática estrategias gamificadas en la enseñanza del inglés, priorizando habilidades como la comprensión auditiva. Estas deben diseñarse considerando las características del entorno, los intereses del grupo y la disponibilidad tecnológica. Es fundamental que los docentes reciban formación continua y acompañamiento pedagógico para apropiarse de estas metodologías, favoreciendo ambientes de aprendizaje activos, colaborativos y significativos. Por otro lado, la gamificación puede mejorar el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, pero su implementación debe responder a objetivos pedagógicos claros y contextualizados. Además, las instituciones deben propiciar espacios que permitan superar la enseñanza tradicional, facilitando experiencias centradas en el estudiante y en el desarrollo de competencias comunicativas.

Para estudios posteriores, se sugiere extender la duración de la intervención y considerar poblaciones más diversas en términos de nivel de inglés, edades o condiciones tecnológicas. También sería pertinente explorar nuevas variables, como el impacto de la gamificación en la producción oral, la escritura o la comprensión lectora, así como su interacción con factores emocionales como la ansiedad o la autoeficacia. Asimismo, puede ser valioso incorporar herramientas emergentes como aplicaciones móviles o inteligencia artificial conversacional. No obstante, como advierte Castillo Cuesta (2020), es importante no depender exclusivamente de la gamificación, ya que debe funcionar como un recurso complementario dentro de una planificación didáctica equilibrada y no como un fin en sí mismo. El reto futuro radica en seguir

investigando cómo articular estos enfoques de forma crítica y coherente con las necesidades reales del aula.

### Referencias Bibliográficas

- Antonio Cruz, C. L., & Carrión Rodríguez, J. D. (2023). Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. *Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*, 12(33).  
<https://doi.org/10.31644/imasd.33.2023.a02>
- Consejo de Europa. (2001). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER). Instituto Cervantes.  
[https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/marco/](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/)
- 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>
- García Morales, J.A (2022, mayo 25). Gamificación y TIC en la enseñanza del inglés en Educación primaria. Universidad Católica De Valencia.  
<https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/2801>
- Ley 115 de 1994 (8 de febrero). Por la cual se expide la Ley general de educación [Ley de la República de Colombia].[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales [Ley de la República de Colombia].  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Ley de Infancia y Adolescencia. (n.d.). Portal ICBF - Instituto Colombiano De Bienestar

Familiar ICBF. <https://www.icbf.gov.co/bienestar/ley-infancia-adolescencia>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

(2018). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.

<https://www.unesco.org/en/digital-competencies-skills/ict-cft>

Ortiz Rodriguez, H. G., & Tejada Díaz, R. (2023). Uso de las TIC para el aprendizaje del idioma

inglés para estudiantes de secundaria. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 8(EE1), 127–

142. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5301>

Rodríguez, D. a. T., Ramírez, M. R. A., Vargas, M. I. C., & Chamba, E. M. S. (2023).

Gamification strategies on the development of English listening comprehension skills.

Revista Multidisciplinaria Investigación Contemporánea, 1(2), 30–57.

<https://doi.org/10.58995/redlic.ic.v1.n2.a51>

Zambrano Alcívar, F. I. (2024). El Uso de la Gamificación para Mejorar el Idioma Inglés en un

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje en una Escuela de Chone. Ciencia Latina Revista

Científica Multidisciplinar, 8(5), 5331-5352. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13975](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13975)

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game

mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

## Apéndices

### Apéndice A

*Muestras de investigación*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/natalia\\_pascuas\\_unad\\_edu\\_co/EjjLGOjkeYZNqdyOVyewOoBXFpFzMh32VJB0xZpU29BRg?e=TVx2eC](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/natalia_pascuas_unad_edu_co/EjjLGOjkeYZNqdyOVyewOoBXFpFzMh32VJB0xZpU29BRg?e=TVx2eC)