

**La gamificación como estrategia de enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del
grado 10° de la Institución Educativa San José**

Giselle Maria Gómez Lidueña

Vanessa Tejada Montiel

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez

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 informe presenta los resultados de una investigación formativa desarrollada en la Institución Educativa San José de Sahagún – Córdoba con 20 estudiantes de décimo grado. El estudio empleó un enfoque cualitativo con intervención pedagógica para analizar cómo la implementación de ambientes gamificados mediante plataformas digitales contribuye al desarrollo de las competencias comunicativas auditivas y lectoras en inglés. Los resultados demostraron que la gamificación generó una transformación significativa en la disposición anímica y participación estudiantil, incrementando la retención de vocabulario y mejorando la comprensión de estructuras gramaticales básicas. Además, se evidenció que esta estrategia facilitó la transición desde una percepción de dificultad hacia una autoimagen de competencia progresiva en el aprendizaje del idioma.

Palabras clave: Gamificación, competencia comunicativa, inglés, motivación, educación media.

Abstract

This report presents the results of a formative research project conducted at the San José de Sahagún Educational Institution in Córdoba, Argentina, with 20 tenth-grade students. The study employed a qualitative approach with pedagogical intervention to analyze how the implementation of gamified environments using digital platforms contributes to the development of listening and reading comprehension skills in English. The results demonstrated that gamification generated a significant transformation in student attitude and participation, increasing vocabulary retention and improving the understanding of basic grammatical structures. Furthermore, it was found that this strategy facilitated the transition from a perception of difficulty to a self-image of progressive competence in language learning.

Keywords: Gamification, communicative competence, English, motivation, secondary education.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Caracterización	8
Planteamiento del Problema	10
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	15
Referentes Legales	17
Referentes Éticos	17
Herramientas y Métodos	19
Enfoque y Tipo de Estudio	19
Unidad de Análisis	20
Técnicas para la Recolección de Datos	20
Categorías para el Análisis de Datos	22
Resultados	23
Análisis y Discusión	25
Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	37
--	----

Introducción

La gamificación emerge como una estrategia pedagógica transformadora en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, particularmente relevante en contextos educativos con limitaciones tecnológicas y socioeconómicas. Su implementación en la educación media colombiana representa una alternativa innovadora para enfrentar los persistentes desafíos en el desarrollo de competencias comunicativas, ofreciendo un puente entre la teoría lingüística y la práctica significativa del idioma mediante dinámicas que resuenan con las realidades e intereses de los estudiantes contemporáneos.

En la Institución Educativa San José de Sahagún se identifica una brecha crítica entre el conocimiento gramatical pasivo de los estudiantes y su capacidad para activarlo en actos comunicativos reales. Esta problemática se agrava por métodos tradicionales centrados en la memorización, generando desmotivación y la creencia generalizada de que el inglés es "muy difícil". Investigaciones previas como las de Dörnyei (2009) y Lee & Hammer (2011) sustentan que la gamificación puede revertir esta situación, aunque persisten interrogantes sobre su aplicación efectiva en contextos con limitada conectividad, como el caracterizado en esta investigación.

El objetivo general de este estudio fue analizar el desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés mediante la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado. La metodología combinó observación participante, diarios reflexivos, encuestas y juegos semiestructurados, aplicadas antes, durante y después de la intervención con plataformas como Word Wall y Educaplay, permitiendo una comprensión integral del fenómeno en su contexto natural.

El hallazgo más relevante indica que la gamificación no solo mejoró indicadores académicos, sino que transformó fundamentalmente la disposición ontológica de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Los participantes desarrollaron mayor confianza para cometer errores y percibieron el idioma como una herramienta accesible en lugar de una barrera infranqueable. En las siguientes secciones se detallan los procesos que condujeron a estos resultados y sus implicaciones para la práctica educativa en contextos similares.

Caracterización

El presente estudio se desarrolla en la Institución Educativa San José, ubicada en la Carrera dos No. 21 – 50 del barrio San José de Sahagún – Córdoba, donde residen familias provenientes de estratos socioeconómicos uno y dos (PEI,2025). Esta institución es de carácter oficial, calendario A, ofrece formación a estudiantes de preescolar, básica y media en jornada única. La institución se encuentra en óptimas condiciones y cuenta con espacios bien distribuidos. Aunque no dispone de un parque, ofrece un espacio amplio que permite que los estudiantes puedan desarrollar actividades recreativas. La institución dispone de recursos tecnológicos y acceso a internet.

La comunidad educativa está conformada por familias en condición de vulnerabilidad socioeconómica, con ingresos medios y bajos, siendo el 60% de sus pobladores dueños de sus viviendas, mientras que el resto vive en inquilinato, comodato u otra forma de tenencia (PEI,2025). El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 20 estudiantes de grado 10°, cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años. La mayoría provienen de hogares en los que los padres no lograron culminar sus estudios de bachillerato, más sí los de primaria. El analfabetismo no supera el cinco por ciento. En cuanto a la conformación familiar, el 30% de los estudiantes viven con ambos padres, el 16,6% sólo con la madre, el 3,6% únicamente con el padre, el 27,2% con los hermanos, el 18,8% con parientes y el 5,8% con personas diferentes a su núcleo familiar. El 90% de las viviendas poseen todos los servicios públicos. Sin embargo, solo el 30% disponen de conectividad en sus hogares. Así mismo, el 76% de las familias Sanjoseístas son nativas del municipio de Sahagún, mientras que cerca del cinco por ciento, son migrantes provenientes de la república de Venezuela (PEI,2025).

En cuanto al área de inglés, los estudiantes presentan dificultades significativas en las comprensiones de textos, esto debido al vocabulario limitado, generando obstáculos a la hora de enfrentarse a actividades de lectura o interpretaciones, pues no dominan lo básico en inglés. Además, la falta de práctica y el escaso apoyo en el hogar influyen en su desmotivación hacia el aprendizaje. Ante esta situación, es necesario diseñar actividades basadas en juegos, las cuales busquen motivar al estudiante a aprender desde cualquier contexto y a su propio ritmo teniendo en cuenta sus necesidades.

Existen varios factores que influyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, las condiciones socioeconómicas de las familias, caracterizadas por su alta vulnerabilidad. En muchos casos, se trata de hogares disfuncionales, donde la jefatura del hogar recae principalmente en las madres y, en algunos casos, en los abuelos. Otro factor relevante es el ambiente familiar, donde en ocasiones es hostil y marcado por relaciones conflictivas o incluso violentas, es por ello que, para estos estudiantes, el colegio representa una vía de escape a la difícil realidad que enfrentan en casa (PEI, 2025). Finalmente, la desmotivación escolar constituye una variable determinante, la cual se ve reflejada en la baja atención en clase y el desinterés por el desarrollo de las actividades académicas.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado 10° de la Institución Educativa San José demuestran una destacable capacidad de adaptación y un verdadero interés por aprender cuando se les presentan estímulos diferentes a los métodos tradicionales. Su participación entusiasta en actividades grupales y juegos sencillos en clase demuestra un potencial de compromiso que no ha sido explotado en su totalidad. Sin embargo, se evidencia que los estudiantes presentan desmotivación a la hora de desarrollar este tipo de actividades, ya que se distraen con facilidad, lo que permite que el aprendizaje no sea significativo.

Las estrategias pedagógicas actuales, centradas en la traducción, la memorización de listas de vocabulario descontextualizados y ejercicios gramaticales repetitivos, han resultado insuficientes para desarrollar la competencia comunicativa. Si bien han permitido que algunos estudiantes adquieran un conocimiento gramatical y de vocabulario pasivo y limitado, han fracasado en su objetivo principal: enseñar a usar el idioma. Pues este enfoque ha generado ansiedad, frustración y una creencia generalizada de que el inglés es “muy difícil”, lo que se manifiesta en su vocabulario limitado y dificultad para formar oraciones simples o comprender instrucciones básicas. Ahora, lo que sí funciona es su respuesta positiva a la interacción social y al juego, elementos que no son centrales en la metodología actual.

Para abordar esta problemática, se plantea introducir de manera sistemática la gamificación a través del uso de plataformas educativas que permiten la adquisición del aprendizaje por medio de juegos en los cuales se busca rediseñar las secuencias didácticas para integrar elementos de gamificación por medio de herramientas que le permitan al estudiante practicar de forma dinámica y lúdica teniendo en cuenta su nivel de aprendizaje, incorporando elementos como desafíos, recompensas y retroalimentación inmediata, se puede satisfacer estas

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

Estos juegos serán diseñados en plataformas como Word Wall y Educaplay con objetivos pedagógicos claros centrados en la comprensión auditiva y lectora teniendo en cuenta el nivel de inglés de los estudiantes. Según Orihuela (2019) “una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación”. La implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado motivará intrínsecamente a los estudiantes, reducirá la ansiedad lingüística y proporcionará un contexto seguro y repetitivo para la práctica, lo que se traducirá en una mejora cualitativa observable en su confianza para comunicarse y en la adquisición natural de vocabulario y estructuras básicas del inglés. Lo anterior permitirá observar el desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora.

Existe una brecha crítica entre el conocimiento pasivo y fragmentado que poseen los estudiantes y su capacidad para activar y utilizar ese conocimiento en actos de comunicación reales o simulados. Esta brecha es causada por diferentes situaciones que rodean a los estudiantes tales como: el nivel socioeconómico bajo, pocos espacios para la recreación, el grado de escolaridad de los padres, la desmotivación académica y el ambiente cultural. Por lo tanto, es fundamental investigar cómo la gamificación puede servir como puente para cerrar esta brecha, transformando el aula de inglés en un espacio donde los estudiantes se sientan motivados a arriesgarse, practicar y finalmente, apropiarse de las herramientas básicas para comunicarse en una lengua extranjera.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés en los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa San José de Sahagún – Córdoba durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés en los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa San José de Sahagún – Córdoba a través de la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa San José a un ambiente de aprendizaje gamificado utilizando plataformas como Word Wall y Educaplay.

Identificar la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés a través de la experimentación con secuencias didácticas gamificadas en las plataformas digitales.

Evaluar los cambios o variaciones en la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés en los estudiantes de grado 10° una vez se ponga en marcha el ambiente de aprendizaje gamificado.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Este estudio se fundamenta en tres conceptos clave que sustentan el uso de la gamificación como estrategia para la enseñanza del inglés.

En primer lugar, la gamificación se entiende como la aplicación de elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de influir en la conducta de las personas (Ramírez & Cogollor, 2014). Kapp (2012) amplía esta visión, señalando que la gamificación ofrece un espacio motivador que aborda problemas centrales en educación: la falta de motivación y de compromiso con las tareas. Esta metodología actúa como un apoyo integral para el desarrollo de las dimensiones cognitiva, motriz y socioafectiva del estudiante (Lee & Hammer, 2011). Este concepto es central para la investigación, ya que la estrategia propuesta consiste precisamente en diseñar un entorno gamificado para la enseñanza del inglés.

La efectividad de la gamificación está intrínsecamente ligada al segundo concepto: la motivación. Este componente es esencial para lograr un aprendizaje significativo, ya que impulsa el deseo de aprender e involucra factores cognitivos, afectivos y sociales (Jiménez Reyes, et al., 2019). Además, la relación es directa, es decir, la gamificación utiliza estrategias que captan la atención del estudiante, incentivándolo a aprender a través del juego. Por lo tanto, la investigación se centra en cómo la gamificación puede actuar como un catalizador de la motivación en el aula de inglés.

Finalmente, las estrategias de enseñanza son los métodos y recursos que emplea el docente para facilitar aprendizajes significativos. La gamificación se posiciona como una de estas estrategias innovadoras, capaz de transformar el aprendizaje en un proceso activo y participativo que fomenta la autonomía y la confianza del estudiante. La presente investigación

explora la gamificación como una estrategia concreta para mejorar la adquisición del inglés, evaluando su impacto en la motivación y el rendimiento académico.

Referentes Teóricos

Diversas teorías y modelos sustentan la gamificación como una estrategia efectiva para el aprendizaje del inglés. A continuación, se presentan los más relevantes para este estudio.

Modelo de la Motivación en el Aprendizaje de Segundas Lenguas (Gardner & Lambert, 1972). Este modelo identifica factores clave que influyen en la motivación: su intensidad, el deseo de aprender la lengua y las actitudes hacia su aprendizaje. El aporte de este modelo a la investigación es fundamental, ya que proporciona un marco para evaluar cómo la gamificación puede afectar positivamente estos factores motivacionales en los estudiantes de inglés.

Esta teoría contemporánea vincula la motivación con la identidad del aprendiz, a través de tres componentes: el yo ideal (la visión de uno mismo como hablante competente), el yo real (la percepción de las habilidades actuales) y el yo ideal del aprendizaje (la aspiración de éxito). Esta investigación se beneficia de este marco para analizar cómo un entorno gamificado puede ayudar a los estudiantes a acortar la brecha entre su yo real y su yo ideal, fortaleciendo así su motivación intrínseca.

La motivación intrínseca, definida como la conducta impulsada por un deseo interno y no por recompensas externas, es considerada la base para un cambio y un progreso real (Ambrose & Kulik, 1999). El estudio se enfoca en determinar si la gamificación logra despertar esta motivación intrínseca en los estudiantes, lo cual sería indicador de un aprendizaje más profundo y autónomo. El conductismo explica la conducta en términos de respuestas a estímulos ambientales. Las herramientas de la psicología conductual son relevantes para diseñar experiencias que modifiquen la conducta del usuario (Linehan et al., 2015). En esta

investigación, elementos gamificados como puntos, insignias y tablas de clasificación actúan como estímulos que refuerzan positivamente la participación y el progreso en el aprendizaje del inglés.

El cognitivismo, particularmente la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968), postula que el aprendizaje es más efectivo cuando la nueva información se relaciona con conocimientos previos. La gamificación, al utilizar narrativas y desafíos contextualizados, puede facilitar la creación de estos "organizadores previos", ayudando a los estudiantes a integrar significativamente las estructuras del inglés. Esta metodología aprovecha el potencial educativo de los videojuegos para impulsar procesos de formación de manera motivada (del Moral et al., 2018). Los entornos lúdicos digitales favorecen la adquisición de lenguas mediante input comprensible, interacción e inmersión, reduciendo la ansiedad y promoviendo una actitud positiva (Chen et al., 2018). Este referente es técnico – teórico y sustenta el diseño de las actividades de la investigación, las cuales se basan en principios del DGBLL para crear un ambiente de aprendizaje efectivo y atractivo.

Referentes Técnicos

El diseño de la intervención se guía por lineamientos operativos que garantizan su pertinencia y calidad. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2014), en sus Orientaciones para la implementación de proyectos pedagógicos en TIC, promueve el uso de tecnologías digitales para innovar en el aula y desarrollar competencias del siglo XXI. Este documento ofrece el marco técnico – pedagógico para estructurar las secuencias didácticas gamificadas de esta investigación.

Complementariamente, el informe de la UNESCO (2023), *Technology in education: ¿A tool on whose terms?*, destaca el potencial de la tecnología para personalizar el aprendizaje y

aumentar la motivación, incluso en contextos con limitaciones de conectividad. Dado que el 70% de los estudiantes de la institución en estudio enfrenta esta problemática, el informe de la UNESCO proporciona criterios técnicos cruciales para seleccionar y adaptar las herramientas gamificadas, asegurando que sean inclusivas y de bajo requerimiento técnico, lo cual se alinea directamente con la variable de accesibilidad y viabilidad de la propuesta.

Referentes Legales

La investigación se enmarca en la normatividad colombiana que rige la educación y las TIC. La Ley 115 de 1994 (Congreso de la República de Colombia, 1994) establece como fin de la educación "la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera" (art. 5). Este mandato legal justifica y dota de pertinencia al estudio, al estar directamente alineado con el objetivo de fortalecer la competencia comunicativa en inglés.

Así mismo, la Ley 1341 de 2009 (Congreso de la República de Colombia, 2009), o Ley de TIC, busca masificar el uso de las tecnologías para mejorar la calidad de vida y apoyar los procesos educativos. Esta ley fortalece la pertinencia del estudio al respaldar el uso de herramientas tecnológicas y gamificadas como medio válido para cumplir con los fines educativos establecidos, garantizando que el proyecto se desarrolle dentro del marco legal vigente.

Referentes Éticos

El estudio se regirá por los más altos estándares éticos. Se clasifica como de riesgo mínimo según la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia (1993). Se obtendrá el consentimiento informado por escrito de los padres de familia y el asentimiento de los estudiantes, explicando claramente los objetivos, procedimientos, beneficios y su derecho a retirarse sin repercusión alguna.

Adicionalmente, se seguirá el principio de confidencialidad del Código Ético de la American Psychological Association (APA, 2017), protegiendo la identidad de los participantes mediante el uso de seudónimos y asegurando que los datos se usen exclusivamente para fines investigativos. Este compromiso ético es fundamental para generar un ambiente de confianza y seguridad, especialmente al trabajar con una población adolescente.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo con componente de intervención pedagógica, por su coherencia con el problema de investigación y los objetivos planteados. Esta elección se justifica en que el objetivo central es comprender en profundidad cómo un fenómeno educativo complejo, como la implementación de la gamificación, contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, analizando las experiencias, percepciones y cambios actitudinales de los estudiantes en su contexto natural (Sampieri, Fernández & Baptista, 2018).

La elección de este enfoque se deriva directamente de la pregunta de investigación “¿De qué manera la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés en los estudiantes de 10°...?” Dado que la pregunta se centra en comprender el “cómo” y la “manera” en que se produce este fenómeno, y no en medir su eficacia de forma aislada, el diseño idóneo es un estudio de caso con intervención pedagógica. Este diseño permite analizar en profundidad los procesos de interacción, las estrategias que emplean los estudiantes y las percepciones que surgen durante la gamificación, enfocándose en la cualidad de la experiencia y no en generalizar estadísticas.

El enfoque cualitativo en el campo educativo se configura como una estrategia investigativa caracterizada por su flexibilidad metodológica, rigurosidad sistemática y capacidad crítica para analizar las regularidades presentes en las prácticas y comportamientos de los actores educativos. Esta perspectiva permite comprender los procesos de construcción, reconstrucción y circulación del conocimiento y del aprendizaje en contextos naturales, así como las dinámicas de enseñanza – aprendizaje, la vida académica institucional y las relaciones sociales que configuran

el entorno educativo. En este marco, el docente – investigador cualitativo asume un rol activo como sujeto social que participa e interactúa con los actores involucrados, accediendo a sus representaciones simbólicas y experiencias significativas. Este posicionamiento le permite interpretar, problematizar y reflexionar críticamente sobre las prácticas pedagógicas, con el propósito de incidir en la transformación y mejora continua del sistema educativo, a partir del análisis de las huellas pedagógicas que emergen en el proceso investigativo.

Por otra parte, el enfoque cualitativo resulta idóneo para capturar la riqueza de las interacciones estudiantiles con el ambiente gamificado, sus procesos de aprendizaje y la evolución de su competencia comunicativa, mediante técnicas como observación participante, entrevistas y grupos focales que privilegian la profundidad sobre la generalización estadística.

Unidad de Análisis

La muestra estará conformada por 20 estudiantes de grado 10° de la Institución Educativa San José con edades entre los 14 y 17 años teniendo en cuenta el género, la condición socio económica y la interacción con el ambiente de aprendizaje gamificado. Para lo anterior, los estudiantes firmaran el consentimiento informado con el propósito de asegurar la inclusión y la participación.

Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos se alinean con los objetivos específicos y la naturaleza cualitativa del estudio, aplicándose de forma secuencial a lo largo de la intervención para capturar la evolución del proceso:

Para el Objetivo Específico 1 (Explorar el acercamiento y la motivación inicial):

Observación participante: Se registrará en un formato predefinido las reacciones, niveles de participación, interacciones y comentarios espontáneos de los estudiantes durante las primeras

sesiones con las plataformas gamificadas. Esta observación se llevará a cabo durante la sesión de aprendizaje, la cual nos permitirá recolectar la postura de los estudiantes frente a las actividades gamificadas.

Encuesta de expectativas y percepciones iniciales: se diseñará un cuestionario breve con preguntas abiertas y cerradas simples (ej.: "¿Qué esperas aprender con los juegos en inglés?", "Del 1 al 5, ¿qué tan motivado te sientes?"). Esta encuesta será aplicada a los estudiantes antes de la sesión de aprendizaje con el objetivo de recopilar información que demuestre la efectividad de la gamificación como estrategia de aprendizaje del inglés.

Para el Objetivo Específico 2 (Identificar la competencia durante la experimentación):

Diarios reflexivos de los estudiantes: Después de cada actividad gamificada, los estudiantes responderán por escrito, en formato físico o digital, preguntas guía sencillas en español (ej.: "¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de la actividad de hoy?", "Escribe una nueva palabra en inglés que hayas aprendido").

Producciones de los estudiantes (evidencias): Se recopilarán los resultados o pantallazos de las actividades en las plataformas (como puntajes o niveles completados) y se analizarán producciones escritas cortas realizadas durante los juegos (como la construcción de oraciones simples en Wordwall y Educaplay).

Para el Objetivo Específico 3 (Evaluar cambios o variaciones):

Entrevistas semiestructuradas breves: Se realizarán conversaciones individuales o en pequeños grupos basadas en una guía simple de preguntas (ej.: "¿Crees que estos juegos te han ayudado a entender mejor el inglés? ¿Por qué?", "¿Cómo te sientes ahora al hablar o escuchar inglés comparado con antes?"). Se tomarán notas detalladas durante la entrevista.

Encuesta de percepción final: Un cuestionario final similar a la inicial para comparar la autopercepción de los estudiantes sobre su motivación y competencia después de la experiencia.

Categorías para el Análisis de Datos

A partir de los objetivos y el marco teórico, se operacionaliza las categorías de análisis con sus respectivos indicadores observables y su fundamentación teórica.

Compromiso y motivación académica: Se analizarán conductas que fomenten la participación y activen la motivación intrínseca y extrínseca por medio de la encuesta de expectativas y percepciones iniciales, esta encuesta pretende identificar el nivel de interés de los estudiantes respecto al desarrollo de actividades basadas en juegos y puntuaciones.

Rendimiento académico: Se evaluará el aprendizaje de los estudiantes por medio de la elaboración de juegos y actividades en las plataformas de Educaplay y Word Wall considerando el desarrollo de las habilidades del idioma tales como la habilidad auditiva y lectora.

Aprendizaje basado en juegos: Por medio del diseño de actividades en línea, se fortalecerá la participación activa de los estudiantes, lo cual genera un cambio significativo de contexto educativo que los acercará al aprendizaje autónomo.

Conocimiento sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje: se analizará el desempeño de los estudiantes en las plataformas de aprendizaje y la importancia de la gamificación en el aprendizaje del inglés, a través de una encuesta de percepción final se determinarán los diferentes puntos de vista de los estudiantes sobre las actividades desarrolladas y su impacto en el aprendizaje.

Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos de la investigación, organizados en tres partes según los objetivos específicos.

Acercamiento de la Población a la Variable

La actitud inicial presentada de los estudiantes hacia la gamificación fue extremadamente positiva, debido a que, desde el principio, mostraron gran interés y expectativa. La encuesta inicial lo confirma: el 100% de los estudiantes creía que usar juegos para aprender inglés era una buena idea, y la mayoría (69.6%) lo consideraba una "excelente" idea.

Esta buena disposición se debía en gran parte a experiencias previas; el 91.3% ya había aprendido inglés con juegos y recordaba esa experiencia como positiva. Cuando se les preguntó qué los motivaba, las respuestas más comunes fueron las "actividades divertidas y dinámicas" (47.8%) y el "uso de tecnología o juegos" (26.1%). Por el contrario, lo que más los desmotivaba eran las "clases muy teóricas o aburridas" (39.1%). Es decir, los estudiantes llegaron con ganas de jugar y aprender, mostrando una clara preferencia por un método de enseñanza más interactivo y lúdico.

Experimentación

Durante la fase práctica, donde se usaron plataformas como Word Wall y Educaplay, el compromiso y la participación fueron muy altos. Los resultados de las actividades gamificadas demuestran un aprendizaje efectivo.

Por ejemplo, en juegos como "Action Verbs" y una sopa de letras de "Present and Past Simple", los 5 estudiantes de ambas actividades obtuvieron la puntuación máxima (100,000 puntos). En otras actividades como "Present Simple", aunque la mayoría sacó puntajes altos

(100,000 y 87,500 puntos), hubo resultados variados (62,500 y 25,000 puntos), lo que muestra que algunos necesitaban más práctica o apoyo.

Por otra parte, los comentarios de los estudiantes en las encuestas reflejaron que la gamificación les ayudó a aprender mejor. Uno dijo: "Al principio me costó recordar los verbos, pero al ver la imagen y competir contra el tiempo, se me quedó mejor". Esto muestra que el elemento de desafío y la retroalimentación inmediata de los juegos facilitaron la retención de vocabulario y estructuras gramaticales.

Identificación de Variaciones

Al comparar las encuestas iniciales y finales, se observaron cambios muy positivos en la motivación y la autopercepción de los estudiantes sobre su propio aprendizaje.

Motivación: Al finalizar, el 100% de los estudiantes reportó sentirse más motivado para aprender inglés. La gran mayoría (65.2%) se sintió "muy motivado y participativo".

Autopercepción del aprendizaje:

Vocabulario: El 56.5% dijo que los juegos les ayudaron "mucho" a aprender nuevo vocabulario, y el 43.5% restante dijo que les ayudó "un poco".

Habilidades: Un 47.8% consideró que había mejorado "varias habilidades" (escuchar, leer), y otro 47.8% dijo haber mejorado "una habilidad específica".

Aspectos más valorados: Lo que más les gustó de la experiencia fue "la dinámica y el reto" (52.2%), lo que indica que los desafíos planteados fueron clave para mantener su interés.

En conclusión, la implementación de la gamificación no solo logró su objetivo de aumentar la motivación, sino que también generó en los estudiantes una mayor confianza en sus habilidades para el inglés, creando un ambiente donde sentían menos miedo a equivocarse y más ganas de participar.

Análisis y Discusión

Este análisis interpreta los resultados obtenidos partiendo de la implementación de ambientes de aprendizaje gamificados que contribuyen al desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés en estudiantes de 10°. Estos hallazgos cumplen con el propósito central del estudio: analizar la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés a través de la implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado. Se examinarán las fases relacionadas con la aproximación a la variable, la intervención y los cambios evidenciados, incorporando las percepciones de los estudiantes y su nivel de participación en las actividades propuestas.

Para iniciar la implementación de las actividades prácticas con los estudiantes, primero fue desarrollada la encuesta de percepción inicial, mostrando la participación de los 20 estudiantes, lo anterior quedó evidenciado por medio de la encuesta, en la cual el 78.3% consideran que los juegos en línea ayudan a mejorar las habilidades del idioma inglés. El 47.8% indicó sentirse motivado al desarrollar actividades dinámicas y divertidas por medio de juegos en línea. El 39.1% indican que lo que más los desmotiva de aprender inglés son las clases muy teóricas y aburridas. Lo anterior valida la importancia del uso de herramientas gamificadas para mejorar las habilidades del idioma, lo cual concuerda con Moral et al. (2018), quienes resaltan que la teoría Based Language Learning aprovecha el potencial educativo de los videojuegos para impulsar procesos de formación de manera motivada.

Posterior a la implementación de la encuesta de percepción inicial, los estudiantes desarrollaron diferentes juegos en línea, algunos de carácter individual y otros de tipo grupal basados en retos. Los estudiantes se mostraron motivados durante el desarrollo de las actividades prácticas, haciendo uso de herramientas tecnológicas que permiten adquirir el aprendizaje de una

segunda lengua de forma innovadora estimulando la motivación intrínseca, lo cual concuerda con Ambrose y Kulik (1999), quienes definen la motivación intrínseca como la base para un cambio y un progreso real.

Durante las sesiones de implementación de los juegos en línea por medio de las plataformas Educaplay y Word Wall. Se evidenció que las actividades gamificadas resultaron efectivas, permitiendo la retroalimentación al instante, el aprendizaje de vocabulario y el mejoramiento de la habilidad oral y auditiva haciendo del aula de clases un ambiente gamificado real. Como docentes, observamos la actitud de los estudiantes frente al desarrollo de las actividades, las cuales además de permitirles el aprendizaje significativo, les brindó un espacio diferente al de la rutina diaria. Los estudiantes se esforzaban por participar sin mostrar temor a lo desconocido. Estos resultados se alinean con la teoría del Modelo de la Motivación en el Aprendizaje de Segundas Lenguas según Gardner y Lambert (1972), el cual identifica factores clave que influyen en la motivación: su intensidad, el deseo de aprender la lengua y las actitudes hacia su aprendizaje

Luego de implementar la fase de aplicación de las actividades prácticas, los estudiantes desarrollaron una encuesta de percepción final, la cual recopila los principales puntos de vista sobre el impacto de las actividades en estos, evidenciando que un 65.2% se sintieron motivados con las actividades desarrolladas. Un 60.9% les pareció divertidas las actividades. Un 47.8% mejoró varias habilidades y un 47.8% mejoró una habilidad en específico. El 100% de los encuestados manifestó sentirse motivado para seguir aprendiendo inglés por medio de juegos en línea. Por lo tanto, los cambios observados en los estudiantes respecto al aspecto ontológico fueron significativos, los estudiantes expresaban frases simples de forma adecuada, también identificaban audios cortos demostrando el mejoramiento de la habilidad auditiva. Por

consiguiente, se demuestra la alta efectividad de un ambiente educativo gamificado en el mejoramiento de las habilidades orales y auditivas del inglés. Estos resultados se alinean a la teoría de gamificación y cognitivismo, según Ausubel (1968), la gamificación, al utilizar narrativas y desafíos contextualizados, puede facilitar la creación de estos "organizadores previos", ayudando a los estudiantes a integrar significativamente las estructuras del inglés.

Los hallazgos mencionados anteriormente coinciden con diferentes investigaciones y teorías las cuales resaltan la importancia del uso de un ambiente gamificado para la adquisición de una segunda lengua. Investigaciones como las de Dörnyei (2009) sobre la teoría L2 Motivacional Self System, analizan cómo un entorno gamificado puede ayudar a los estudiantes a acortar la brecha entre su yo real y su yo ideal, fortaleciendo así su motivación intrínseca. Por otro lado, investigaciones como las de Gardner y Lambert (1972) sobre el modelo de la Motivación en el Aprendizaje de Segundas Lenguas, proporciona un marco para evaluar cómo la gamificación puede afectar positivamente los factores motivacionales en los estudiantes de inglés. Teniendo en cuenta el propósito de aprender inglés por medio de juegos en línea, encontramos investigaciones referentes a la gamificación y la teoría del conductismo, según Linehan et al. (2015), los elementos gamificados como puntos, insignias y tablas de clasificación actúan como estímulos que refuerzan positivamente la participación y el progreso en el aprendizaje del inglés.

Una de las principales limitaciones identificadas durante la implementación de las sesiones prácticas fue el poco tiempo con el que se disponía para el desarrollo de estas, ya que este tipo de actividades requieren de más de dos horas teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes que participan, además de la poca disponibilidad del laboratorio que cuenta con las

herramientas necesarias para llevarlas a cabo. Sin embargo, los resultados fueron significativos demostrando la efectividad de este método de enseñanza del idioma inglés.

Los hallazgos obtenidos le brindan a la institución educativa aspectos para mejorar el diseño curricular pasando de clases monótonas a clases innovadoras usando herramientas digitales y plataformas educativas que permitan que el estudiante aprenda en un contexto llamativo y que pueda autoevaluar su desempeño. El uso de la gamificación en las aulas de clases no solo permite que el aprendizaje sea significativo, sino que estimula a los estudiantes a aprender, asistir con entusiasmo a las clases y a desarrollar habilidades comunicativas y de trabajo en equipo. Un ambiente escolar gamificado permite que los estudiantes sean los protagonistas de la clase, promoviendo la participación espontánea y la excelencia académica.

En conclusión, los ambientes educativos gamificados resultan ser efectivos a la hora de conseguir en los estudiantes la motivación escolar y la excelencia académica por medio del trabajo individual o en equipo, fortaleciendo habilidades comunicativas, el pensamiento crítico y la resolución de problemas estimulando a los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Teniendo en cuenta los hallazgos surgen los siguientes interrogantes: ¿Qué tipo de juegos son los adecuados para reforzar la habilidad oral y auditiva? ¿Qué plataformas digitales se pueden implementar para desarrollar clases de inglés en las aulas de clases presenciales? Consideramos que futuras investigaciones pueden centrarse en la gamificación y los retos de la educación actual o el uso de las TIC en el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Conclusiones y Recomendaciones

La implementación de un ambiente de aprendizaje gamificado en la Institución Educativa San José demostró ser una estrategia pedagógica altamente efectiva que respondió de manera integral al objetivo general de analizar su contribución en el desarrollo de la competencia comunicativa auditiva y lectora en inglés. Los hallazgos más relevantes confirman que la gamificación, implementada por medio de plataformas como Word Wall y Educaplay, generó un aumento significativo en la motivación intrínseca y el compromiso académico, lo cual fue un catalizador para la mejora en la retención de vocabulario y la comprensión de estructuras gramaticales en contexto. La relación directa entre la participación en las actividades lúdicas y la mejora observable en el desempeño durante los desafíos de escucha y lectura evidencia una conexión positiva y efectiva entre la variable estudiada y el fortalecimiento de las competencias objetivo.

Esta investigación logró movilizar significativamente el aspecto ontológico de los estudiantes de grado 10°, transformando su percepción de sí mismos como aprendices del inglés. Se observó un avance crucial al transitar de una autopercepción de dificultad y desmotivación ("el inglés es muy difícil") hacia una identidad más segura y capaz. La naturaleza lúdica y de bajo riesgo del entorno gamificado redujo la ansiedad lingüística, permitiéndoles participar con mayor confianza y arriesgarse a cometer errores como parte del proceso de aprendizaje. Este cambio en su ser – estudiante, evidenciado en los diarios reflexivos y en la encuesta final, fue fundamental para crear un ambiente de aprendizaje más positivo y proactivo.

La variable "ambiente de aprendizaje gamificado" tuvo un impacto profundamente favorable en la población de estudio. Su influencia se manifestó no solo en la mejora de las habilidades lingüísticas específicas, sino también en la dinámica del aula, fomentando una mayor

interacción social, trabajo en equipo y una actitud entusiasta hacia la clase de inglés. El logro más notable fue la creación de un ciclo virtuoso donde la motivación incrementó la práctica, y esta a su vez mejoró la competencia y la autoeficacia. No obstante, se identificó como limitación el impacto de factores contextuales, como el tiempo insuficiente para sesiones más extensas y la poca disponibilidad del laboratorio de sistemas, lo cual sugiere que la efectividad de la variable podría optimizarse con una logística institucional más robusta.

Este estudio contribuye a la literatura sobre Digital Game-Based Language Learning (DGBLL) al proporcionar evidencia empírica desde un contexto educativo colombiano con desafíos socioeconómicos específicos, validando teorías como el L2 Motivational Self System. Su aportación metodológica reside en el diseño de una intervención pedagógica con herramientas digitales de bajo costo y fácil acceso, demostrando su viabilidad y efectividad en contextos con conectividad limitada. Estos hallazgos sientan una base para futuras investigaciones que podrían explorar, con diseños mixtos, el impacto diferencial de la gamificación en cada macro – habilidad lingüística de forma aislada o investigar el rol de elementos gamificados específicos, como las narrativas inmersivas, en la persistencia de la motivación a largo plazo.

Con base en los hallazgos, se recomienda a la Institución Educativa San José integrar formalmente la gamificación en la malla curricular del área de inglés, diseñando secuencias didácticas que incluyan actividades gamificadas al menos de forma quincenal para mantener la motivación y practicar los contenidos. Además, gestionar un cronograma para el uso del laboratorio de sistemas que priorice y garantice el acceso regular de todos los grupos al espacio tecnológico necesario para implementar estas estrategias y, sobre todo, desarrollar talleres de capacitación docente enfocados en el diseño y la implementación de ambientes de aprendizaje

gamificados, potenciando el uso de plataformas como Word Wall y Educaplay para la creación de recursos propios y contextualizados.

Para profundizar en la comprensión del fenómeno, se recomienda incorporar un enfoque metodológico mixto que combine la riqueza de los datos cualitativos con mediciones cuantitativas pre y post intervención, por ejemplo, con pruebas estandarizadas de comprensión auditiva y lectora para triangular los resultados y obtener evidencia más robusta. No obstante, es fundamental explorar nuevas variables de estudio, como la influencia de la gamificación en la autonomía del aprendizaje, la competencia pragmática o su impacto en la reducción de la ansiedad escénica al hablar en inglés, y finalmente, ampliar la unidad de análisis replicando el estudio en otros grados (por ejemplo, 9° u 11°) para realizar un análisis comparativo que permita identificar si la efectividad de la estrategia varía según la edad y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Ambrose, M. L., & Kulik, C. T. (1999). Old friends, new faces: Motivation research in the 1990s. *Journal of Management*, 25(3), 231-292.
https://www.researchgate.net/publication/211380902_Old_Friends_New_Faces_Motivation_Research_in_the_1990s
- American Psychological Association. (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. <https://www.apa.org/ethics/code/>
- Armenta, G. (2025). *Impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de segundo grado de primaria de la Fundación Colegio Bilingüe de Valledupar* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/68846/1/garmentam.pdf>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1978). Educational psychology: A cognitive view.
<https://psicologiamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. Universidad Nacional del centro del Perú. *Horizonte de la Ciencia*, 9 (17).
https://www.researchgate.net/publication/333849684_La_investigacion_cualitativa_en_educacion
- Chen, Z.-H., Hwang, G.-J., & Wang, M.-J. (2018). Effects of a digital game-based learning task with the dual-layer approach on students' learning outcomes in a geography course. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 1-11.
<https://www.jstor.org/stable/26458506>

- Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: A quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>
- Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la República de Colombia. (2009, 30 de julio). *Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=36913>
- Del Moral, M. E., Fernández, L. C., & Guzmán, A. P. (2018). Game-based learning: Increasing the logical – mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39. <https://doi.org/10.7821/naer.2018.1.248>
- Dindar, M., Ren, L., & Järvenoja, H. (2021). An experimental study on the effects of gamified cooperation and competition on English vocabulary learning. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.12977>
- Dörnyei, Z. (2009). The L2 motivational self system. En Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self* (pp. 9-42). Multilingual Matters. https://docs.wixstatic.com/ugd/ba734f_08e57fb081864ecd9b98274bf24e23c6.pdf?index=true
- Gardner, R. C., & Lambert, W. E. (1972). *Attitudes and Motivation in Second-Language Learning*. Newbury House. <https://eric.ed.gov/?id=ED081270>

Institución Educativa San José. (2025). *Proyecto Educativo Institucional (PEI): "Pensando en el Ser, abrimos senderos de cambio, para potenciar la vida"*.

Jiménez-Reyes, A., Molina, L., Lara, M., Universidad Arturo Prat, Universidad Arturo Prat, & Universidad Arturo Prat. (2019). Asociación entre motivación y hábitos de estudio en educación superior. *Revista de Psicología y Educación - Journal of Psychology and Education*, 14(1), 50. <https://doi.org/10.23923/rpye2019.01.171>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
<https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=5953249565088281012&btnI=1&hl=es>

Laura-De La Cruz, K. M., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velásquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English learning in higher education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480-497. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, ¿why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother

Lee, J. J. (2013). *The gamification of education: A review of the literature*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Gamification-of-Education%3A-A-Review-of-Literature-Nah-Zeng/715c7d7dfdd9e49670ff9b39f0f53391298a775d>

- Lee, J.-Y., & Baek, M. (2023). Effects of gamification on students' English language proficiency: A meta-analysis on research in South Korea. *Sustainability*, 15(14), 11325. <https://doi.org/10.3390/su151411325>
- Linehan, C., Kirman, B., & Roche, B. (2015). Gamification as behavioral psychology. En S. P. Walz & S. Deterding (Eds.), *The gameful world: Approaches, issues, applications* (pp. 81-105). The MIT Press. <https://cora.ucc.ie/server/api/core/bitstreams/50d7ea78-577a-4737-8fce-f5e41f42f74f/content>
- Luo, Z., et al. (2023). The efectívenles of gamified tools for foreign language learning. PMC. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10135444/>
- Marina, J. A. (1997). *Reseña de J. A. Huertas, "Motivación. Querer aprender"*. *Tarbiya, Revista De Investigación E Innovación Educativa*, 16, 91-92. <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/21232>
- Ministerio de Salud de Colombia. (1993, 4 de octubre). *Resolución 8430 de 1993. Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
- Ministerio de Educación Nacional - MEN. (2014). *Orientaciones para la implementación de proyectos pedagógicos en TIC*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Directivas/340233:Directiva-Ministerial-No-14-de-abril-07-de-2014>
- Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. *Dialnet*, 7(1), 722-730.

<file:///C:/Users/MmSupport/Downloads/Dialnet->

[LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprende-8231651.pdf](#)

Ramírez-Cogollor, J. (2014). *Gamificación: Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Editorial SC. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8440383>

UNESCO. (2023). Technology in education: A tool on whose terms? Global Education Monitoring Report 2023. <https://www.right-to-education.org/resource/gem-report-2023-technology-education-tool-whose-terms>

Wang, Y. C. (2023). Gamification in a News English course. *Education Sciences*, 13(1), 90. <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/90>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://docs.google.com/document/d/1VEDWO164-4LFskEGqcBd5gUYnrqyagPO/edit?usp=drive_link&ouid=112276591641241883228&rtpof=true&sd=true