

**Fomentar la participación activa en encuentros virtuales por parte de estudiantes de Inglés
IV de la UNAD a través del uso de la gamificación mediante herramientas tecnológicas en
el segundo semestre del 2025**

Angie Ximena Rodríguez Orjuela

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

El estudio tuvo como propósito, reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. La investigación se desarrolló en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) con estudiantes de inglés IV, cuyo objetivo general fue fortalecer el compromiso académico de los estudiantes de inglés IV mediante actividades gamificadas en encuentros sincrónicos, usando un enfoque mixto con predominio cualitativo con un diseño cuasiexperimental de tipo exploratorio en el que se aplicó la gamificación y se reconocieron sus efectos en el compromiso académico. Se buscó que con este ejercicio de investigación la gamificación disminuyera la ansiedad comunicativa y, por lo tanto, mejorar la producción oral y escrita de los estudiantes. Así fue como los resultados mostraron un aumento en la participación y motivación de los estudiantes, así como una disminución en la ansiedad comunicativa teniendo en cuenta como la relación entre la gamificación, al integrar dinámicas lúdicas, favorece la motivación intrínseca y, en consecuencia, el compromiso académico y la reducción de la ansiedad comunicativa.

Palabras clave: Gamificación, educación virtual, ansiedad comunicativa, participación.

Abstract

The purpose of the study was to reflect on teaching practice and educational research. The research was conducted at the National Open and Distance University (UNAD) with English IV students, whose overall objective was to strengthen the academic commitment of English IV students through gamified activities in synchronous meetings, using a mixed approach with a predominantly qualitative, exploratory quasi-experimental design in which gamification was applied and its effects on academic commitment were recognized. The aim of this research exercise was to use gamification to reduce communicative anxiety and, therefore, improve students' oral and written production. The results showed an increase in student participation and motivation, as well as a decrease in communication anxiety, taking into account how the relationship between gamification, by integrating playful dynamics, favors intrinsic motivation and, consequently, academic engagement and the reduction of communication anxiety.

Keywords: Gamification, virtual education, communicative anxiety, participation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis	23
Técnicas Para la Recolección de Datos	23
Categorías Para el Análisis de Datos	24
Participación del Estudiante.....	24
Ansiedad Comunicativa	25
Cambios en la Producción Oral y Escrita	25
Percepción de la Gamificación	25

Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	28
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	36
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

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

Introducción

El uso de la gamificación juega un rol importante en la educación donde se busca aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos, (Posada, 2013). Se trata de utilizar estrategias que contribuyan al desarrollo efectivo del proceso educativo, convirtiéndose en una excelente opción para orientar a los estudiantes a mantener un hilo conductor y regulado. Esta investigación busca que mediante la variable de la gamificación los estudiantes mejoren su habilidad oral, buscando espacios más acogedores y atractivos para desenvolverse y ver cambios positivos, mejorando así la dimensión socioafectiva del aprendizaje, al promover una participación más activa y confiada.

Se identificaron dificultades significativas, principalmente la baja participación en clase debido a la ansiedad comunicativa. Tal situación coincide con lo planteado por (Tran, Trang, 2012), quienes definen la ansiedad en el aula de lenguas extranjeras como una de las principales barreras para la producción en la lengua meta. Por lo tanto, resulta pertinente implementar una variable que genere cambios positivos y enriquecedores como la estrategia lúdica digital. Como lo menciona (Melo Solarte et al, 2020), es importante dejar de ver los escenarios virtuales como *fríos y rígidos*, y motivar al estudiante a construir su conocimiento y desarrollar sus competencias mediante herramientas tecnológicas. Ante esta problemática, las dinámicas de juego emergen como una estrategia pedagógica innovadora que convierte la clase en un juego interactivo y motivador. (Quenema Camacho et al., 2025; Vera Zuña et al., 2025).

Para abordar estas dificultades se propone el uso de la gamificación en el proyecto de investigación como elemento clave para la educación y más en contextos virtuales. Se evidencia que las herramientas virtuales como lo son Kahoot, Word Wall y Educaplay no solo fomentan el aumento de la participación, sino que también crean ambientes afectivos y dinámicos en el cual

los estudiantes se sienten cómodos y se expresan sin miedo. La investigación se desarrolla bajo un enfoque mixto con predominio cualitativo con un diseño cuasiexperimental de tipo exploratorio, donde se busca analizar el efecto de la variable independiente ‘gamificación’ sobre sus efectos en la participación, disminución de la ansiedad comunicativa y mejora de la producción oral y escrita. Para ello, se utilizan métodos observacionales, diarios de campo y cuestionarios para recopilar información sobre la interacción en el aula y la opinión de los estudiantes sobre las actividades.

Los resultados iniciales indican que las actividades gamificadas apoyan la participación y crea un ambiente afectivo que reduce la ansiedad comunicativa y permite un aprendizaje más activo y colaborativo. Es por ello que se invita a leer el siguiente informe, en el cual se abordarán los marcos teóricos, el diseño metodológico y los resultados encontrados para entender cómo las dinámicas de juegos pueden fortalecer la enseñanza de inglés en ambientes virtuales.

Caracterización

La investigación se lleva a cabo con la UNAD, con estudiantes del curso inglés IV. La UNAD tiene cobertura nacional en Colombia; la presente investigación se desarrolla en la modalidad virtual, con estudiantes localizados en diferentes regiones del país, que estudian en la modalidad virtual. Este ambiente se ajusta a las tendencias actuales de la educación a distancia en Colombia, donde la virtualidad se ha posicionado como una forma de ampliar la cobertura y el acceso a la educación superior. Los estudiantes interactúan en sesiones sincrónicas y asincrónicas soportadas en plataformas digitales, las cuales crean el ambiente perfecto para desarrollar estrategias de gamificación que fortalezcan la participación y las habilidades comunicativas en una lengua extranjera.

El grupo de estudio está integrado por estudiantes de inglés IV de la UNAD. Son chicos y adultos en edad universitaria, mayoritariamente entre 18 y 30 años, de diferentes contextos sociales y económicos. La gente es diversa; algunos ya tienen experiencia con herramientas digitales, otros apenas están explorando plataformas interactivas. Esta variedad proporciona un rico escenario para explorar cómo la gamificación influye de manera distinta en la producción oral y escrita. Se espera trabajar con una muestra de estudiantes de últimos cursos de inglés.

La mayor necesidad que se observa en el grupo es la falta de participación en las clases virtuales por miedo a equivocarse y a hablar en inglés. Este fenómeno, muy estudiado en el ámbito de la adquisición de segundas lenguas, se define como la tensión, ansiedad o miedo que sienten los aprendientes cuando tienen que hablar en la lengua meta (Tran, Trang, 2012). En este aspecto, es necesario crear un ambiente de aprendizaje que minimice la ansiedad comunicativa y que favorezca la interacción. Espera que la gamificación reduzca la ansiedad y mejore la producción oral en inglés, en respuestas cortas y mini diálogos, y la coherencia escrita en

párrafos descriptivos o de opinión. La gamificación a través de herramientas como Kahoot, Word Wall, Educaplay, entre otras, emerge como una estrategia pedagógica consciente para dar respuesta a estas necesidades y crear un ambiente lúdico de participación.

Se evidencian factores externos que influyen en su aprendizaje como lo son los horarios laborales y familiares de los estudiantes. Estos crean una brecha en la conexión a los espacios brindados para desarrollar las clases, el acceso a internet y la calidad de este. Durante las sesiones se pueden llegar a presentar inconvenientes y el desarrollo de las actividades se ven afectadas. Pese a esto, los estudiantes muestran interés y el deseo de aprender un nuevo idioma. Es por ello que esta investigación busca analizar como la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar la participación y la producción oral y escrita en el idioma inglés. Esto mediante el uso de diarios de campo y la observación de las clases para analizar las respuestas y acciones de los estudiantes frente a las actividades presentadas, así como los cuestionarios que nos ayudaran a tener una mejor evaluación de los resultados.

Planteamiento del Problema

En el curso de inglés IV de la UNAD, los estudiantes han tenido un buen desempeño en su proceso de aprendizaje, demostrando en parte su compromiso en la modalidad virtual y el uso de herramientas tecnológicas. A pesar de las limitaciones que se pueden presentar con la virtualidad, el grupo de estudiantes muestra fortalezas como el interés por aprender un segundo idioma y el uso de herramientas tecnológicas para mejorar su aprendizaje. Donde se evidencia que, al hacer uso de materiales didácticos digitales interactivas, los estudiantes mejoran sus habilidades, así como el incremento e interés por participar tanto de manera oral como escrita.

En su proceso formativo se utilizan metodologías virtuales con actividades sincrónicas y asincrónicas soportadas en la plataforma virtual de la UNAD. Esto hace posible extender la cobertura y el acceso a la educación a muchos más estudiantes y así organizar y desarrollar los contenidos. Pero todavía existen algunas dificultades significativas: poca participación en clase por ansiedad comunicativa que se evidencia cuando se quedan callados en las sesiones sincrónicas, así como evitar encender las cámaras y el micrófono, ya sea por miedo a equivocarse y falta de confianza al hablar en inglés o la poca disposición en el momento. Como lo mencionan (Melo Solarte et al, 2020), para mejorar el desarrollo de las sesiones, es importante tener en cuenta que no se deben ver estos espacios como “escenarios fríos y rígidos” sino crear un entorno amigable donde la gamificación de actividades juega un rol importante, uniéndolo con un aprendizaje afectivo.

Al analizar lo anterior, nace el interés de usar la gamificación como un elemento clave en la educación. Herramientas como Kahoot, Word Wall o Educaplay no solo fomentan dinámicas más participativas, sino que también crean un ambiente afectivo en el que los alumnos pueden participar sin miedo a equivocarse. Se hipotetiza que la gamificación reducirá la ansiedad

comunicativa y, por ende, mejorará la producción oral en inglés a través de respuestas cortas y mini diálogos; además, mejorará la coherencia en la producción escrita usando el chat o la herramienta tecnológica Padlet para conocer sus opiniones y valorar su progreso.

Si bien la virtualidad y las TIC ya han demostrado resultados positivos en participación y motivación, hay una falencia en cómo trabajar la ansiedad comunicativa y la poca interacción al aprender inglés en clases virtuales. Esta investigación pretende analizar cómo la gamificación puede ser una herramienta para superar esta brecha y crear espacios más acogedores e interactivos, buscando mejorar la participación de los estudiantes al enfocarnos en el desarrollo de las habilidades output, como lo son el speaking y writing, así lograr una mejor coherencia y fluidez.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar la participación activa en encuentros virtuales por parte de estudiantes de inglés IV de la UNAD a través del uso de la gamificación mediante herramientas tecnológicas durante el segundo semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar la participación activa en encuentros virtuales por parte de estudiantes de inglés IV de la UNAD a través del uso de la gamificación mediante herramientas tecnológicas durante el segundo semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de inglés IV de la UNAD a experiencias inmersas en la gamificación de actividades online.

Fomentar la participación activa en los estudiantes de inglés IV de la UNAD mediante la implementación y evaluación de actividades gamificadas en encuentros virtuales, durante el segundo semestre del 2025.

Reconocer los cambios en la participación activa de los estudiantes de inglés IV de la UNAD una vez se pone en marcha la gamificación mediante herramientas tecnológicas durante el segundo semestre del 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En la educación a distancia, la gamificación es una estrategia pedagógica para involucrar activamente a los estudiantes y disminuir la ansiedad comunicativa. Según (Quenema Camacho et al, 2025), las dinámicas lúdicas como Kahoot y Quizzis convierten la evaluación de siempre en juegos interactivos que aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Estrategia muy útil en contextos virtuales donde la interacción se hace escasa y los estudiantes pueden presentar ansiedad al hablar en una lengua extranjera.

La ansiedad comunicativa, como la conceptualizan Olaya Vargas y Ahumada Méndez (2023), es un bloqueo emocional que influye en el desempeño oral en inglés, al generar temor a equivocarse y ser juzgado. Su investigación plantea estrategias afectivas como la retroalimentación positiva, las dinámicas colaborativas y la preparación emocional antes de las actividades orales para reducir este fenómeno. Estas actividades se ajustan al propósito del proyecto de generar un ambiente seguro y estimulante para que los estudiantes se expresen en inglés sin temor.

En esta línea, la participación activa es un signo de éxito pedagógico. (Saborío-Taylor et al, 2025) plantean los “paisajes de aprendizaje”, estrategias pedagógicas que incorporan multimedia, interactividad y reflexión colaborativa para la participación activa en ambientes virtuales. Su investigación indica que estas estrategias mejoran la motivación, el interés por el material y la autorregulación del aprendizaje. En el proyecto, este enfoque puede servir para crear actividades gamificadas donde se practique la interacción oral y escrita en inglés.

Como lo menciona (García, 2023), la hipótesis del filtro afectivo de Krashen busca ver el juego más allá de una actividad recreativa y, en su lugar, ver la importancia de crear un entorno

afectivo que ayude a los estudiantes a rendir mejor y reduzca las barreras de aprendizaje ya que según Krashen los factores emocionales pueden influir al aprender un nuevo idioma ya se de manera positiva o negativa. El uso de material lúdico y tecnológico no solo motiva, sino que también promueve la participación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes. Mediante el uso de herramientas tecnológicas se buscará reducir el filtro afectivo buscando ambientes donde se evidencie el apoyo y se fomente la autoconfianza, donde la motivación sea un factor importante al momento de presentar las actividades para así promover una actitud positiva, esto con el fin de que con nuestra variable *la gamificación* se fomente la participación activa.

Referentes Teóricos

En la educación a distancia, el constructivismo apoya la manera en que los estudiantes construyen su aprendizaje interactuando con el ambiente virtual. "Es un método que convierte al estudiante en el protagonista de su aprendizaje, desarrollando la autonomía y la participación". (Moposita Poma et al, 2025) indican que la integración de tecnologías emergentes como la gamificación, la realidad aumentada y los entornos adaptativos con modelos constructivistas mejora la motivación y el aprendizaje personalizado.

En línea con ello, el conectivismo surge como una teoría de aprendizaje propia de la era digital, donde el aprendizaje se construye a través de redes de información, personas y tecnología. Como indican (Reyna Ledesma et al, 2022), esta teoría fortalece las habilidades comunicativas digitales y desarrolla comunidades autónomas y colaborativas de aprendizaje. El conectivismo respalda los entornos virtuales en el proyecto, considerándolos espacios donde los alumnos colaboran con recursos, compañeros y docentes para construir conocimiento de manera activa, fomentando así la participación y las competencias comunicativas.

En esta línea, la teoría de flujo de Mihaly Csikszentmihalyi brinda un punto de vista acerca de cómo los alumnos pueden alcanzar una condición en la que están concentrados, se divierten y se comprometen completamente con la tarea. Según (Merchán García et al, 2022), contar con metas establecidas, recibir retroalimentación de manera inmediata y mantener un balance entre desafío y capacidad son factores que contribuyen a la fluidez en experiencias gamificadas. Esta teoría, en el proyecto, promueve la elaboración de actividades que estimulan el compromiso emocional y cognitivo de los estudiantes con el aprendizaje del inglés; esto ayuda a disminuir la ansiedad comunicativa y a incrementar la participación en el aula virtual.

De lo anterior se puede deducir que, la gamificación tiene el potencial de transformar el aprendizaje en una experiencia motivadora, significativa e inclusiva. (Vera Zuña et al, 2025) evidencian que el uso de materiales lúdicos y tecnológicos favorece la participación, el pensamiento crítico y la solución de problemas. Esta idea apoya la finalidad del proyecto, ya que la gamificación no solo motiva, sino que también desarrolla habilidades cognitivas y comunicativas en entornos virtuales, especialmente en estudiantes con ansiedad al hablar en inglés.

Adicionalmente, el diseño de juegos para la educación se basa en teorías pedagógicas que promueven el aprendizaje significativo a través de la exploración, la narrativa y la interacción. (Moya Gómez, 2024) indica que, “el juego desde la perspectiva de Piaget, Vygotsky y Montessori, no es solo una actividad de ocio, sino una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social”. En el proyecto, estas teorías pueden crear experiencias gamificadas que impulsen y estructuren el aprendizaje de inglés en entornos virtuales de forma atractiva y eficaz, aumentando la participación y reduciendo la ansiedad comunicativa.

Finalmente, se tiene en cuenta una investigación con un enfoque similar como lo es el de (Saavedra, 2025), en el cual su aspecto ontológico es el uso de Quizzis con estudiantes del curso 518020, es una muestra importante ya que nuestro proyecto de investigación está ligado al mismo curso, aunque nuestro aspecto ontológico es la participación activa el uso de la gamificación es una variable importante, al ver esta investigación se evidencia la importancia del juego y como esta ayuda a que los estudiantes tengan una actitud más participativa y ayude a crear un ambiente de aprendizaje más efectivo, con esto podemos inferir en su importancia y viabilidad al trabajar la gamificación en ambientes virtuales.

Referentes Técnicos

En Colombia, el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC) reconoce la innovación digital como un factor para el desarrollo económico y social. Se fijan pautas para la adopción de tecnologías emergentes mediante documentos como el Plan de Transformación Digital del Sector Público. Si bien el término "gamificación" no siempre es explícito, se promueve el uso de plataformas interactivas y lúdicas para optimizar la prestación de servicios, el desarrollo de habilidades digitales y la participación ciudadana. Estas políticas institucionales sirven como un marco fundamental para justificar y orientar la implementación de estrategias de gamificación en entornos virtuales, aludiendo a la necesidad de diseñar soluciones que sean no solo eficientes, sino también atractivas y fáciles de adoptar para los usuarios.

Para estimular la innovación educativa a través del uso de tecnologías informáticas y de comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha formulado políticas y orientaciones. "Integrar instrumentos digitales para motivar, analizar críticamente y aprender de manera autónoma" es la meta en documentos como el Plan Nacional de Tecnologías para el Sector Educativo. La gamificación en ambientes virtuales se adapta a estos fines, ya que es una

forma pedagógica capaz de transformar la manera tradicional de aprendizaje. Este estándar es un punto de referencia para desarrollar ambientes virtuales de aprendizaje con mecánicas de juego, justificando su uso para mejorar el rendimiento académico y la participación de los estudiantes en el sistema educativo colombiano.

La importancia de las tecnologías digitales para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en particular el ODS 4 que trata sobre la educación de calidad, ha sido resaltada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). La UNESCO, en su informe "Re imaginar nuestros futuros juntos: un nuevo contrato social para la educación", respalda una perspectiva pedagógica que utiliza las tecnologías con el fin de generar experiencias educativas más inclusivas, adaptables y estimulantes. La gamificación en entornos virtuales se considera una de las metodologías innovadoras que pueden fomentar la participación activa y el aprendizaje significativo a distancia, lo cual se alinea con la visión de la organización de transformar los sistemas educativos para que se adapten a las necesidades del siglo XXI.

La OCDE ha analizado cómo la tecnología está cambiando la educación y las habilidades del futuro. En su informe "Estudiantes, computadoras y aprendizaje", La OCDE, en "Haciendo la conexión" (PISA 2012) y en otros informes posteriores, analiza cómo el contacto con la tecnología digital influye en el rendimiento escolar de los estudiantes. Aunque se alerta sobre los desafíos, se destaca el potencial de las herramientas digitales para personalizar el aprendizaje y aumentar el compromiso. En este escenario, la gamificación se considera una herramienta útil para implementar dinámicas de juego en el desarrollo de competencias esenciales para la vida, como resolver problemas, colaborar y pensar computacionalmente. Esto hace que sea un referente importante al diseñar experiencias de aprendizaje virtual.

Referentes Legales

El principal marco legal para este estudio es la Ley 1341 de 2009, la Ley de TIC, que define el marco para el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación en Colombia. Esta normativa es fundamental porque legitima y promueve la integración de la tecnología en todos los sectores, incluyendo la educación. La investigación, al proponer la gamificación en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) como una estrategia para mejorar la participación en un entorno de educación remota, se alinea con el propósito de la ley de utilizar la tecnología para expandir la cobertura y facilitar el acceso a la educación superior. Esto hace que el estudio no solo sea viable, sino que también contribuya a los objetivos nacionales de inclusión digital y modernización educativa.

El Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación Nacional establece los requisitos para el registro calificado y la acreditación de programas académicos, enfatizando la calidad y la innovación en los métodos de enseñanza. El proyecto de investigación, que pretende involucrar activamente a través de la gamificación en el curso de Inglés V de la UNAD, da cumplimiento a este decreto, ya que ayuda a mejorar continuamente la calidad de la educación a distancia. Abordando la ansiedad comunicativa y la escasa participación con una metodología innovadora, el estudio evidencia cómo la UNAD puede fortalecer sus procesos de enseñanza-aprendizaje para dar cumplimiento a los estándares de calidad que exige la normatividad.

La Política de Fortalecimiento del Bilingüismo del Ministerio de Educación Nacional (MEN) es un estándar para mejorar el dominio del inglés en los estudiantes colombianos. La investigación apoya esta política al plantear la gamificación como una forma de vencer el miedo a equivocarse y la falta de seguridad al hablar en inglés. El proyecto busca mejorar la producción oral y escrita en el idioma, lo cual es un objetivo central de la política de bilingüismo. Al

implementar actividades lúdicas con herramientas como Kahoot, Word Wall y Educaplay, el estudio proporciona una metodología práctica para que los estudiantes de la UNAD alcancen los niveles de competencia en el idioma esperados.

Finalmente, la Ley 1581 de 2012 regula la protección de datos personales y es de gran importancia para el componente ético de la investigación, ya que establece los principios y procedimientos para el tratamiento de la información personal de los participantes. El estudio planea usar diarios de campo, observación de clases y cuestionarios para analizar las respuestas y acciones de los estudiantes, lo que implica la recolección de datos personales. Cumplir con esta normativa es fundamental para garantizar que la información sea manejada con la debida confidencialidad y que se obtenga el consentimiento informado de los estudiantes. Aunque su impacto es menor en la metodología pedagógica, es vital para la validez y la integridad ética del proyecto.

Referentes Éticos

En esta investigación el consentimiento informado es un principio ético. Es fundamental que los estudiantes de la UNAD que participen tengan claridad en su papel en la investigación. Deben ser informados de manera explícita de los objetivos, los procedimientos —como el uso de herramientas gamificadas— y el tipo de datos que recogerán mediante diarios de campo, observación de clases y cuestionarios. Además, se debe garantizar la privacidad y confidencialidad de su información personal. Esto implica que los datos recolectados serán anonimizados, asegurando que ninguna información publicada pueda identificar a los estudiantes, lo que es especialmente importante en un ambiente virtual donde se registran las interacciones.

La investigación se adhiere al principio de minimización de riesgos al abordar la ansiedad comunicativa, un fenómeno común en el aprendizaje de segundas lenguas. El diseño del estudio busca activamente crear un ambiente de aprendizaje que reduzca la tensión y el miedo de los estudiantes a equivocarse al hablar en inglés. De esta manera, se evita exponerlos a situaciones que puedan exacerbar su ansiedad. El principio de beneficencia se cumple al ofrecer una solución pedagógica —la gamificación— que beneficia directamente a los estudiantes al fomentar su participación y mejorar sus habilidades de producción oral y escrita.

La integridad científica es vital para la credibilidad del estudio. La metodología se basa en un análisis riguroso de las respuestas y acciones de los estudiantes, utilizando diarios de campo y cuestionarios para obtener una evaluación clara de los resultados. A su vez, se mantendrá una completa transparencia en la divulgación de los hallazgos. El estudio reconoce y considerará factores externos que influyen en el aprendizaje, como los horarios laborales y la calidad de la conexión a internet. La honestidad sobre estos factores externos no solo fortalecerá la validez del estudio, sino que también permitirá ofrecer conclusiones realistas y aplicables al contexto de la educación virtual en Colombia.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque en la investigación es mixto con predominio cualitativo con un diseño cuasiexperimental de tipo exploratorio. Este enfoque es el más adecuado para este estudio porque busca comprender el fenómeno de la ansiedad comunicativa y la participación en el aprendizaje de una segunda lengua en un ambiente virtual usando la gamificación, lo que permite una exploración profunda de las percepciones, actitudes y comportamientos de los estudiantes. El tipo de estudio es cuasiexperimental, ya que se busca movilizar una variable, la gamificación, para reconocer sus efectos en la participación activa de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis son los estudiantes de inglés IV de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), en el cual la unidad de análisis se eligió gracias al curso *Pedagogical Practice in Online Environments*, denominado *escenario 518020*. Esta unidad de análisis está compuesta por estudiantes entre los 18 y 30 años ubicados en diferentes regiones del país, el número de estudiantes que participan en la unidad de análisis son entre 5 a 10 participantes dependiendo la asistencia a las sesiones, el cual está dividido en dos grupos: A y B, con una duración de cuatro clases semanales durante seis semanas.

Técnicas Para la Recolección de Datos

Las técnicas que se tienen en cuenta para la recolección de datos son:

Para el objetivo uno el cual se busca explorar el acercamiento de los estudiantes a experiencias inmersas en la gamificación de actividades online, la técnica de recolección de datos es la observación directa y diarios de campo. Se registran las primeras interacciones y percepciones de los estudiantes frente a las actividades lúdicas mediante la gamificación. Como

muestra se tendrán observaciones detalladas sobre sus reacciones, comentarios y grado de participación inicial.

Para el segundo objetivo en el cual se busca, fomentar la participación activa mediante la implementación y evaluación de actividades gamificadas, la técnica de recolección de datos será mediante diarios de campo o videos de la actividad. La variable (gamificación) será puesta en marcha con herramientas como Kahoot, Word Wall, y Educaplay. Como muestra se tendrá el registro de la producción oral (mini-diálogos y respuestas cortas) y escrita (párrafos descriptivos o de opinión en el chat o Padlet) de los estudiantes durante las sesiones además de las respuestas presentadas mediante las herramientas tecnológicas.

Para el tercer objetivo donde se busca reconocer los cambios en la participación activa una vez se pone en marcha la gamificación, la técnica de recolección de datos mediante cuestionarios post-experiencia y entrevistas de percepciones. Estos instrumentos permitirán indagar sobre la percepción de los estudiantes acerca de los cambios en su participación y ansiedad comunicativa. La muestra se obtendrá mediante las respuestas a los cuestionarios y las valoraciones de los estudiantes sobre la efectividad de las actividades gamificadas para mejorar su participación y habilidades de producción oral y escrita.

Categorías Para el Análisis de Datos

Las categorías utilizadas para analizar los datos recolectados son:

Participación del Estudiante

Esta categoría hace referencia a la parte ontológica de la investigación, la participación, en el que se pretende analizar la frecuencia y calidad de las participaciones de los estudiantes de manera oral y escrita, el uso voluntario del micrófono, cámara y las interacciones con sus compañeros.

Ansiedad comunicativa

Esta categoría evalúa el nivel de ansiedad y el miedo que presentan los estudiantes a equivocarse al hablar en inglés. Se analiza las respuestas en cuestionarios y entrevistas, así como la observación del comportamiento no verbal, como los silencios prolongados y la evasión a la participación.

Cambios en la producción oral y escrita

Esta categoría identifica la transformación de la problemática presentada mediante los cambios de fluidez, coherencia y confianza de los estudiantes al hablar en inglés. Esta categoría es importante para comparar los cambios presentados.

Percepción de la gamificación

Esta categoría permite ver si la variable, gamificación fue percibida como una herramienta motivadora, si contribuyó a crear un ambiente de aprendizaje más amigable y si tuvo un impacto positivo en su compromiso y desempeño y analizar el impacto generado en nuestro aspecto ontológico, la participación activa.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante las primeras sesiones de clase que se realizaron con los estudiantes del curso English IV en la UNAD, con el escenario de prácticas 518020, se busco ver como los estudiantes se desenvolvían con los recursos gamificados en escenarios virtuales. En la primera fase, se logro evidenciar como los estudiantes asimilaban de forma positiva este tipo de actividades en el aprendizaje del inglés, cuando se incluían herramientas con Educaplay, Word Wall y genially. Sin embargo, también se evidencio en las sesiones cierto nivel de inseguridad al implementar actividades orales, esto asociándolo a la ansiedad comunicativa el cual mencionan (Tran, Trang, 2012).

El primer diario de campo indica que la sesión “Test your knowledge” sirvió para un primer reconocimiento diagnóstico donde se intentó observar las capacidades comunicativas de los estudiantes y conocimientos previos a ciertos puntos gramaticales. Si bien al comienzo de la sesión se mostraban renuentes, a medida que avanzaba la sesión e iba realizando actividades más interactivas, lograron crear un ambiente más participativo. Estrategias apoyadas en canciones, Quizzis online y juegos de completar oraciones animan a los estudiantes, ya que expresan sentirse más cómodos en un ambiente menos tenso y con una respuesta inmediata.

En resumen, este primer acercamiento mostró que los estudiantes son conscientes de la utilidad de las herramientas tecnológicas en su aprendizaje, pero todavía necesitan apoyo emocional y metodológico para disminuir la ansiedad y aumentar la participación. Este primer descubrimiento guio la aplicación sistemática de la gamificación como variable en las siguientes fases. Se consideraron sesiones donde el estudiante participe usando estrategias gamificadas y estrategias solo de participación oral para valorar su desempeño y cambios de actitud.

Experimentación

La fase experimental dejó ver cómo la gamificación influye en la participación y en la disposición de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. En la segunda y tercera sesión (“Learn with music” y “Technology and social media habits”), se reforzó el uso de herramientas gamificadas como Wordwall, LyricsTraining, Sounter y Educaplay, combinándolas con actividades de escucha, canto y debate.

En la segunda sesión, los estudiantes se mostraron más participativos, interactuaron más y tuvieron más confianza en sí mismos. La incorporación de la música como juego enriqueció el clima afectivo del grupo y posibilitó que la práctica oral fluyera. Las herramientas de gamificación no solo lograron la participación, sino que reforzaron vocabulario y comprensión auditiva. En los periódicos se informó que los aprendices "cantaban, respondían, opinaban" en inglés, una gran disminución del temor a cometer errores.

Durante la tercera sesión cambió la metodología, menos gamificación, más debate y producción oral espontánea. Esta decisión hizo posible comparar la respuesta del grupo en ambos contextos. Los resultados mostraron que sin los elementos lúdicos el ambiente se volvió más tenso y la participación disminuyó, demostrando la importancia de la gamificación para mantener la motivación y disminuir la ansiedad. Sin embargo, también se observó que los

estudiantes lograron mantener conversaciones cortas en inglés por el vocabulario que habían aprendido. En general, la fase de experimentación mostró que las actividades gamificadas apoyan el aprendizaje activo, la interacción y la autoconfianza lingüística, determinantes para desarrollar la producción oral y escrita en línea.

Identificación de Variaciones

La última etapa, la sesión “Future simple vs. future perfect”, sirvió para analizar los cambios que se produjeron en la participación y la producción oral tras la aplicación de la variable gamificación. Los datos indican que ha mejorado la disposición, actitud y rendimiento de los alumnos. Cuando se compararon las medidas iniciales con las finales, los participantes mostraron:

Aumentaron su participación voluntaria, tanto oral como escrita.

Redujeron la ansiedad comunicativa, interviniendo con más seguridad al micrófono.

Se mostraron motivados en las clases con material gamificado, siendo Wordwall y Educaplay sus herramientas favoritas.

Mostraron mejor comprensión gramatical y fluidez al hablar, según sus Quizzis y desempeño en las actividades.

Los alumnos se mostraron más motivados y cómodos con la metodología, ya que las clases gamificadas los hacían "más entretenidas y fáciles de comprender". Cuando se compararon las sesiones sin juego con las sesiones gamificadas, se vio que la participación e interés disminuían, demostrando que la gamificación sí tiene un efecto en el compromiso académico.

En conclusión, los cambios muestran que la gamificación mejoró el componente ontológico de la investigación el cual era la participación activa. Disminuyó la ansiedad

comunicativa al pasar las sesiones realizadas, aumentó la confianza para hablar en inglés incluyendo breves momentos del uso del español para aclarar algunas ideas y poder tener una mejor participación con la actividad y objetivos claros y se fortaleció un ambiente didáctico que promovió el aprendizaje colaborativo dejando ver la importancia como lo menciona (García, P, 2023) acerca del filtro afectivo de Krashen en el cual las emociones en el estudiante juegan un papel importante al momento de aprender un segundo idioma .

Análisis y Discusión

Los hallazgos de esta investigación muestran que la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza de inglés en línea puede disminuir la ansiedad comunicativa y aumentar la participación. En concordancia con los objetivos propuestos, el estudio se aborda desde tres momentos: el primer contacto con la variable, los cambios manifestados en el proceso de experimentación y los cambios en la dimensión ontológica de los estudiantes, es decir, su disposición participativa y su actitud hacia el aprendizaje. Esta investigación está orientada a conocer cómo las dinámicas lúdicas y tecnológicas influyen en la motivación, el compromiso y la producción oral y escrita en el ambiente virtual de aprendizaje en la UNAD.

En la primera sesión (“Test your knowledge”) se notó que los alumnos mostraron interés por las herramientas gamificadas Educaplay y Genially, pero mostraron inseguridad a la hora de participar oralmente. Esta respuesta se alinea con lo que ya describieron (Tran, Trang, 2012). sobre la ansiedad comunicativa en contextos de aprendizaje de idiomas. El primer diagnóstico reveló que la gamificación crea un ambiente más relajado y estimulante, lo que ayuda a reducir la tensión que se vive en los encuentros virtuales. A como se esperaba, el acercamiento fue bueno, comprobando la hipótesis de que la gamificación permite interactuar y romper el hielo de las clases online.

En la segunda y tercera sesión (“Learn with music” y “Technology and social media habits”) se utilizaron gamificaciones con Wordwall, LyricsTraining, Sounter y Educaplay, incorporando música, debates y juegos de vocabulario. Los alumnos se mostraron más seguros y participativos, disminuyendo el temor a equivocarse. Las evidencias apoyan la teoría del flujo de Csikszentmihalyi, que plantea que la combinación de reto y disfrute crea un estado de concentración y motivación. Además, las actividades lúdicas fortalecieron la comprensión

auditiva y la expresión oral, confirmando lo propuesto por (Quenema Camacho et al,2026) sobre la conexión entre gamificación, emoción y aprendizaje significativo.

Con el paso de las sesiones, los estudiantes cambiaron su forma de participación. En la última clase ("Future simple vs. future perfect") se observó un cambio ontológico: los participantes se volvieron más activos, colaborativos y seguros. Por ejemplo, en las notas de campo se destaca que utilizaron más veces el micrófono, participaron de forma espontánea en inglés y se mostraron entusiasmados al realizar las actividades gamificadas. Este cambio indica un aumento del compromiso académico y del sentido de pertenencia en el aula virtual, factores que, según Krashen, se relacionan con la disminución del filtro afectivo y una mejora en el rendimiento lingüístico.

Al compararlo con estudios anteriores, coincide con los resultados de (Saavedra, 2025), quien también encontró un aumento en la participación de estudiantes de la UNAD utilizando Quizzis en contextos similares. Además, investigaciones de (Vera Zuña et al, 2025) y (Saborío-Taylor et al, 2025) señalan que la gamificación favorece la motivación, el pensamiento crítico y la autorregulación en entornos virtuales. Pero, a diferencia de ciertos estudios que solo enfatizan la motivación, este también destaca la transformación ontológica del estudiante (su autonomía y autoconfianza) como prueba de la influencia integral de la variable gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés.

Entre las principales limitaciones se encuentran el tamaño pequeño de la muestra (entre cinco y diez participantes), el corto tiempo de intervención y las dificultades técnicas de conectividad, que interrumpieron la participación. Además, algunos estudiantes estuvieron ausentes o tuvieron problemas para acceder a las herramientas digitales. Estas condiciones externas, frecuentes en la educación en línea, limitan la generalización de los resultados.

Estudios futuros pueden aumentar el número de sesiones y mezclar metodologías cuantitativas para reforzar la validez y confiabilidad de los resultados.

Los hallazgos reafirman que la gamificación es una estrategia pedagógica capaz de fomentar la participación y disminuir la ansiedad comunicativa en ambientes virtuales. En términos pedagógicos, esto implica integrar de manera regular dinámicas lúdicas en el proceso de aprendizaje de inglés, mezclando herramientas tecnológicas con estrategias afectivas. En el ambiente institucional de la UNAD, el uso de Wordwall, Educaplay y LyricsTraining se podría incorporar en los currículos de lenguas extranjeras, fomentando la interacción y el compromiso académico de los estudiantes y formando docentes con habilidades para negociar el aprendizaje a través de recursos digitales atractivos.

En resumen, la gamificación fue una herramienta que ayudó a mejorar la participación y disminuir la ansiedad comunicativa en entornos virtuales, desarrollando la producción oral y escrita de los estudiantes de inglés IV. El estudio mostró transformaciones ontológicas que van más allá de la utilización de instrumentos tecnológicos, manifestándose en una disposición más participativa, autónoma y segura. Como proyección futura, se plantea indagar en la incidencia de la gamificación a largo plazo, su efecto en la competencia comunicativa y la autorregulación del aprendizaje, y su uso en otros niveles y contextos educativos en la educación a distancia.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación demostró que la gamificación es una estrategia pedagógica que permite la participación y disminuye la ansiedad comunicativa de los estudiantes de inglés IV de la UNAD. Los resultados revelaron que la confianza y las ganas de participar oralmente y por escrito aumentaron gracias a herramientas como Kahoot, Wordwall, Educaplay, Genially, Lyrics Training, etc. De este modo, los resultados dieron respuesta al objetivo general, evidenciando que el uso de actividades estrategias lúdicas digitales en clases virtuales fortalece el compromiso académico y crea ambientes afectivos que favorecen la producción lingüística, dando respuesta a la pregunta de investigación sobre cómo promover la participación activa a través de la gamificación.

Desde lo ontológico, la investigación consiguió activar la participación como categoría del proceso educativo. Se logró evidenciar un cambio en la participación y autonomía de los estudiantes, quienes pasaron de ser inseguros y callados a participar voluntaria y colaborativamente. Este descubrimiento hizo saber que la parte emocional y motivacional del aprendizaje, a través de la gamificación, es una pieza clave para formar personas activas, autónomas y comprometidas con su aprendizaje. De este modo, la investigación aportó a fortalecer la dimensión actitudinal o socioafectiva del aprendizaje en los entornos virtuales.

La influencia de la variable “gamificación” fue altamente positiva en la población estudiada, estudiantes de English IV de la UNAD. Se observó una reducción significativa de la ansiedad comunicativa, una mayor participación oral y una mejora en el desarrollo de las producciones escritas. Sin embargo, también se identifican limitaciones relacionadas con factores externos, como la conectividad, la asistencia irregular de algunos estudiantes debido a las diferencias en el acceso a la tecnología y ambientes personales. Aun así, la variable resultó ser un

elemento de gran ayuda en el ambiente de aula virtual, creando motivación, seguridad al hablar y aprendizajes más significativos.

Los hallazgos de esta investigación enriquecen la literatura sobre la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras y más específicamente en el contexto de la educación a distancia y virtual en Colombia. Entre sus contribuciones metodológicas se encuentra la combinación de instrumentos tecnológicos lúdicos con un enfoque afectivo, siendo una innovación teórica que logra integrar la hipótesis del filtro afectivo de Krashen y la teoría del flujo de Csikszentmihalyi en un solo marco de acción. Además, la investigación abre la puerta a futuras investigaciones que analicen la gamificación a largo plazo o en otros niveles de competencia lingüística, siendo su enfoque mixto con predominio cualitativo con un diseño cuasiexperimental de tipo exploratorio en el que se aplicó la gamificación, en el cual se midió a un solo grupo antes y después de las intervenciones, permitiendo observar cambios a lo largo del tiempo.

Se recomienda a la UNAD y a los docentes de inglés integrar de manera regular actividades gamificadas en el currículo, no como un complemento, sino como una parte integral de las clases virtuales. Estas dinámicas tienen que mezclar el uso de herramientas digitales (Kahoot, Wordwall, Educaplay) con estrategias afectivas y colaborativas que disminuyan la ansiedad y aumenten la participación. Además, es recomendable formar a los docentes en la creación de actividades gamificadas que combinen objetivos comunicativos, retroalimentación inmediata y motivación continua, teniendo en cuenta que los estudiantes mostraban una buena disposición frente a estas actividades.

Para futuras investigaciones se recomienda ampliar la muestra y la duración de la intervención, e incluir otras variables mediadoras como la motivación intrínseca, la autoeficacia

o la autorregulación del aprendizaje para obtener una perspectiva más completa del fenómeno. También sería interesante mezclar métodos cualitativos y cuantitativos para medir de forma más precisa el efecto de la gamificación en el rendimiento lingüístico y emocional de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- García, P. (2023). *El Filtro Afectivo En Los Idiomas*. Paloma García Coach - Coaching de Idiomas. <https://palomagarciacoach.com/filtro-afectivo-idiomas/>
- Melo-Solarte, Diego S., & Díaz, Paula A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información tecnológica*, 29(3), 237-248. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Merchán García, M., González González, C. S., & Toledo Morales, P. (2022). *Gamificación con realidad aumentada: una experiencia de flujo en educación superior*. Revista de Educación a Distancia (RED), 22(70), 1–23. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2023/02/EDUNOVATIC2022.pdf>
- Moposita Poma, J. A., Quispe Mamani, J. L., & Mamani Mamani, J. (2025). *El enfoque constructivista y las tecnologías emergentes en educación virtual*. Revista de Investigación Educativa, 15(1), 112–130. <https://sapiensdiscoveries.com/index.php/CCIJ/article/view/42/83>
- Moya Gómez, C. (2024). *El juego como estrategia pedagógica: fundamentos teóricos y aplicaciones en educación virtual*. Revista de Educación y Desarrollo, 18(2), 85–102. <file:///C:/Users/ASUS/Documents/UNAD/2025-16-04/Diplomado-Practica%20e%20Investigacion%20Pedagogica/Fase%204/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714.pdf>
- Olaya Vargas, V. A., & Ahumada Méndez, L. S. (2023). *Ansiedad en la producción oral del inglés como lengua extranjera; prácticas y estrategias para minimizar sus efectos en los estudiantes*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6451/9853>

- Posada, F.; *Gamificación educativa*, Gamificación educativa, <http://canaltic.com/blog/?p=1733> , acceso: agosto 2017, Canal TIC (2013) [[Links](#)]
- Quenema Camacho, N., et al. (2026). *Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática*. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v6n1/2739-0063-ric-6-01-e601061.pdf>
- Reyna Ledesma, M., & Rodríguez, J. (2022). *Conectivismo y competencias digitales en entornos virtuales*. Alpha Centauri, 4(2), 55–70. <file:///C:/Users/ASUS/Documents/UNAD/2025-16-04/Diplomado-Practica%20e%20Investigacion%20Pedagogica/Fase%204/Dialnet-ElConectivismoEnElAprendizajeEnLineaEmpoderandoLas-8510545.pdf>
- Saavedra Rozo, Y. (2025). *Fomento de la participación en el aprendizaje del idioma inglés a través del uso de la plataforma Quizzis en el escenario virtual 518020 de la UNAD durante el primer semestre de 2025*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/67919>
- Saborío-Taylor, S., Álvarez-Chaves, A., & Valdivia-Durán, S. (2025). *Estrategias didácticas para fomentar la participación activa en entornos virtuales mediante paisajes de aprendizaje*. file:///C:/Users/ASUS/Documents/UNAD/2025-16-04/Diplomado-Practica%20e%20Investigacion%20Pedagogica/Fase%204/3378_Saborio-Taylor_Alvarez-Chaves_Valdivia-Duran_ESP.pdf
- Tran, Trang. (2012). *A Review of Horwitz, Horwitz and Cope's Theory of Foreign Language Anxiety and the Challenges to the Theory*. The University of Queensland, Australia. https://www.researchgate.net/publication/269851526_A_Review_of_Horwitz_Horwitz_and_Cope's_Theory_of_Foreign_Language_Anxiety_and_the_Challenges_to_the_Theory
- Galecio Mora, D. E., et al. (2025). *Entornos virtuales para el aprendizaje: una revisión sistemática*. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v6n1/2739-0063-ric-6-01-e601063.pdf>

Vera Zuña, Johnny Fernando, Mendoza Giler, Martha Miryan, Pinos Benavides, Stefany Isabel, Tomalá, Jessica Inés, Vera, & Mendoza Giler, Norma Yessenia. (2025). Innovación educativa: Integración de gamificación y estrategias pedagógicas para niños y jóvenes. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 3, e-RMS03012025. Epub 25 de junio de 2025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.143>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

<https://drive.google.com/drive/folders/1NipQabsU4iv3mUW68bhH0i819Xdazdj?usp=sharing>