

Gamificación y aprendizaje colaborativo como estrategias mediadas por TICS para fortalecer la motivación y la competencia oral en inglés en estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo, María La Baja (Bolívar), segundo semestre de 2025

Geiner Luis Guzmán Corbacho

Silvia Juliana Rodríguez García

Asesor

Silvia Moreno Ojeda

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. En él se presentan los resultados de nuestra investigación y cuyo objetivo general fue fortalecer la motivación y la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo, en María La Baja (Bolívar), mediante el uso de gamificación y aprendizaje colaborativo mediadas por herramientas digitales interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay durante el segundo semestre de 2025. El enfoque metodológico utilizado fue cualitativo con elementos de investigación-acción educativa, a través de observaciones y entrevistas semiestructuradas. Los resultados evidenciaron un aumento significativo en la motivación, la participación y la confianza de los estudiantes para comunicarse en inglés. Asimismo, se observó un cambio en la dinámica del aula, que pasó de ser tradicional y centrada en el docente a un espacio colaborativo, lúdico y participativo. Se concluye que la implementación del uso de la gamificación y el aprendizaje colaborativo con uso de las TICS logró un considerable incremento en la competencia comunicativa oral de los estudiantes, favoreciendo una participación más activa y el desarrollo de competencias comunicativas en contextos educativos rurales.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje colaborativo, motivación, competencia oral, TIC.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. It presents the results of our research, whose general objective was to strengthen the motivation and oral English proficiency of seventh-grade students at the Institucion Educativa Tecnica Agroindustrial de San Pablo in María La Baja (Bolívar), through the use of gamification and collaborative learning mediated by interactive digital tools such as Kahoot, Wordwall, and Educaplay during the second semester of 2025. The methodological approach used was qualitative with elements of educational action research, through observations and semi-structured interviews. The results showed a significant increase in student motivation, participation, and confidence in communicating in English. Likewise, a change was observed in the classroom dynamics, which shifted from a traditional, teacher-centered environment to a collaborative, playful, and participatory space. It is concluded that the implementation of gamification and collaborative learning using TICS achieved a considerable increase in the oral communicative competence of students, favoring more active participation and the development of communicative skills in rural educational contexts.

Keywords: Gamification, collaborative learning, motivation, oral competence, TICS.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	12
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	16
Referentes Legales	16
Referentes Éticos	17
Herramientas y Métodos	18
Enfoque y Tipo de Estudio	18
Unidad de Análisis	18
Técnicas para la Recolección de Datos	18
Categorías para el Análisis de Datos	19
Resultados.....	20
Acercamiento de la Población a la Variable	21
Experimentación	22
Identificación de Variaciones	23

Análisis y Discusión	25
Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices	35

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	35
--	----

Introducción

En el contexto actual, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en una prioridad en los sistemas educativos actuales, especialmente en contextos rurales donde el acceso a oportunidades de interacción con el idioma es limitado. En Colombia, las políticas educativas han enfatizado la necesidad de fortalecer la competencia comunicativa en inglés desde la educación básica, con el propósito de ampliar las posibilidades académicas y laborales de los estudiantes. En este marco, la presente investigación aborda el uso de estrategias como la gamificación y el aprendizaje colaborativo mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC), reconociendo su potencial para dinamizar las clases, promover la participación y fortalecer las habilidades orales de los aprendices. Este tema resulta relevante porque plantea alternativas pedagógicas innovadoras para enfrentar los retos del aprendizaje del inglés en entornos con limitaciones tecnológicas y metodológicas.

En la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo, ubicada en el municipio de María La Baja (Bolívar), se han identificado dificultades en la motivación y el desarrollo de la competencia oral en inglés en los estudiantes de grado séptimo. Las clases tradicionales, centradas en la repetición de estructuras gramaticales, han limitado la participación y el uso real del idioma como medio de comunicación. Este fenómeno, observado también en otros contextos rurales del país, refleja la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas hacia metodologías más activas, inclusivas y mediadas por tecnología. Diversos estudios (Dörnyei, 2020; Johnson & Johnson, 2014; Kapp, 2012) respaldan la idea de que el aprendizaje significativo del idioma se potencia cuando se integran dinámicas colaborativas y elementos lúdicos que incrementan la motivación intrínseca del estudiante.

A partir de este panorama, la investigación tuvo como objetivo general fortalecer la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar) a través del aprendizaje colaborativo y la gamificación, mediadas por herramientas digitales interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay, durante el segundo semestre de 2025. Para lograrlo, se desarrolló un enfoque cualitativo con elementos de investigación-acción educativa, que permitió diagnosticar las percepciones iniciales de los estudiantes, implementar actividades experimentales con mediación tecnológica y analizar los cambios observados en su actitud, motivación y desempeño comunicativo. Los instrumentos empleados incluyeron observaciones directas, entrevistas semiestructuradas, diarios reflexivos y cuestionarios post-experiencia, con el fin de triangular la información y obtener una visión integral del proceso.

El principal hallazgo de esta investigación fue que la combinación de estrategias de gamificación y aprendizaje colaborativo transformó positivamente la dinámica del aula, fortaleciendo la confianza, la interacción y el uso funcional del inglés entre los estudiantes. La motivación aumentó notablemente, al igual que la participación espontánea y la disposición para hablar el idioma sin temor al error. Estos resultados demuestran que el uso pedagógico de las TIC, cuando se articula con metodologías activas y una mediación docente reflexiva, puede generar cambios significativos en el aprendizaje y en la actitud de los estudiantes frente al inglés. A partir de esta experiencia, se invita al lector a explorar en este informe el desarrollo del proceso investigativo, los fundamentos teóricos que lo sustentan y las evidencias que respaldan la efectividad de las estrategias aplicadas.

Caracterización

La investigación se desarrollará en la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (IETA), ubicada en el corregimiento de San Pablo, municipio de María La Baja, departamento de Bolívar. Esta zona pertenece al área de influencia del Canal del Dique y los Montes de María, reconocida por su riqueza natural y vocación agrícola, pero afectada históricamente por la pobreza y el desplazamiento forzado.

La institución ofrece educación formal desde el grado de transición hasta undécimo. Cuenta con infraestructura básica que permite el desarrollo de las actividades académicas. Las aulas tienen capacidad para 35 estudiantes y están equipadas con pupitres individuales organizados en filas, siguiendo un modelo tradicional centrado en el docente. Aunque el espacio físico cumple con las necesidades esenciales, existen limitaciones en recursos tecnológicos y conectividad, lo que restringe el uso frecuente de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La población estudiantil proviene de comunidades rurales y urbanas cercanas. Muchos estudiantes pertenecen a familias afrodescendientes e indígenas Zenú de estratos socioeconómicos bajos, cuyos ingresos dependen de la agricultura campesina, la ganadería, la pesca artesanal y, en algunos casos, el mototaxismo. Estas condiciones económicas, sumadas a la migración de padres y madres en busca de mejores oportunidades laborales, dificultan el acompañamiento escolar y la continuidad educativa. Sin embargo, la comunidad se caracteriza por su diversidad cultural, resiliencia y deseo de superación.

El grupo de estudio está conformado por estudiantes de grado séptimo, con edades entre 12 y 13 años. Se observa en ellos interés por aprender, aunque enfrentan dificultades en el desarrollo de competencias comunicativas, pensamiento crítico y uso de herramientas

tecnológicas. Estas debilidades se relacionan con la persistencia de métodos tradicionales y la falta de recursos didácticos innovadores.

La investigación busca analizar cómo la práctica docente y el currículo pueden transformarse para favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas, tecnológicas y sociales, acordes con la realidad de los estudiantes. Asimismo, pretende identificar las necesidades educativas del grupo y proponer estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje significativo, inclusivo y contextualizado, contribuyendo al fortalecimiento de su motivación y desempeño académico.

Planteamiento del Problema

En los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo se han identificado dificultades significativas en el aprendizaje del inglés, especialmente en la comprensión y producción oral. Aunque algunos estudiantes muestran disposición e interés cuando se utilizan recursos interactivos o dinámicas creativas, la mayoría enfrenta obstáculos para alcanzar un desempeño adecuado. Esto no se debe únicamente a un desinterés estudiantil, sino principalmente a prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la repetición y memorización, las cuales no logran conectar el idioma con la realidad cotidiana de los jóvenes.

La falta de una estrategia estructurada y sostenida que articule metodologías activas con mediación tecnológica ha limitado la consolidación de aprendizajes significativos en esta área. Por ello, se hace necesario replantear las formas de enseñanza, vinculando el aprendizaje del inglés con experiencias cercanas al contexto de los estudiantes y aprovechando herramientas digitales que fomenten la motivación e interacción y compromiso del estudiante.

El problema central de la investigación no es una brecha de conocimiento atribuida a los estudiantes, sino la necesidad de transformar las estrategias pedagógicas empleadas. Así, el propósito es implementar e identificar prácticas didácticas innovadoras como la gamificación y el aprendizaje colaborativo mediado por las TIC que fortalezcan la motivación y la competencia oral en inglés, contribuyendo a mejorar la calidad educativa.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar) a través del aprendizaje colaborativo y la gamificación, mediadas por herramientas digitales interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay, durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar) a través del aprendizaje colaborativo y la gamificación, mediadas por herramientas digitales interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay, durante el segundo semestre de 2025

Objetivos Específicos

Implementar la gamificación como estrategia pedagógica para generar un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo que permita el fortalecimiento de la competencia oral en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Mejorar la fluidez oral a través del diseño de actividades gamificadas que faciliten la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Emplear herramientas digitales interactivas a fin de fortalecer el aprendizaje autónomo y colaborativo en el desarrollo de la competencia oral en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Los referentes conceptuales delimitan los constructos teóricos que orientan esta investigación. El aprendizaje del inglés como lengua extranjera implica el desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y sociales que posibilitan la comunicación en contextos diversos (Hymes, 1972; Canale & Swain, 1980). En este proceso, la motivación, la competencia oral, la gamificación, el aprendizaje colaborativo y las herramientas digitales interactivas constituyen los ejes de análisis que sustentan esta propuesta.

Aprendizaje del Inglés y Motivación

La motivación desempeña un papel esencial en el aprendizaje de lenguas, ya que influye en la disposición, persistencia y nivel de esfuerzo del estudiante para alcanzar sus metas comunicativas (Dörnyei, 2020). En contextos escolares rurales, mantener altos niveles de motivación puede ser un desafío debido a factores como el acceso limitado a recursos tecnológicos o la percepción del inglés como un conocimiento distante. De allí que la integración de estrategias lúdicas y colaborativas busque dinamizar la experiencia de aprendizaje y fortalecer la actitud positiva hacia el idioma.

Competencia Oral en Inglés

La competencia oral se define como la capacidad para comprender y producir mensajes en situaciones comunicativas auténticas, de manera fluida, coherente y adecuada (Brown & Yule, 1983). De acuerdo con Bachman (1990), forma parte de la competencia comunicativa integral, que incluye componentes lingüísticos, sociolingüísticos, discursivos y estratégicos. En este estudio, el fortalecimiento de la competencia oral se aborda a partir de la interacción

constante entre pares y el uso de herramientas digitales que fomentan la práctica del idioma en entornos significativos.

Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo promueve la construcción colectiva del conocimiento mediante la cooperación, la responsabilidad compartida y la interdependencia positiva entre los estudiantes (Johnson & Johnson, 2014). En el aula de inglés, esta metodología favorece el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas, ya que los estudiantes dialogan, negocian significados y se apoyan mutuamente en la resolución de tareas. Su incorporación en ambientes mediados por TIC potencia la participación y el sentido de comunidad.

Gamificación

La gamificación consiste en la aplicación de elementos del juego (puntos, niveles, recompensas, retos, etc.) en contextos educativos con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). En la enseñanza del inglés, permite transformar actividades rutinarias en experiencias dinámicas, favoreciendo el aprendizaje significativo. Esta estrategia resulta particularmente útil para despertar el interés de los estudiantes de grado séptimo y estimular su competencia oral a través de retos interactivos.

Herramientas Digitales Interactivas

Las herramientas digitales interactivas como Kahoot, Wordwall y Educaplay son mediadores tecnológicos que facilitan la práctica comunicativa y la retroalimentación inmediata (Cabero & Llorente, 2022). Su integración en el aula de inglés contribuye al aprendizaje activo, fomenta la colaboración y potencia la autonomía del estudiante. En esta propuesta, se utilizan para apoyar las dinámicas de gamificación y aprendizaje colaborativo, fortaleciendo la motivación y el desarrollo oral.

Referentes Teóricos

La investigación se fundamenta en tres teorías principales:

Teoría Sociocultural del Aprendizaje (Vygotsky, 1978): el conocimiento se construye socialmente mediante la interacción y la mediación cultural, lo que justifica el uso del aprendizaje colaborativo y las TIC como mediadores del desarrollo lingüístico.

Teoría de la Autodeterminación (Deci & Ryan, 2017): la motivación se potencia cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación, principios aplicables a la gamificación educativa.

Enfoque Comunicativo del Aprendizaje de Lenguas (Richards & Rodgers, 2014): promueve la enseñanza del idioma como un medio para la comunicación significativa, base del desarrollo de la competencia oral.

Estudios recientes de Aparicio (2021), Suárez (2022) y León (2023) evidencian que la gamificación y el aprendizaje colaborativo incrementan la motivación y mejoran la producción oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos incluyen las políticas y lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN) orientados al fortalecimiento de la enseñanza del inglés en Colombia, especialmente el programa Colombia Bilingüe (2014–2025). Asimismo, se consideran los estándares del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) y las directrices de la UNESCO (2021) sobre la integración de las TIC en la educación inclusiva y de calidad.

Referentes Legales

El estudio se enmarca en la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), el Decreto 1075 de 2015 y la Resolución 18583 de 2017, que reglamentan la enseñanza de lenguas

extranjeras en Colombia. También se sustenta en la Constitución Política de 1991, que garantiza el derecho a la educación y la igualdad de oportunidades.

Referentes Éticos

Esta investigación respeta los principios éticos establecidos por la UNAD (2023) y el Código de Ética de la Investigación Educativa. Se garantiza la confidencialidad de la información, el consentimiento informado de los participantes y el uso responsable de los datos recolectados. No se exponen nombres ni registros personales de los estudiantes, y se promueve una participación voluntaria basada en el respeto y la inclusión.

El estudio se regirá por los principios éticos de la investigación educativa:

Respeto y dignidad: proteger la identidad y la integridad de los estudiantes participantes.

Consentimiento informado: participación voluntaria de los estudiantes y autorización de los padres o acudientes.

Confidencialidad: manejo responsable de la información recolectada.

No maleficencia: asegurar que las actividades no afecten la autoestima ni el proceso académico de los estudiantes.

Beneficencia: garantizar que la investigación aporte al mejoramiento de la calidad educativa y a la motivación de los estudiantes.

Desde nuestra perspectiva, la ética en la investigación no es solo un requisito formal, sino una responsabilidad del docente-investigador. Garantizar la confianza de los estudiantes y proteger su bienestar es lo que permite que la investigación tenga un verdadero sentido humano.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo con elementos de investigación-acción educativa, dado que busca comprender las percepciones, actitudes y transformaciones de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés, a partir de la implementación de estrategias pedagógicas activas mediadas por la tecnología. Este enfoque es pertinente porque permite analizar fenómenos educativos desde la realidad del aula y generar propuestas de mejora contextualizadas.

El tipo de estudio corresponde a un diseño cuasi-experimental de carácter pedagógico, donde se plantea una fase de exploración, una fase de experimentación con la variable (estrategias pedagógicas mediadas por TIC) y una fase de evaluación de los cambios en la motivación y las competencias orales y/o comunicativas de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estará conformada por los estudiantes de grado 7° de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (IETA), ubicada en María La Baja, Bolívar.

Técnicas para la Recolección de Datos

De acuerdo con los objetivos de la investigación, se utilizarán diferentes técnicas:

Objetivo 1 (Implementar): la gamificación como estrategia pedagógica para generar un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo que permita el fortalecimiento de la competencia oral en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Objetivo 2 (Mejorar): la fluidez oral a través del diseño de actividades gamificadas que faciliten la adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la

Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Objetivo 3 (Emplear): herramientas digitales interactivas a fin de fortalecer el aprendizaje autónomo y colaborativo en el desarrollo de la competencia oral en inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (María La Baja, Bolívar).

Categorías para el Análisis de Datos

Las categorías de análisis se definirán en coherencia con la pregunta y los objetivos de la investigación:

Motivación estudiantil: nivel de interés, disposición, interacción y compromiso del estudiante en el aprendizaje del inglés.

Competencia oral en inglés: evidencias de comprensión, producción oral y escrita en actividades prácticas.

Estrategias pedagógicas activas: impacto de metodologías como gamificación, aprendizaje colaborativo y proyectos mediados por TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mediación tecnológica: pertinencia, accesibilidad y efectividad de los recursos digitales utilizados en el contexto rural de la institución.

El análisis se desarrollará mediante codificación temática y análisis categorial, permitiendo identificar patrones y variaciones antes, durante y después de la intervención pedagógica.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados que corresponden a los objetivos específicos propuestos: (1) Implementar la gamificación como estrategia pedagógica para generar un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo que permita el fortalecimiento de la competencia oral en inglés, (2) Mejorar la fluidez oral a través del diseño de actividades gamificadas que faciliten la adquisición de vocabulario en inglés, (3) Emplear herramientas digitales interactivas a fin de fortalecer el aprendizaje autónomo y colaborativo en el desarrollo de la competencia oral en inglés

Acercamiento Inicial de la Población

En la fase diagnóstica se exploraron las experiencias previas y percepciones de los estudiantes frente al uso de herramientas digitales y dinámicas lúdicas en el aprendizaje del inglés. La información recolectada a través de encuestas y conversaciones informales evidenció que la mayoría de los estudiantes asociaba el aprendizaje del inglés con actividades repetitivas y centradas en la memorización de vocabulario. Sin embargo, manifestaron interés por incorporar dinámicas más interactivas, especialmente aquellas que involucraran juegos en línea o retos grupales.

Estas percepciones iniciales permitieron reconocer una actitud positiva hacia el uso de TIC, aunque con escasa experiencia previa en entornos colaborativos mediados por plataformas digitales.

Implementación de las Estrategias

Durante la fase de intervención, se desarrollaron actividades basadas en gamificación y aprendizaje colaborativo, empleando herramientas digitales como Kahoot, Wordwall y

Educaplay. Estas herramientas se utilizaron para promover la participación oral en situaciones comunicativas cotidianas, el trabajo en equipo y la resolución de retos lingüísticos de forma colaborativa.

Se observó que los estudiantes mostraron mayor disposición a participar cuando las actividades incluían elementos competitivos o de recompensa simbólica. Asimismo, las dinámicas grupales favorecieron la interacción entre pares, ya que los estudiantes con mayor dominio del idioma apoyaban a sus compañeros con menos confianza para expresarse oralmente. En esta etapa se evidenció un aumento en la participación espontánea durante las sesiones y una mejora gradual en la pronunciación y fluidez al usar expresiones básicas en inglés.

Percepciones y Evidencias Iniciales Tras la Aplicación

En la fase final, mediante la observación y una breve encuesta de cierre, se describieron las percepciones y respuestas de los estudiantes frente a la experiencia. Los participantes destacaron que el uso de juegos digitales hizo las clases “más divertidas y diferentes”, y que el trabajo colaborativo les ayudó a “perder la pena” al hablar en inglés.

Aunque el proyecto tuvo una duración limitada, se identificaron evidencias iniciales de aumento en la motivación y una mayor disposición a comunicarse oralmente. Los estudiantes mostraron entusiasmo por continuar aprendiendo a través de herramientas interactivas y actividades grupales, lo que sugiere que la integración de estrategias de gamificación y colaboración mediadas por TIC constituye una alternativa pedagógica efectiva para fortalecer el aprendizaje del inglés en contextos escolares rurales.

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase inicial de exploración se evidenció que los estudiantes de grado séptimo mostraban un bajo nivel de motivación hacia el aprendizaje del inglés, especialmente en lo

referente a la producción oral. A través de observaciones y entrevistas semiestructuradas, se identificó que la mayoría de los participantes asociaban el inglés con una materia difícil y poco útil para su vida cotidiana. Las clases tradicionales, centradas en la repetición de vocabulario y ejercicios gramaticales, generaban desinterés y pasividad en la mayoría de los estudiantes.

El diagnóstico inicial permitió reconocer que solo un 25 % de los estudiantes se sentía cómodo al hablar en inglés frente a sus compañeros, mientras que el 75 % manifestó inseguridad y temor a cometer errores. En las entrevistas, expresaron frases como “me da pena hablar porque me equivoco” o “el inglés se me hace complicado”, lo que evidencia la necesidad de incorporar estrategias más participativas y motivadoras.

También se observó una escasa interacción entre pares durante las clases, ya que la dinámica del aula se centraba en la exposición del docente. Sin embargo, se identificó un interés latente por las herramientas tecnológicas: varios estudiantes mencionaron que disfrutaban usar aplicaciones como Kahoot o Wordwall en otras asignaturas. Este hallazgo orientó la pertinencia de aplicar estrategias mediadas por TIC que vincularan la competencia oral con actividades lúdicas y colaborativas.

Experimentación

Durante la fase de intervención se implementaron actividades de gamificación y aprendizaje colaborativo mediadas por las herramientas digitales Kahoot, Wordwall y Educaplay. Las sesiones se desarrollaron durante ocho semanas y combinaron dinámicas grupales, competencias por equipos, retos interactivos y juegos lingüísticos enfocados en la práctica oral.

A lo largo de la experimentación, se observó un aumento progresivo en la interacción y compromiso de los estudiantes. Durante las actividades gamificadas se logró captar la atención

de los grupos, generando entusiasmo y una atmósfera de sana competencia. En los diarios reflexivos, los estudiantes expresaron sentirse “más confiados” y “motivados a hablar inglés sin miedo”, destacando que los juegos les ayudaban a recordar vocabulario y expresiones con mayor facilidad.

El trabajo colaborativo también favoreció la interacción entre pares: los grupos mostraron cooperación para resolver actividades y corregirse mutuamente. Los registros audiovisuales evidenciaron mayor espontaneidad en la producción oral, uso de expresiones cotidianas en inglés y disposición a participar voluntariamente. El docente, por su parte, reportó una mejora en la disciplina y el clima del aula, pues las dinámicas de gamificación reducían la distracción y fomentaban el respeto entre los compañeros.

En síntesis, la fase de experimentación mostró que la mediación tecnológica y el enfoque participativo no solo aumentaron la motivación, sino que también promovieron el uso funcional del inglés en contextos comunicativos simulados.

Identificación de Variaciones

Al comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención, se evidenciaron cambios significativos en la motivación y la competencia oral de los estudiantes. Los cuestionarios post-experiencia reflejaron que el 85 % de los participantes se sentía ahora motivado a aprender inglés, frente al 40 % registrado en la fase inicial. Asimismo, el 70 % afirmó sentirse más seguro para hablar en público o participar en clase.

En las entrevistas finales, los estudiantes expresaron que las actividades con TIC “hacían las clases más divertidas” y que “aprendían sin darse cuenta”. Además, se notó una mejora en la pronunciación y en el uso espontáneo de expresiones básicas como saludos, descripciones o respuestas cortas. Los docentes participantes también reconocieron un avance en la disposición

de los estudiantes y una reducción en el ausentismo durante las sesiones de inglés.

Desde el punto de vista ontológico, se evidenció una transformación en la actitud frente al aprendizaje: los estudiantes pasaron de una posición pasiva a una postura activa, cooperativa y confiada en sus propias capacidades. El uso de recursos tecnológicos permitió que el aula se convirtiera en un espacio de exploración y disfrute, donde el error dejó de ser motivo de vergüenza y se convirtió en una oportunidad para aprender.

Análisis y Discusión

Introducción al Análisis de Resultados

Los resultados obtenidos a lo largo del proceso investigativo permiten evidenciar el impacto positivo de la gamificación y el aprendizaje colaborativo mediado por TIC en la motivación y la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo. En coherencia con los objetivos específicos, los hallazgos reflejan una transformación tanto en las actitudes de los participantes frente al aprendizaje del inglés como en su disposición a comunicarse oralmente, confirmando la pertinencia de las estrategias implementadas dentro del enfoque cualitativo y de investigación-acción adoptado. Por su parte a través de la observación, los instrumentos de recolección de datos y la participación de los estudiantes, se logró evidenciar una evolución progresiva en su actitud, desempeño y comprensión del idioma como medio de interacción social.

Análisis del Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial, correspondiente al primer objetivo específico, se observó que los estudiantes mostraban una relación distante con el inglés y un nivel bajo de motivación. Este diagnóstico coincidió con lo planteado por Dörnyei (2020), quien destaca que la falta de sentido y de conexión emocional con el aprendizaje reduce la persistencia y el esfuerzo. Sin embargo, también se identificó un interés latente hacia las actividades tecnológicas, lo cual se convirtió en un punto de partida para el diseño de la intervención. Esta observación confirmó la necesidad de replantear las estrategias tradicionales y de incorporar recursos digitales acordes al contexto rural y a los intereses de los estudiantes.

Impacto de la Variable en la Experimentación

Durante la intervención y/o fase de experimentación, correspondiente al segundo objetivo específico, se evidenció un incremento sustancial en la participación, la interacción y el entusiasmo de los estudiantes. Las actividades con Kahoot, Wordwall y Educaplay favorecieron la cooperación, la competencia sana y la práctica oral espontánea. Estos resultados se articulan con los postulados de Vygotsky (1978), al demostrar que el aprendizaje se potencia mediante la interacción social y la mediación de herramientas culturales, y con la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (2017), que explica cómo la motivación se fortalece cuando se satisfacen las necesidades de competencia y relación. La gamificación, en este sentido, funcionó como un catalizador de la motivación intrínseca y del sentido de logro en los estudiantes.

Cambios Observados en el Aspecto Ontológico

Después de la implementación, se comprobó una transformación en la autopercepción de los estudiantes como usuarios del idioma. Los estudiantes pasaron de una actitud pasiva y temerosa a una postura más activa, que se arriesgan, interactúan y reflexionan sobre su proceso comunicativo. Esta evolución responde al aspecto ontológico de empoderar al estudiante como protagonista del aprendizaje, alineado con la pedagogía crítica de Freire (1970). La confianza, la disposición al diálogo y el reconocimiento de su voz en inglés fueron algunos de los indicadores de este cambio.

Las entrevistas finales, la observación y los diarios reflexivos evidenciaron expresiones de autoconfianza y satisfacción personal, como “ya no me da pena hablar en inglés” o “me gusta participar porque los juegos me ayudan a aprender”. Estos cambios demuestran que el proceso de

enseñanza-aprendizaje trascendió lo académico, promoviendo la autoestima, la cooperación y el reconocimiento mutuo dentro del aula.

Comparación con Estudios Previos

Los hallazgos coinciden con investigaciones y estudios previos como los de Suárez (2022) y León (2023), que también reportan mejoras significativas en la motivación y la competencia oral a través de metodologías gamificadas y colaborativas. A diferencia de estudios anteriores que reportaban mejoras solo en comprensión oral, este estudio aporta evidencia sobre el fortalecimiento de la producción oral, incluso en estudiantes con niveles básicos. No obstante, este estudio aporta un enfoque contextualizado al demostrar que dichas estrategias son igualmente efectivas en entornos rurales con limitaciones tecnológicas, siempre que exista una mediación docente reflexiva y una adecuada planificación pedagógica.

Limitaciones del Estudio

Entre las limitaciones se encuentran el tiempo reducido de implementación (un semestre), la resistencia inicial de algunos estudiantes, la escasez de recursos tecnológicos y la dependencia de la conectividad a internet, que en ocasiones limitó la continuidad de las actividades digitales. Además, el tamaño de la muestra no permite generalizar los resultados, aunque sí proporciona evidencias valiosas para la práctica educativa en contextos similares.

Estos factores pudieron influir en la profundidad de los avances, por lo que se recomienda ampliar la duración del proceso y fortalecer el acceso a herramientas TIC en futuras investigaciones.

Implicaciones Prácticas de los Hallazgos

Los resultados tienen importantes implicaciones prácticas puesto que confirman la necesidad de integrar metodologías activas y herramientas digitales en el currículo de inglés, no

como recursos complementarios, sino como ejes de la enseñanza comunicativa. Asimismo, resaltan el papel del docente como mediador del aprendizaje y promotor de ambientes participativos y motivadores. En la institución, los hallazgos pueden orientar futuras capacitaciones docentes y la implementación de proyectos de innovación pedagógica basados en TIC.

Conclusión del Análisis y Propuesta de Investigación Futura

Se logro evidenciar en el análisis de los resultados, se demuestra que la gamificación y el aprendizaje colaborativo fortalecen significativamente la motivación y la competencia oral en inglés cuando se aplican de manera contextualizada y participativa. La investigación abre nuevas líneas de indagación sobre cómo estas estrategias pueden combinarse con la evaluación formativa o con proyectos interdisciplinarios que promuevan la comunicación real en inglés. Como propuesta a futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra o prolongar la intervención para evaluar la sostenibilidad de los avances observados a largo plazo, así como indagar en los efectos a largo plazo en la autonomía y motivación de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos obtenidos a lo largo del proceso investigativo permiten concluir que la implementación de las actividades gamificadas y el aprendizaje colaborativo mediados por TIC fortaleció de manera significativa la motivación y la competencia oral en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo. A partir de la observación y las entrevistas, se evidenció un cambio positivo en la disposición de los estudiantes para participar activamente, expresarse con mayor confianza y trabajar de manera cooperativa. Se cumplieron los objetivos específicos planteados, al observar una mejora notoria en la expresión oral y el interés por aprender inglés a través de actividades lúdicas. La gamificación facilitó la participación y la retroalimentación inmediata, mientras que el aprendizaje colaborativo fortaleció los lazos sociales y la comunicación en el aula. Los resultados se relacionan directamente con la pregunta de investigación al demostrar que el uso de estas estrategias mediados por TIC potencia la motivación y promueve el desarrollo de competencias comunicativas.

Desde una perspectiva ontológica, la aplicación de la propuesta permitió que los estudiantes experimentaron un proceso de autorregulación, conciencia emocional y cooperación espontánea, pasando de ser receptores pasivos a protagonistas de su propio aprendizaje. Este cambio refleja una transformación del ser, evidenciada en actitudes de respeto, empatía y tolerancia. Se confirmó que la mediación pedagógica desde la lúdica y la tecnología puede movilizar dimensiones socioemocionales y éticas que impactan la convivencia y el aprendizaje.

El impacto de la variable motivación en la población demostró efectos positivos en el incremento del entusiasmo hacia la asignatura, reducción del temor a hablar en inglés y fortalecimiento del trabajo en grupo. Las estrategias gamificadas como Kahoot y Wordwall

servieron como mediaciones efectivas para promover la participación y la autoconfianza. Sin embargo, algunos estudiantes requirieron acompañamiento adicional para mantener la motivación y mejorar su ritmo de avance, lo que señala la necesidad de un seguimiento diferenciado.

Este estudio aporta evidencia concreta sobre la efectividad de la gamificación y el aprendizaje colaborativo como herramientas pedagógicas para el desarrollo de habilidades comunicativas y socioemocionales. A nivel metodológico, la investigación ofrece un enfoque alternativo a las clases tradicionales, resaltando la importancia de integrar las TIC de manera creativa y reflexiva. La propuesta puede servir de base para futuros estudios que busquen fortalecer la enseñanza del inglés en contextos rurales con metodologías activas y sensibles.

Recomendaciones

Se recomienda ampliar la implementación de la propuesta a otros grados y áreas, adaptando las estrategias gamificadas según la edad y el nivel lingüístico de los estudiantes. Además, se sugiere capacitar a los docentes en el diseño y uso pedagógico de herramientas digitales (Kahoot, Educaplay, Wordwall) para potenciar la motivación y la participación estudiantil.

Para futuras investigaciones, sería pertinente fomentar espacios de reflexión y autoevaluación, donde los estudiantes reconozcan sus avances comunicativos y colaborativos; así como integrar la gamificación, colaboración y TIC con enfoques interculturales o bilingües, especialmente en zonas rurales, para contribuir a la equidad educativa.

Referencias Bibliográficas

- Bachman, L. F. (1990). *Fundamental considerations in language testing*. Oxford University Press.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Teaching the spoken language: An approach based on the analysis of conversational English*. Cambridge University Press.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2022). *Las tecnologías digitales en la enseñanza: Retos y oportunidades para la educación del siglo XXI*. Editorial Síntesis.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv1t8bp9s>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
<https://doi.org/10.1093/applin/I.1.1>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)*. Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dörnyei, Z. (2020). *Motivation and second language acquisition*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780429326927>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin Books.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperation in the classroom* (9th ed.). Interaction Book Company.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- León, C. (2023). *El aprendizaje colaborativo y la gamificación como estrategias para fortalecer la producción oral en inglés en estudiantes de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle]. Repositorio Institucional Univalle.
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/21947>
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Programa Nacional de Inglés “Colombia Bilingüe” 2014–2025. MEN. <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340734.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). Decreto 1075 de 2015 – Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. Diario Oficial No. 49.523.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=78217>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Resolución 18583 de 2017 – Reglamenta la enseñanza de lenguas extranjeras en Colombia. MEN.
<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-362144.html>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2021). *Guía para la integración de las TIC en la educación inclusiva y de calidad*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374236>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Suárez, P. (2022). Estrategias de gamificación y aprendizaje colaborativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio UPN. <https://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17903>
- Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2023). Código de ética de la investigación educativa. Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64227>
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1yfe_PQ3ZHNqWnlc0fN8pwxCGsxywYUe?usp=drive_link