

**Transformación digital para el fortalecimiento del aprendizaje de una segunda lengua en
escuelas rurales**

Laura Juliana Niño Lizarazo

Asesora

Diana carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Enfoque en Inglés

2025

Resumen

Éste documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa que permitió reflexionar y obtener datos sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. Este estudio se llevó a cabo en el colegio Agroecológico Holanda, ubicado en el municipio de Piedecuesta, Santander, trabajando con los estudiantes de los grados, sexto y séptimo de educación básica secundaria, con el objetivo de fortalecer la retención del vocabulario a través de una estrategia de gamificación apoyada en recursos TIC y encaminada al desarrollo de habilidades orales en estudiantes con recursos tecnológicos limitados, utilizando un enfoque mixto en el cual se puso un juego la implementación de actividades lúdicas en contextos rurales. reflejando así, la autonomía, motivación y reconocimiento de los estudiantes como aprendices activos del idioma inglés. A partir de ese ejercicio investigativo, se concluyó que la gamificación+ contextualizada y flexible incrementa la motivación, mejora la retención del vocabulario y favorece el desarrollo de habilidades orales en inglés, demostrando así eficacia incluso en contextos rurales con limitaciones tecnológicas.

Palabras clave: Estrategia, gamificación, inglés, estudiantes, herramientas.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise that allowed for reflection and data collection on pedagogical practice and educational research. This study was conducted at the Holanda Agroecological School, located in the municipality of Piedecuesta, Santander, working with sixth and seventh grade students of secondary basic education. The objective was to strengthen vocabulary retention through a gamification strategy supported by ICT resources and aimed at developing oral skills in students with limited technological resources. A mixed-methods approach was used, incorporating the implementation of playful activities in a rural context. This approach reflected the autonomy, motivation, and recognition of the students as active learners of the English language. From this research exercise, it was concluded that contextualized and flexible gamification increases motivation, improves vocabulary retention, and fosters the development of oral skills in English, thus demonstrating its effectiveness even in rural contexts with technological limitations.

Keywords: Strategy, gamification, English, students, tools.

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	15
Referentes Técnicos	19
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	22
Enfoque y Tipo de Estudio	22
Unidad de Análisis	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Categorías para el Análisis de Datos	24
Resultados	25
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

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

Introducción

Actualmente, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una competencia esencial para la participación activa en un mundo globalizado. Sin embargo, en colegios rurales como el estudiado en el presente documento persisten desafíos significativos debido a sus limitaciones en recursos y herramientas. Debido a esto, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que mejoren la enseñanza tradicional y la conviertan en experiencias de aprendizaje dinámicas y participativas, presentando así una alternativa pedagógica, capaz de incentivar el interés de los estudiantes

Generalmente en las instituciones educativas en contextos rurales se evidencia una brecha significativa en el aprendizaje efectivo del idioma inglés, reflejado en bajos niveles de comprensión oral y escrita, dificultad para aplicar los conocimientos y escasa participación. González , Martínez y López (2020, 2021) han señalado que la enseñanza tradicional la cual se centra en la memorización sistemática de vocabulario y estructuras gramaticales, no favorece la motivación de los estudiantes ni fomenta un aprendizaje significativo. Esta problemática resalta la necesidad de explorar enfoques innovadores que integren metodologías activas que involucren la tecnología.

El objetivo general de esta investigación fue fortalecer la retención del vocabulario a través de una estrategia de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC y encaminada al desarrollo de habilidades orales en estudiantes de grados sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda. Inicialmente entendemos la gamificación como “el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicos, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos” (González C & Mora, 2015, p.7). Buscando comprender cómo la implementación de estrategias

innovadoras puede mejorar la práctica pedagógica y el aprendizaje de los estudiantes. Para lograrlo, se recolectó información a través de observaciones en el aula, entrevistas y análisis, permitiendo identificar patrones y percepciones.

Es importante destacar cómo la implementación de una estrategia de gamificación apoyada en recursos TIC logró mantener y mejorar significativamente la retención del vocabulario y el desarrollo de habilidades orales en los estudiantes, convirtiéndolos en aprendices activos y autónomos, demostrando que el aprendizaje puede transformarse en una experiencia lúdica y significativa incluso en contextos con limitaciones tecnológicas. En este documento abordaremos a detalle las herramientas digitales implementadas en actividades lúdicas y mediación pedagógica que contribuyen al cambio notable en los procesos de aprendizaje.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla en el municipio de Piedecuesta, ubicado en el departamento de Santander, Colombia. El colegio agroecológico Holanda objeto de estudio está ubicado en una vereda rural denominada Holanda. Observamos una geografía montañosa, con valles, mesetas y colinas que presentan una variada climatología. Dada su ubicación geográfica, los accesos a servicios públicos y coberturas inalámbricas son limitados y en algunas zonas casi nulos. Su economía predominante se basa en la agricultura y algunos oficios informales los cuales clasifican a los padres y estudiantes en estratos sociales bajo y medio con ingresos limitados y en la mayoría de los casos sin acceso continuo a los diferentes servicios tecnológicos o personales del hogar.

El colegio agroecológico Holanda es de carácter oficial y atiende niños, niñas y adolescentes de secundaria. La población participante en esta investigación se conforma por estudiantes de los grados sexto y séptimo de secundaria. Este grupo representa una etapa clave en el desarrollo personal y académico para los estudiantes, ya que es el inicio para fortalecer competencias fundamentales en los diferentes retos presentados en el aprendizaje del inglés como segunda lengua y el uso de tecnologías básicas. En cuanto al rango de edad se encuentran entre los 10 y 14 años, considerándose una franja que se caracteriza por una alta curiosidad y una necesidad por conocer herramientas que hagan el aprendizaje y la enseñanza más dinámica e interactiva.

Debido a su vida cotidiana y su entorno socio cultural los estudiantes no reconocen la importancia del aprendizaje del inglés como una herramienta útil en la vida futura, a pesar de que el currículo nacional establece la importancia de la enseñanza del inglés desde los primeros grados. En entornos rurales, el desarrollo de esta competencia se limita debido al acceso

restringido a materiales didácticos e interactivos o la exposición continua del idioma. Por tanto, se hace necesario promover estrategias innovadoras y contextualizadas que acerquen el inglés a los estudiantes desde lo práctico, lo auditivo y lo visual.

El proceso de aprendizaje está fuertemente condicionado por una serie de factores externos de diferente índole. En primer lugar, podemos establecer el plano familiar, se puede observar que muchos de estos hogares están conformados por padres con bajos niveles de escolaridad que, si bien valoran la educación tradicional, desconocen o restan importancia al aprendizaje de una segunda lengua. Por otro lado, la situación socioeconómica de muchas familias limita la posibilidad de acceder a materiales didácticos que fortalezcan la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas.

Planteamiento del Problema

A pesar de las diferentes barreras tecnológicas que se presentan en el colegio agroecológico Holanda, los estudiantes demuestran actitudes activas y participativas ante el aprendizaje de inglés, mostrando así las habilidades de comprensión y retención del vocabulario presente en las diferentes competencias de aprendizaje, aprovechando los pocos recursos presentes dentro del aula y en el colegio. Sin embargo, los estudiantes muestran un alto interés en actividades de índole lúdico y dinámico que impliquen juego de roles o actividades didácticas colaborativas auditivas o gramaticales.

Actualmente se usan modelos mixtos de enseñanza como el método gramática-traducción, el método directo o en algunas ocasiones el Flipped Classroom, estos modelos permiten que los estudiantes se asocien con el idioma, aplicando traducciones entre el aprendizaje de inglés y la lengua materna. Sin embargo, su efectividad en algunas ocasiones se ve afectada ya que se usa de una forma aislada y repetitiva lo cual desmotiva a los estudiantes y los orilla a la traducción literal, la cual es demostrada en el bajo interés y los errores comunes que se producen al traducir un texto literalmente sin contextualizar. En la mayoría de ocasiones, no se puede complementar la implementación del modelo con estrategias de participación activa o diferentes prácticas orales que engloben juegos o contenidos audiovisuales, debido a la falta de material o desconocimiento por partes de los docentes.

Teniendo en cuenta las diferentes necesidades de aprendizaje, donde los recursos tecnológicos y motivacionales pueden ser limitados, se propone introducir la gamificación apoyada en recursos TIC para aumentar la participación activa de los estudiantes, mejorando la comprensión oral y la retención del vocabulario. Lo cual permite que los estudiantes potencien el

uso de recursos educativos digitales que permitan mejorar la comprensión del idioma inglés, fortalecer el vocabulario básico y así aumentar la motivación por aprender un segundo idioma.

Basado en lo mencionado anteriormente, se distingue una brecha entre las necesidades motivacionales de los estudiantes y las diferentes modalidades pedagógicas implementadas, ya que, aunque valiosa en ciertos aspectos, resultan ser repetitivas limitando así la comunicación activa. Por tanto, Se busca implementar la gamificación apoyada en recursos TIC para aumentar la participación activa de los estudiantes, mejorar la comprensión oral y la retención del vocabulario. Siendo así, un puente eficaz el cual impulse la motivación por medio de materiales contextualizados y elementos como retroalimentación inmediata, puntos o insignia de aprendizaje los cuales favorezcan el interés de los estudiantes por aprender un segundo idioma.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la retención del vocabulario a través de una estrategia de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC y encaminada al desarrollo de habilidades orales, en estudiantes de grados sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda con recursos tecnológicos limitados?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la retención del vocabulario a través de una estrategia de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC y encaminada al desarrollo de habilidades orales, en estudiantes de grados sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda con recursos tecnológicos limitados.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de sexto y séptimo grado del Colegio Agroecológico Holanda a la retención de vocabulario en inglés, después de sesiones de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC.

Movilizar la motivación del estudiante como hablante de inglés a través de la experimentación de una estrategia de gamificación contextualizada a la retención de vocabulario y habilidades orales, apoyada en recursos TIC.

Reconocer cambios en la retención de vocabulario nuevo en estudiantes del grado sexto y séptimo después de implementar actividades didácticas de gamificación.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de grado sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda se relacionan indirectamente con factores como las condiciones de vida, el tiempo de juego y descanso, el estatus socioeconómico y el acompañamiento que los padres o cuidadores brindan a sus hijos. Todos estos aspectos mencionados anteriormente influyen positiva o negativamente en la retención del vocabulario y las habilidades orales, influyendo en la motivación de los estudiantes hacia el estudio de una lengua extranjera. En este aspecto, Autores concluyen que “el contexto del hogar influye fuertemente sobre el desarrollo y adaptación educativa y personal de los alumnos” (Robledo Ramón y García Sánchez, 2009, p. 8). En términos de aprendizaje de inglés, es indispensable tener en cuenta las diferentes necesidades y contextos los cuales limitan el aprendizaje de los estudiantes y es aquí donde se propone introducir la gamificación apoyada en recursos TIC. Acorde a lo anterior, “La gamificación en el aula es una estrategia de innovación educativa que en los últimos años ha sido adoptada por miles de docentes innovadores que desean aumentar la motivación por el aprendizaje en su alumnado” (González, 2019, p.1). Se muestran un conjunto de ventajas que reconocen que la gamificación en el aula favorece el desarrollo de distintos ámbitos del individuo, fomenta el descubrimiento, la adquisición de contenidos, el desarrollo de destrezas, habilidades y competencias, la interacción social, el intercambio comunicativo, la expresión de emociones, el esfuerzo personal y el deseo de aprendizaje. (Pérez & Gertrudis-Barrio, 2021, p. 221).

Referentes Teóricos

Las tecnologías de la información y las comunicación (TIC) han modificado actualmente la forma de enseñar de los docentes y la forma en que los estudiantes perciben el aprendizaje.

Facilitando así, los diferentes procesos receptivos que se presentan dentro de un aula de clase, en caminados hacia la motivación estudiantil, guiada por metodologías que incluyan la gamificación para aumentar la retención del vocabulario y las habilidades orales en inglés. Según Alghamdi y Khan, “las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han demostrado poseer un papel fundamental en la mejora de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación “. (Alghamdi y Khan, 2021, p.4.). Para Cabero las TIC

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas. (Cabero, 1998, p.198).

De esta forma las tecnologías de la información y la comunicación se han adoptado en las diferentes escuelas rurales para así poner en marcha la creatividad de los docentes y la comprensión y retención de vocabulario de los alumnos haciendo uso de herramientas digitales en los diferentes entornos de enseñanza y adaptando así a los cambios organizacionales y curriculares que incluyen las tecnologías a favor de los aprendizajes. Autores indican que “utilizar los recursos y herramientas digitales que ofrecen las TIC para crear ambientes pedagógicos innovadores, flexibles y atractivos para el aprendizaje de los estudiantes” (Borrego, García y Ruíz, 2016, p.294). Del mismo modo se señala que “No es suficiente con dotar a las escuelas de computadores. Hace falta abordar, al mismo tiempo, un cambio en la organización de las escuelas y en las competencias digitales de los profesores” (Díaz, 2009)

De acuerdo con estudios realizados por Kukulska-Hulme y Escudo (2008) y Viberg y

Grönlund (2012) citados por Carolina (2023, p. 11) Se presentan vínculos de relación de aprendizaje de una segunda lengua a través de la participación activa e integración de las tecnologías de la información y la comunicación “presentan una revisión de estudios en el área con aportaciones relevantes tales como la importancia del contacto social y el aprendizaje colaborativo, la motivación y la adquisición de destrezas a través de los juegos”. citado por (Carolina, 2023, p. 11)

El aprendizaje de una lengua extranjera presenta diferentes retos, es allí donde la gamificación se reconoce como una estrategia importante que define el juego o el aprendizaje didáctico, como un método de enseñanza para la retención de vocabulario en inglés y las diferentes habilidades orales. Se puede comprender que "el juego ayuda en la construcción cognitiva, que aumenta las habilidades que son importantes para la construcción del conocimiento y de la vida como: observar, analizar, adivinar y comprobar, componiendo lo que se entiende por razonamiento lógico" (Fernández & Henrique 2016, pág. 164).

Inicialmente, se debe reconocer la importancia de la adquisición de vocabulario, al momento de desarrollar los diferentes procesos de aprendizaje para así potenciar las habilidades orales en una segunda lengua, siendo así el vocabulario el principal eje de desarrollo de habilidades orales, se plantea que “adquirir un vocabulario consiste en aprender un cuerpo de significado de palabras que, por definición, se refiere a aprender lo que las palabras significan y no lo que significan sus referentes” (Canizales y Moreno, 2013, p. 42).

Molina (2018) afirma que el tener un limitado vocabulario dificulta la capacidad de comprender, comunicar o memorizar. A medida que los estudiantes adquieran un mayor repertorio de palabras, ganarán confianza a la hora de establecer comunicaciones unos a otros, facilitando así la comprensión de los discursos e identificando fácilmente las estructuras y

palabras presentes. sostiene que: “El vocabulario es parte fundamental de un lenguaje, sin palabras sería difícil concebirlo, en especial si el lenguaje es diferente al no materno, en dicho caso el enriquecimiento del vocabulario es aún más necesario para aprender un nuevo idioma”. (Sánchez, 2018, p.25).

Este objetivo puede ser alcanzado por medio de la gamificación vinculada con la retención del vocabulario y encaminada así al desarrollo de habilidades orales en los estudiantes de grado sexto y séptimo, replanteando el papel del docente, quien diseñara modelos de aprendizaje híbridos y actividades de gamificación efectiva las cuales engloban las actividades de retención y pronunciación. Entendiendo así que “la gamificación incrementa la eficiencia, la efectividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes” (Urha et al, 2015, p. 389).

Es importante reconocer que “al jugar aprendemos a trabajar en equipo y por ende socializamos, analizamos situaciones, resolvemos problemas, conectamos informaciones y desarrollamos otro sin número de habilidades” (Herrera, 2017, p. 9). Del mismo modo, se afirma que “la regla que debemos imponer a la utilización de los juegos en el aula es la misma que usamos para el resto de los materiales didácticos, ante todo deben ser significativos” (Herrera, 2017, p. 24). Relacionando directamente la gamificación como un juego directo e influyente en la retención de vocabulario y la mejora de habilidades orales en el idioma inglés.

Promover entornos favorables para que los estudiantes alcancen el objetivo propuesto, tales como herramientas que promuevan actividades que contribuyan a la retención de vocabulario y la mejora de habilidades orales. Dichas herramientas convencionales y asequibles tales como Kahoot, Learning chocolate, Colors verbs, Word wall, Quizizz entre otras. Según Cortiz (2011) Es importante entender que desarrollar actividades basadas en juegos es importante

para impulsar cambios, en alumnos y en profesores, lo cual permite que el alumno pase a ser un actor activo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Referentes Técnicos

La Unesco (2017) menciona la participación directa en los diferentes procesos de educación de calidad por medio de la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación ya que, en alianzas con diferentes países permite proponer diversas políticas que garanticen la inmersión de las tecnologías de la información y la comunicación en países lejano por medio de proyectos de transformación titulados “trasformar la educación en África mediante las TIC” dichos proyectos promueven la innovación en los procesos inmersos dentro de las aulas.

Cabe resaltar que esta organización adopta la posibilidad que los maestros obtengan diferentes experiencias en el uso y dominio de las herramientas presentes en las tecnologías de la información y la comunicación, creando programas que involucren a los docentes en procesos innovadores que mejoren los resultados académicos en los estudiantes. Sin embargo, se requiere un cambio en las estrategias pedagógicas, el currículo, la evaluación y la implementación de herramientas y recursos tecnológicos actualizados y adaptados a las necesidades presentes en los estudiantes para que así puedan apropiar conocimientos de una forma enriquecedora y significativa, desarrollando así habilidades de manejo en entornos educativos digitales abiertos. (UNESCO, 2017)

Del mismo modo, la UNESCO, en la declaración firmada sobre TIC y Educación post-2015 con la estrategia EFTP, + educación y formación técnica y profesional deduce que "la implementación de las TIC en el campo educativo mejora los resultados, se extiende a lugares menos favorecidos, desde una mirada inclusiva para ampliar la calidad de la educación" (Tedesco, 2017). De acuerdo con la ONU (2016) "la educación integral se debe garantizar, con

las condiciones económicas necesarias, a la vanguardia de las tendencias formativas actuales y promover la inclusión" lo anterior expuesto, articula el problema de investigación y mantiene que la implementación de las TIC son ejes movilizados al momento de fortalecer las diferentes competencias de los estudiantes y el caso estudiando a la retención de vocabulario y habilidades orales.

Referentes Legales

Esta investigación se sostiene y se fundamenta en el artículo 27, 67 y 68, en relación con la Constitución Política de Colombia (2021) se refieren al derecho a la educación, el cual garantiza que todos los estudiantes colombianos se formen libremente teniendo en cuenta cada una de sus necesidades e intereses. Es importante subrayar que en el artículo 68 menciona la importancia de contar con docentes preparados para librar los desafíos tecnológicos, apropiando los conocimientos presentes en el acceso a recursos y herramientas digitales que apoyen los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Asimismo, la Ley General de Educación —Ley 115 de 1994— (Colombia, Congreso de la República, 1994), en sus artículos 1, 2, 4, 5, 20 y 23, promueve la importancia de garantizar que la educación sea enfocada a los intereses y necesidades de los estudiantes y en correlación con el artículo 67 de la constitución política de Colombia, la presente investigación se enfoca en los estudiantes del grado sexto y séptimo teniendo en cuenta el currículo y el acceso a recursos relacionados con mejorar la retención del vocabulario y las habilidades orales a través de la gamificación mediada por las herramientas presentes en las tecnologías de la información y la comunicación.

Referentes Éticos

Este proyecto reconoce que la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en la institución educativa rural debe estar guiada por principios éticos como la equidad y la inclusión ya que garantizan el acceso equitativo a los diferentes recursos tecnológicos, garantizando que todos los estudiantes presentes se beneficien, respetando la diversidad cultural y lingüística ya que se diseñaron actividades que respetan e integran los elementos presentes en la cultura rural de los estudiantes de grado sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

En ámbitos investigativos, existen diversas metodologías y enfoques que abordan los problemas objeto de estudio. Sabino considera que la metodología consiste en el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y coincide con García Avilés en que se deben reservar los términos técnicas y procedimientos para referirse a los aspectos más específicos y concretos del método que se usan en cada investigación. (Sabino, 2000, p. 35). El presente estudio fue realizado bajo el enfoque mixto, en base a los objetivos planteados anteriormente para esta investigación. Acorde con este pensamiento, entendemos que los métodos mixtos de investigación son “aquellos métodos que combinan en una misma investigación las miradas cuantitativas y cualitativas en vistas de la realización de la fase empírica del estudio” (Núñez, 2017, p. 632). Del mismo modo, se comprende que

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su organización y debate, que permitan obtener inferencias de los resultados (metainferencias) para comprender mejor el fenómeno estudiado. (Hernández y Mendoza, 2008, p. 546).

De este modo se observa que el uso de un enfoque de investigación mixto ofrece beneficios para fortalecer la retención del vocabulario a través de una estrategia de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC y encaminada al desarrollo de habilidades orales en estudiantes de grados sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda. Identificando categorías y subcategorías de análisis experimental que se relacionan con las dimensiones de

aprendizaje y enseñanza. Matus y Molina (2006) afirma que este tipo de análisis permite "clasificar, conceptualizar o codificar mediante un término o expresión que sea claro e inequívoco el contenido o idea central de cada unidad temática" (como se cita en Chahuán, 2021, párr. 3). Identificando dimensiones enfocadas hacia la gamificación y elementos dinámicos de juego y herramientas digitales las cuales dan respuesta al objetivo inicial.

Unidad de Análisis

Esta investigación se enfocó en los estudiantes del grado sexto y séptimo del colegio agroecológico Holanda, estos grupos están conformados por 50 estudiantes promedio en edades de 11 y 15 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para dar cumplimiento al objetivo de estudio que explora el acercamiento de los estudiantes a la retención del vocabulario en inglés después de secciones de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC. Se utilizaron plataformas educativas como Quizlet y Quizzizz elaborando tarjetas de vocabulario para que los estudiantes hagan una observación directa y al finalizar cada clase los estudiantes y el docente establezcan conversaciones informales usando el vocabulario aprendido en las tarjetas anteriores. Después de implementar varias clases usando la gamificación como eje central, se realizan encuestas cortas a los estudiantes con preguntas cerradas sobre su percepción del proceso, la utilización de las herramientas digitales y si consideran que han mejorado en cuanto a motivación como hablantes de inglés.

Finalmente, al concluir el proceso de enseñanza y aprendizaje se realizará una valoración escrita y oral de palabras seleccionadas aleatoriamente que permitan reconocer los cambios en la

retención de vocabulario nuevo en estudiantes, después de la implementación de estrategias de memorización que vinculen la gamificación.

Categorías para el Análisis de Datos

Teniendo en cuenta la ruta metodológica descrita anteriormente, se pretendió usar diferentes instrumentos y técnicas que permiten la recolección de datos tanto cualitativo, como las diferentes observaciones directas o cuantitativas por medio de encuestas, cuestionarios cortos y el análisis de los informes estadísticos que arrojan las diferentes herramientas utilizadas en las diferentes actividades de gamificación: Kahoot, Quizlet y Quizizz, los cuales se consideran instrumentos o fuentes de investigación primaria, se sostiene que, “para la recolección de datos primarios en una investigación científica se procede básicamente por observación, por encuestas o entrevistas a los sujetos de estudio y por experimentación” (Torres, Paz y Salazar, (s.f), p. 4)

Según lo mencionado anteriormente las técnicas de recolección de datos e información que se utilizaron en la presente investigación se basan en:

Encuestas: la cual se considera una herramienta recolección de datos que usa procedimientos estandarizados con el fin de recolectar información de carácter cuantitativo, definida como un “método descriptivo, mediante el cual se pueden identificar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc” (Torres, Paz y Salazar, (s.f), p. 4).

Cuestionarios: al aplicar cuestionarios Online usando plataformas como Quizizz, Quizlet o Kahoot, se permiten analizar la retención o memorización de vocabulario que tuvieron los estudiantes al finalizar cada clase o cada tema.

Observación: Esta herramienta de recolección de datos se define como, “el uso sistemático de nuestros sentidos en la búsqueda de los datos que necesitamos para resolver un problema de investigación” (Ángulo, 2011, p. 134)

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración se aplicaron encuestas semi estructuradas, observaciones no participantes y observaciones participantes, para identificar como los estudiantes de los grados sexto y séptimo del colegio Agroecologico Holanda se relacionaban inicialmente con la retención del vocabulario en inglés en entornos caracterizados por la deficiencia de recursos tecnológicos. En las diferentes secciones de observación se evidenció que la enseñanza tradicional del vocabulario la cual es basada en listas de palabras, traducción y repetición mecánica, generaba baja participación. Es así, como los primeros hallazgos revelan una actitud general de desmotivación hacia el aprendizaje del inglés. Desde las primeras sesiones, los estudiantes mostraron una respuesta altamente positiva frente a la estrategia lúdica implementada. El componente lúdico genera una mayor disposición de participación en los estudiantes, mayor motivación y un cambio notable en la actitud hacia el aprendizaje del idioma inglés, las dinámicas de competencia por equipos y la posibilidad de obtener recompensas en este caso puntos, generaron entusiasmo y compromiso, especialmente entre los estudiantes que previamente se mostraban desinteresados. En observaciones no participantes los estudiantes indican que aprender un vocabulario nuevo es aburrido o que “se olvidan las palabras porque no las usan”. En cuanto al uso del vocabulario en contexto orales, se evidenció una tendencia a memorizar palabras de forma completamente aislada, sin entender su uso contextual. En una entrevista grupal, un estudiante de séptimo grado comentó: “yo sé que es ‘dog’ pero no sé cómo decir que tengo un perro en mi casa”. Es allí donde se evidencia una brecha entre el conocimiento léxico y su aplicación en contextos reales.

Éstos primeros acercamientos demuestran que los estudiantes no sólo enfrentan retos para retener vocabulario, sino que además carecen de diferentes oportunidades, los cuales los motiven a usar en inglés de manera significativa. Sin embargo, los estudiantes demostraron una apertura y disposición a nuevas metodologías siempre y cuando estas incorporen dinámicas lúdicas y elementos visuales, incluso sin depender exclusivamente de una tecnología avanzada.

Experimentación

Durante la fase de experimentación, diversas estrategias didácticas fueron implementadas basándose en la gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC, adaptadas a las condiciones del entorno escolar, en estas sesiones pedagógicas se integraron y diseñaron diferentes actividades lúdicas como juegos de roles, retos, competencias individuales y por equipos, con retroalimentación inmediata por medio de las diferentes plataformas como Kahoot y Quizizz, utilizando las herramientas tecnológicas disponibles en la institución como celulares, grabadoras de voz, videos, offline y Online y presentaciones en PowerPoint y Canva.

Además, durante la aplicación de la estrategia, se evidenció un incremento en la retención de vocabulario presentado en clase, se evidenció en evaluaciones informales y actividades de repaso, los estudiantes recordaban con mayor facilidad las palabras aprendidas y las asociaban con imágenes proyectadas en las actividades lúdicas, todo esto en base y comparación con las sesiones previas implementadas. Al mismo tiempo los estudiantes empezaron a usar nuevo vocabulario de forma espontánea en las producciones orales guiadas, como relatos diarios usando presente y pasado lo cual refleja una apropiación más significativa del idioma.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de la estrategia de gamificación contextualizada apoyada en las TIC para la retención del vocabulario y las habilidades orales en el idioma inglés, se identificaron cambios significativos en las actitudes, comportamientos y percepciones de los estudiantes de grado sexto y séptimo. Antes de la intervención, los estudiantes veían el aprendizaje en inglés como una tarea mecánica y poco significativa asociando así el vocabulario con memorización de listas y traducciones mecánicas sin entender su uso. Después de la implementación de la estrategia, los estudiantes empezaron a ver en inglés como una herramienta para poderse comunicar, jugar, interactuar y expresarse, reconociendo así el valor de aprender el vocabulario en contexto reales o simulados y manifestaron una actitud más positiva frente a una lengua extranjera.

La mayoría de los estudiantes mostraban inseguridad al intentar hablar, evitando participar en actividades orales, también dependían en gran medida del docente para acceder a los diferentes contenidos, sin asumir un rol activo en la búsqueda o práctica de vocabulario. Todo esto cambió después de la intervención de la estrategia, se observó una mayor autonomía, especialmente en el uso de recursos tecnológicos básicos. Algunos estudiantes comenzaron a grabar sus voces, buscar y proponer juegos de repaso para sus compañeros.

Análisis y Discusión

El análisis de resultados permite comprender de una manera integral los efectos que tiene la estrategia de gamificación apoyada en recursos TIC sobre la retención del vocabulario y el desarrollo habilidades orales en los estudiantes de sexto y séptimo grado del colegio Agroecológico Holanda. En coherencia con los objetivos planteados anteriormente, en los resultados se puede evidenciar las transformaciones significativas en la motivación, la participación activa y las apropiaciones de vocabulario en distintos contextos reales. Este análisis se orienta desde un enfoque mixto, el cual integra la interpretación cualitativa de las percepciones y actitudes de los estudiantes con los datos cuantitativos obtenidos mediante encuestas y observaciones, reconociendo así a los estudiantes como sujeto activo en su proceso de aprendizaje, mediado por la interacción lúdica, social y tecnológica.

En la fase inicial de la investigación, se evidenció que los estudiantes de los grados sexto y séptimo presentaban una relación limitada con la retención de vocabulario en inglés y las limitaciones en habilidades orales. Las observaciones no participantes y las encuestas iniciales, demostraron que la enseñanza tradicional la cual se basa en la memorización de listas y la traducción literal de vocabulario, generaba poca participación y una escasa motivación en los estudiantes. Los estudiantes generalmente olvidaban rápidamente el vocabulario, traducido y mostraban dificultad para usarlo en contextos comunicativos reales, lo cual se relacionaba con la hipótesis planteada inicialmente la cual mencionaba una baja retención y desinterés hacia el aprendizaje del idioma. Pese a esto, se demostraron hallazgos que superaron las expectativas: a pesar de las limitaciones tecnológicas del entorno, los estudiantes se involucraron activamente en estrategias más dinámicas y participativas, lo cual evidenció como resultado que la falta de motivación no se debía a la carencia de recursos, sino a la baja implementación de metodologías

lúdicas y significativas, lo cual confirma la importancia de integrar la gamificación por medio de contenidos lúdicos que fortalezcan el aprendizaje, la apropiación del vocabulario en inglés y del mismo modo integren las diferentes habilidades orales.

Durante la fase de experimentación, se evidenció un impacto positivo en la retención del vocabulario y en la participación activa de los estudiantes. Las diferentes actividades lúdicas, tales como juegos de roles, competencias interactivas y el uso de diferentes plataformas, como Kahoot, Quizizz, Learning Chocolate entre otras, proporcionando un ambiente de aprendizaje motivador, involucrando a los estudiantes de manera espontánea y divertida en el uso de un nuevo vocabulario en contextos diarios. Los resultados obtenidos reflejan una mejora significativa en la memorización y en el uso contextual del idioma, reafirmando así las posturas teóricas de autores como Hernández y Mendoza (2008) quienes sostienen que la combinación de los diferentes métodos, cualitativos y cuantitativos permite estudiar y comprender de manera más amplia los diferentes fenómenos educativos. Del mismo modo, se confirma la teoría de Fernández y Enrique (2016) donde explican que para una construcción cognitiva el juego es una herramienta esencial, la cual aumenta las diferentes habilidades que construyen el conocimiento. Comprobado así en la retención de vocabulario exitosa que tuvieron los estudiantes a través de la estrategia de gamificación, apoyada en recursos TIC usando distintas plataformas las cuales se encaminaban al desarrollo de habilidades orales y retención de vocabulario.

Tras la implementación de las diferentes actividades lúdicas se evidenciaron transformaciones significativas, especialmente en la forma en que los estudiantes concebían el aprendizaje del inglés y su rol dentro del proceso educativo. Antes de la intervención, los estudiantes manifestaban una percepción pasiva de la aprendizaje considerando el inglés como poco útil. Sin embargo, las entrevistas grupales y los cuestionarios aplicados al finalizar las

sesiones reflejaron un cambio profundo en la autopercepción: Los estudiantes empezaron a reconocerse como aprendices activos, capaces de comunicarse en una lengua extranjera, evidenciándose en comentarios como “ahora entiendo para que sirven las palabras” o “me gusta cuando estamos en inglés para jugar y hablar entre nosotros”. Del mismo modo, las observaciones participantes mostraron un aumento en la seguridad y espontaneidad al expresarse oralmente y una disposición positiva hacia la colaboración y autoevaluación evidenciando así un fortalecimiento desde los estudiantes en donde el aprendizaje deja ser una obligación y se convierte en una experiencia significativa mediada por la interacción, el juego y la construcción colectiva del conocimiento

De acuerdo con Alghamdi y Khan (2021) las tecnologías de la información y la comunicación desempeñan un papel fundamental en la mejora de los procesos de aprendizaje y enseñanza del idioma inglés, este aspecto tiene una mayor coincidencia con los resultados observados en los estudiantes del colegio Agroecológico Holanda, quienes a lo largo de la investigación, mostraron una mejora en la retención del vocabulario y la motivación al participar en actividades orales digitales e interactivas. De la misma manera, los resultados confirman lo expuesto por Urha (2015) al evidenciar que la enseñanza por medio de la gamificación incrementa la motivación, el compromiso estudiantil y la eficiencia, transformando así las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Sin embargo, en estudios previos realizados en contextos urbanos o contextos con recursos amplios tecnológicos, esta investigación se distingue por demostrar que incluso en el entorno rurales con limitaciones de conectividad y dispositivos, la gamificación contextualizada y guiada es una estrategia viable y efectiva, demostrando que el éxito de la estrategia no depende únicamente de la infraestructura tecnológica, sino de la creatividad, pedagógica del docente y de la adaptación de las actividades

al contexto. De acuerdo con Herrera (2017) el aprendizaje mediado por juego y estrategias didácticas, no sólo favorece la socialización y el trabajo en equipo, también favorece el pensamiento crítico y la autoconfianza las cuales se vieron reflejadas en la evolución ontológica y comunicativa de los estudiantes.

Durante el desarrollo de la investigación, se identificaron limitaciones que influyen en los resultados obtenidos. En primer lugar, el tamaño de la muestra, la cual se conforma por los estudiantes de los grados sexto y séptimo del colegio Agroecológico Holanda, restringe la posibilidad de generalizar los hallazgos a otros contextos educativos, ya que es una población de 80 estudiantes aproximadamente. Del mismo modo, el tiempo limitado de implementación de la estrategia de gamificación dificultó la observación de los posibles efectos a largo plazo sobre la retención del vocabulario y el desarrollo de las diferentes habilidades orales. Otra limitación relevante fue la baja disponibilidad de diferentes recursos tecnológicos, no todos los estudiantes contaban con dispositivos personales o acceso constante a Internet, lo cual encaminó la estrategia a la adaptación de actividades a un entorno mixto entre lo digital y no digital. Estas condiciones influyeron especialmente en el ritmo de aprendizaje y participación de los estudiantes. No obstante, dichas limitaciones aportaron una visión realista sobre la aplicabilidad de la gamificación en contextos rurales con recursos limitados lo cual conlleva a planear para futuras investigaciones, el fortalecimiento en la formación docente en competencias digitales y no digitales con el fin de profundizar en la relación entre motivación y aprendizaje significativo del inglés.

Los resultados obtenidos en la investigación reflejan implicaciones significativas para la práctica educativa, especialmente en contextos con recursos tecnológicos limitados. En el ámbito institucional estos hallazgos sugieren la necesidad de integrar metodologías interactivas y lúdicas

dentro del currículo, implementando el uso creativo de los recursos disponibles dentro de la institución y fomentando la capacitación docente en competencias digitales y en el diseño de experiencias gamificadas. En el ámbito comunitario, la investigación resalta la importancia de las personas que se relacionan con los estudiantes fuera de la institución y el papel que juegan en el fortalecimiento de la motivación y las habilidades de confianza en sí mismos. En conjunto, estos hallazgos contribuyen a una base sólida que replantea las prácticas de enseñanza del inglés y transforma el aula en espacios dinámicos, inclusivos y significativos, donde la tecnología y el juego se convierten en mediadores para el desarrollo integral de los estudiantes.

El análisis de los resultados permiten evidenciar que, la implementación de una estrategia sólida de gamificación contextualizada apoyada en recursos TIC favoreció significativamente la retención del vocabulario en inglés y el desarrollo de habilidades orales en los estudiantes de sexto y séptimo grado del colegio Agroecológico Holanda, demostrando cambios notables en la participación, la autopercepción y la motivación de los estudiantes como aprendices capaces de comunicarse en una lengua extranjera, sin importar las limitaciones tecnológicas evidenciadas. A partir de estos resultados obtenidos surgen nuevas preguntas de investigación orientadas a profundizar en la sostenibilidad y el alcance de la gamificación en contextos rurales o urbanos, tales como: ¿De qué manera puede integrarse la gamificación en proyectos institucionales o políticas educativas que promuevan la equidad digital?, ¿Cuáles son los efectos que tienen los usos prolongados de estrategias lúdicas sobre la autonomía y la autorregulación de aprendizaje de una lengua extranjera?, en base a estas preguntas, futuras investigaciones podrían adoptar enfoques comparativos o longitudinales entre los diferentes actores de las instituciones.

Conclusiones y Recomendaciones

En esta investigación se evidenció una estrategia de gamificación apoyada en recursos TIC, incorporando herramientas didácticas online y offline, las cuales contribuyeron de manera significativa al fortalecimiento de la retención del vocabulario y al desarrollo de habilidades orales en los estudiantes de los grados sexto y séptimo. Los hallazgos obtenidos demuestran y dan respuesta a los objetivos planteados inicialmente, se evidenció un progreso en la memorización y pronunciación de vocabulario nuevo. Además, se evidenció un cambio positivo en la actitud de los estudiantes con respecto a las habilidades en el idioma inglés. Del mismo modo, se observó un fortalecimiento en la autonomía, demostrando que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar la experiencia educativa, incluso en contextos con recursos limitados.

Esta investigación señala el proceso educativo en el cual los estudiantes demostraron una transformación en la auto percepción como aprendices y su relación con el conocimiento. A lo largo de la aplicación de la estrategia de gamificación mencionada anteriormente, los estudiantes pasaron de asumir un rol pasivo a convertirse en sujetos activos, autónomos y conscientes de sus propias capacidades para comunicarse y aprender en inglés. Estos cambios evidenciaron un proceso de construcción de identidad, en el cual los estudiantes se reconocen como protagonistas de su propio aprendizaje.

Los resultados indicaron un impacto positivo y significativo en los procesos de aprendizaje del inglés especialmente en la retención del vocabulario y el desarrollo de habilidades orales de los estudiantes. Su implementación permitió transformar el ambiente del aula en un espacio participativo, dinámico y motivador, en donde los estudiantes dejaron de percibir el aprendizaje como una tarea repetitiva para convertirla en una experiencia lúdica y

significativa. El uso de herramientas como Kahoot, Quizizz, junto con actividades colaborativas, incrementó la motivación intrínseca, reflejando así una mejora en la memoria léxica, la pronunciación y la comprensión auditiva fortaleciendo la participación, la confianza y el logro personal en cada uno de los estudiantes.

En conclusión, este estudio amplió la comprensión del impacto de la gamificación como estrategia didáctica apoyada en recursos TIC para así, demostrar que, su efectividad no depende exclusivamente de la infraestructura tecnológica, sino de la pertinencia pedagógica y la adaptación del docente a los contextos educativos, consolidando así una evidencia empírica que refuerza las fundamentaciones teóricas de autores como Urha (2015) y Herrera (2017), al validar que el juego en la interacción digital son herramientas efectivas para el desarrollo de la motivación.

A partir de los resultados obtenidos, se recomienda fortalecer las prácticas educativas mediante la implementación sistemática de actividades didácticas, en las cuales promuevan un aprendizaje significativo, activo y colaborativo, diseñando así actividades de manera flexible de modo que puedan desarrollarse en diferentes entornos digitales offline, aprovechando así los recursos disponibles presentes dentro de la institución.

Para futuras investigaciones que busquen profundizar en la comprensión del impacto que tiene la gamificación en el aprendizaje del inglés en contextos rurales, se recomienda realizar ajustes metodológicos que permitan obtener una visión longitudinal y profunda del fenómeno estudiado. Del mismo modo, se podría extender el tiempo de aplicación de la estrategia para observar los efectos sostenidos en la retención del vocabulario, la motivación en largo plazo y la fluidez oral.

Referencias Bibliográficas

- Belloch, C. (2015). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bettin Arrieta, Y., Campo Fuentes, R., Montes Reyes, I., & Montiel Aruachán, M. (2021). *Estrategia de enseñanza-aprendizaje mediada por las TIC basada en gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Marceliano Polo en Cereté - Córdoba* [Trabajo de grado, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/14593>
- Borrego, D., García, J., & Ruíz, N. (2016). *TIC y herramientas digitales: Una revisión para el apoyo de la práctica docente*. Palibrio.
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5UJ1sad6rYkJ:www.melearning>
- Carranza Alcántar, M. del R., Islas Torres, C., & Maciel Gómez, M. L. (2018). Percepción de los estudiantes respecto del uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés. *Apertura*, 10(2), 50–63. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1391>
- Colombia. Congreso de la República. (1994). *Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial 41.214.
- Delgado, M., Ángel, C., Saltos, G., & Del Castillo, J. (2022). La gamificación en la educación como estrategia didáctica en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_recm.v6i4.2816
- Fidias, G. (2016). Importancia de la metodología de la investigación en la educación universitaria. *Otras Voces en Educación*.
<http://www.otrasvoceseneducacion.org/archivos/77516>

García Lázaro, I. (2019). *Escape Room como propuesta de gamificación en educación*. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71–79.

<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

González, C., & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 8(1), 29–40. <http://bit.ly/2TOLk8i>

ONU. (2016). *Convención sobre los Derechos del Niño*. UNICEF.

Pérez Cuaces, L. A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Mendive. Revista de Educación*, 20(3), 867–877. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3004>

Quintana, C. (2023). *Desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés a partir de estrategias lúdicas e inmersivas apoyadas por TIC* [Diplomado de profundización para grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58930>

UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Objetivos de aprendizaje*.

Vista de *Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica*. (s.f.). Cencialatina.org. Recuperado el 20 de noviembre de 2025, de

<https://cencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7011/10652>

Yáñez-Goyes, M., Peñaherrera-Solarte, K., Carlín-Chávez, E., & Bonilla-Tenesaca, J. (2024). Las TIC en la enseñanza del inglés para la educación básica: una revisión sistemática. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(3), 98–110. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.3.2334>

Apéndices

Apéndice A *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1i4ZPwT2CmHPjVOszpZFEKfHtAfqoLyTm?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1i4ZPwT2CmHPjVOszpZFEKfHtAfqoLyTm?usp=drive_link)

[p=drive link](#)