

Jugando y creando para aprender: el poder de la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza del inglés

Isabella Chacon Sarria

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez Torres

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 trabajo de investigación formativa realizado como opción de grado, que me permitió reflexionar sobre mi práctica pedagógica y sobre algunos aspectos de la enseñanza del inglés en contextos con pocas herramientas tecnológicas, llevado a cabo en la Institución Educativa Simón Bolívar con estudiantes de básica secundaria. El objetivo principal fue fortalecer el aprendizaje del inglés mediante estrategias pedagógicas innovadoras adaptadas a entornos con recursos limitados, utilizando un enfoque cualitativo con elementos experimentales, en el que se implementó una estrategia basada en la gamificación, evaluando sus efectos en la motivación y participación de los estudiantes durante las clases. A partir de este proceso, se concluyó que la gamificación favorece el interés por aprender, mejora la interacción en clase y permite que los estudiantes asuman un papel más activo en su propio aprendizaje.

Palabras clave: gamificación, motivación, aprendizaje, inglés, innovación.

Abstract

This document presents the result of a formative research project developed as a degree requirement. The study was carried out at Institución Educativa Simón Bolívar with secondary school students. The main goal was to strengthen English learning through innovative strategies that could be applied in environments with limited technological resources. A qualitative and experimental approach was used, implementing a gamification strategy to observe its effects on students' motivation and participation. The findings showed that gamification helped increase interest in learning, improved class interaction, and encouraged students to take a more active role in their learning process.

Keywords: gamification, motivation, learning, English, innovation.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	20
Referentes Éticos	21
Herramientas y Métodos	23
Enfoque y Tipo de Estudio	23
Unidad de Análisis.....	24
Técnicas para la Recolección de Datos.....	24
Categorías para el Análisis de Datos	25
Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable.....	27
Experimentación	27
Identificación de Variaciones	28

Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	40
--	----

Introducción

El aprendizaje del inglés se ha convertido en una necesidad importante dentro del ámbito educativo, ya que este idioma abre puertas a nuevas oportunidades académicas, laborales y culturales. En la actualidad, aprender inglés no solo permite comunicarse con personas de otros países, sino que también ayuda a acceder a información y recursos que fortalecen la formación personal y profesional. Sin embargo, en muchos contextos educativos de Colombia, los estudiantes enfrentan grandes dificultades para aprender este idioma, especialmente en instituciones donde los recursos tecnológicos son limitados y las estrategias de enseñanza siguen siendo tradicionales.

En este sentido, el problema que motivó esta investigación está relacionado con la baja motivación y el poco interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. A pesar de los esfuerzos de los docentes, las clases suelen centrarse en la memorización de vocabulario y en el uso repetitivo de estructuras gramaticales, lo que reduce la participación y la interacción en clase. De acuerdo con Richards (2006), el aprendizaje del idioma debe promover situaciones reales de comunicación que ayuden al estudiante a desarrollar confianza y autonomía. Por esta razón, se vio la necesidad de buscar estrategias más dinámicas que permitieran mejorar la motivación y el desempeño comunicativo en los estudiantes, considerando también las limitaciones del contexto escolar.

El objetivo principal de esta investigación fue fortalecer el aprendizaje del inglés mediante la implementación de una estrategia de gamificación, con el fin de observar sus efectos en la motivación y la participación de los estudiantes. Se utilizó un enfoque cualitativo y experimental que permitió analizar los cambios en las actitudes y en la forma en que los estudiantes se involucraron en las actividades propuestas. La recolección de información se

realizó a través de observaciones y registros de participación, con el propósito de comprender cómo esta estrategia influía en su proceso de aprendizaje.

Como resultado, se evidenció que la gamificación tuvo un impacto positivo en el interés de los estudiantes, mejorando su participación y disposición hacia las clases de inglés. Los estudiantes mostraron más entusiasmo y confianza al expresarse en el idioma, y asumieron un papel más activo en su proceso educativo. Este hallazgo invita al lector a conocer más a fondo los resultados y reflexiones que surgieron a lo largo del estudio, con el propósito de seguir fortaleciendo prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades reales del aula.

Caracterización

La investigación se va a realizar en la Institución Educativa Simón Bolívar, que queda en el corregimiento de El Bordo, municipio de Patía, Cauca. Este lugar tiene un ambiente entre rural y urbano, y se nota que hay muchas dificultades tanto económicas como tecnológicas que afectan directamente la enseñanza y el aprendizaje. La mayoría de los estudiantes vienen de familias con pocos recursos y casi no tienen contacto con el inglés fuera del colegio. Esto hace que sea más difícil acceder a experiencias nuevas o métodos modernos para aprender, algo que, según la UNESCO (2017), debería ser parte de una educación más inclusiva y de buena calidad, con clases más activas y materiales que motiven.

Los estudiantes que participan en el proyecto son de secundaria, entre sexto y décimo grado, con edades de once a dieciséis años. Casi todos pertenecen a familias de estratos bajos, donde no hay muchas posibilidades económicas para comprar materiales o tener buena conexión a internet. Además, los padres o acudientes suelen tener trabajos informales o pasan muchas horas fuera de casa, así que no pueden acompañar tanto los procesos escolares. En cuanto al inglés, los muchachos tienen un nivel básico y muestran poco interés, ya que lo ven difícil y no sienten mucho ánimo porque les faltan estímulos, tanto del entorno como personales. Tal como dice Cummins (2000), cuando los estudiantes viven en contextos con tantas limitaciones sociales y culturales, es importante usar estrategias que refuercen su confianza, su autoestima y su forma de pensar para que crean que sí pueden aprender.

Se nota que los estudiantes necesitan fortalecer sus competencias comunicativas en inglés, sobre todo en lo que tiene que ver con hablar y entender. Muchos se sienten inseguros para expresarse y dependen más de memorizar palabras o estructuras que de comunicarse de verdad. Las clases, por lo general, siguen un estilo muy tradicional, con ejercicios que se repiten

y que no se relacionan con su vida diaria, lo que hace que se aburran y pierdan el interés. A eso se le suma que no hay suficientes recursos tecnológicos para hacer las clases más dinámicas. De acuerdo con Richards (2006), el inglés debería enseñarse en contextos reales de comunicación, donde los estudiantes puedan ganar confianza, trabajar en grupo y ser más autónomos. Esa diferencia entre lo que dicen las teorías y lo que realmente pasa en el aula muestra que hace falta buscar métodos nuevos y más acordes con la realidad de los estudiantes.

El aprendizaje también está muy marcado por los problemas sociales, económicos y familiares. La mayoría de los estudiantes viven en condiciones difíciles, sin muchos recursos para comprar materiales o tener dispositivos con internet. Además, los padres casi no pueden acompañarlos porque trabajan todo el día, y eso influye en su rendimiento escolar. En lo emocional, muchos presentan baja autoestima y miedo a equivocarse cuando intentan hablar en inglés. Las instituciones, por otro lado, tienen el reto de cumplir con normas que hablan de innovación y equidad, pero no siempre cuentan con las condiciones para hacerlo. Como decía Freire (1970), la educación debe ser un proceso que transforme la vida de las personas, pero eso solo es posible si existen las condiciones adecuadas. Lamentablemente, los proyectos nuevos no siempre continúan y los docentes no reciben suficiente apoyo para capacitarse en metodologías diferentes. Por eso, la UNESCO (2015) insiste en que se deben promover prácticas más inclusivas e innovadoras, sobre todo en lugares vulnerables, para ofrecer una educación que responda a la realidad de los estudiantes

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de la Institución Educativa Simón Bolívar han venido mostrando más interés por aprender inglés, aunque el entorno no siempre les ayude mucho. En las clases se nota que, a pesar de las dificultades, varios de ellos ya reconocen palabras comunes como los nombres de los útiles escolares, las comidas o la ropa. También logran presentarse en inglés, saludar, o usar frases sencillas con el verbo to be. Aunque estos avances parezcan pequeños, muestran que los muchachos sí tienen ganas de aprender y que están dispuestos a seguir mejorando. Además, hay estudiantes que, aunque les cueste, se esfuerzan bastante por superar sus dificultades, y eso demuestra que el grupo tiene potencial para seguir creciendo si se les brindan mejores estrategias para aprender.

Por ahora, las clases de inglés en la institución se siguen haciendo con métodos muy tradicionales, donde se trabaja más la memorización de palabras, la traducción de frases y la repetición de reglas. Esto ayuda un poco para aprender lo básico, pero no alcanza para que los estudiantes se sientan seguros hablando o usando el idioma en la vida real. Cuando se hacen actividades orales, muchos se ponen nerviosos, les da miedo equivocarse y no logran decir más de dos o tres frases. A eso se le suma que hay pocos recursos tecnológicos y no hay muchos materiales llamativos, lo que hace que las clases se vuelvan monótonas y no tan significativas.

Por eso, se ve la necesidad de cambiar la forma de enseñar e incluir estrategias más activas que hagan las clases más entretenidas y participativas. Dos opciones que podrían funcionar son la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos, porque ayudan a que los estudiantes se involucren más, trabajen en grupo y se sientan parte del proceso. Según algunos estudios, como el de Hamari et al. (2019), el uso del juego en la educación motiva más a los alumnos y los hace participar con más ganas, y Thomas (2020) explica que los proyectos

fortalecen la comunicación y la resolución de problemas. Con estas estrategias, se espera que los estudiantes sientan más gusto por la materia, mejoren su forma de expresarse en inglés y se sientan con más confianza para hablarlo. La idea es que, con estos cambios, el aprendizaje sea más útil y menos limitado por la falta de recursos.

Todo esto muestra que hay una gran diferencia entre lo que dicen las normas oficiales sobre cómo debe enseñarse el inglés —que hablan de clases comunicativas y modernas— y lo que realmente se vive en las aulas. Esa diferencia está muy ligada a los problemas sociales, económicos y tecnológicos del contexto, que hacen difícil aplicar métodos nuevos. Por eso, este estudio busca analizar cómo la aplicación de estrategias innovadoras puede ayudar a mejorar el aprendizaje del inglés en un entorno con pocos recursos, pero con mucho potencial para crecer. La investigación pretende no solo entender lo que está pasando, sino también proponer ideas que ayuden a fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes y a crear una experiencia educativa más justa, motivadora y con sentido.

Pregunta de Investigación

¿Cómo analizar las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Simón Bolívar de Colombia a través de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos durante el año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Analizar las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Simón Bolívar de Colombia a través de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos durante el año 2025.

Objetivos Específicos

El primer objetivo: Identificar el acercamiento de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Simón Bolívar a las estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos.

El segundo objetivo: Evaluar el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de secundaria a través de la implementación de gamificación y aprendizaje basado en proyectos.

Y el tercer objetivo: Analizar los cambios en las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Simón Bolívar después de la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras durante el año 2025.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

La gamificación se ha vuelto una forma muy útil para enseñar, ya que consiste en usar ideas y dinámicas de los juegos dentro de las clases para que los estudiantes se sientan más motivados y participen más (Deterding et al., 2011). En este trabajo, esta estrategia tiene gran importancia porque puede ayudar a cambiar la falta de ánimo y de interés que muchas veces se ve en las clases de inglés. La idea es que, aunque el colegio no tenga muchos recursos, la gamificación sirva para que los alumnos se diviertan aprendiendo y se sientan más comprometidos con el proceso.

Por otro lado, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología que busca que los estudiantes aprendan haciendo, resolviendo problemas y creando cosas que tengan sentido para ellos (Thomas, 2000). En lugares donde hay pocos materiales o herramientas, el ABP puede ser una buena opción porque permite que los estudiantes conecten lo que aprenden con su vida diaria. Así, no solo se interesan más, sino que también entienden para qué les sirve lo que están aprendiendo. En esta investigación, el ABP se considera una manera práctica de aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje, aun cuando las condiciones no sean las mejores.

La motivación escolar, que tiene que ver con todo lo que impulsa a un estudiante a querer aprender y mejorar (Ryan & Deci, 2000), es otro tema clave aquí. Se ha visto que cuando las clases son más activas y se piensa en las necesidades del estudiante, la motivación crece y los resultados mejoran. Por eso, es importante analizar cómo estrategias como la gamificación y el ABP pueden influir positivamente en el ánimo y en el deseo de aprender inglés, sobre todo cuando hay desinterés o falta de recursos.

Finalmente, la innovación pedagógica se entiende como la forma de transformar la manera en que se enseña para que las clases sean más atractivas y respondan mejor a lo que los estudiantes necesitan (Carbonell, 2002). Tanto la gamificación como el ABP hacen parte de esta innovación, ya que ayudan a despertar el interés y hacen que las clases sean más dinámicas, incluso cuando no hay muchas herramientas disponibles. En este sentido, la innovación pedagógica se convierte en la base que une todo el trabajo, guiando la búsqueda de nuevas formas de mejorar la enseñanza del inglés y lograr una educación más significativa en el contexto estudiado.

Referentes Teóricos

En este apartado se presentan las ideas y teorías que sirven como base para esta investigación. Estos referentes ayudan a entender por qué se eligieron ciertas estrategias y cómo se conectan con los objetivos del trabajo. Para eso, se revisaron estudios sobre el desarrollo de las competencias comunicativas, el uso de estrategias innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos, además de investigaciones que explican la relación entre la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria. A continuación, se explican los principales referentes teóricos que apoyan esta propuesta.

En primer lugar, Gee (2003) explica que los videojuegos y las actividades que usan dinámicas de juego pueden generar aprendizajes más profundos porque hacen que los estudiantes se sientan parte de lo que están aprendiendo. En el caso de esta investigación, eso tiene mucho sentido, ya que la gamificación puede lograr que las clases de inglés sean más atractivas y ayuden a que los estudiantes mejoren sus competencias comunicativas mientras se divierten aprendiendo.

Por otro lado, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de los juegos, como los retos, las recompensas o las historias, dentro de espacios que no son juegos. Según ellos, esto sirve para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este trabajo, la gamificación se ve justo así: como una forma de hacer que los jóvenes participen más y aprendan inglés de manera más activa.

De igual manera, Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) encontraron que la gamificación puede mejorar tanto la motivación interna (la que nace del interés) como la externa (la que se da por recompensas). Sin embargo, aclaran que los resultados dependen del contexto y de cómo se apliquen las actividades. Esto quiere decir que, en colegios como el de esta investigación, donde hay pocos recursos, la gamificación debe adaptarse bien a las condiciones de los estudiantes para que realmente funcione.

También, Kapp (2012) dice que la gamificación mezcla el aprendizaje con el juego, permitiendo que los estudiantes se conviertan en los protagonistas de su propio proceso. Este planteamiento apoya directamente el propósito de esta investigación, ya que cuando los estudiantes son parte activa del aprendizaje, se sienten más seguros al comunicarse en inglés y logran mejores resultados.

Por su parte, Thomas y Brown (2011) señalan que el aprendizaje debe basarse en la creatividad, la exploración y la participación. Este punto es muy importante, porque tanto la gamificación como el aprendizaje basado en proyectos buscan justamente eso: que el estudiante aprenda inglés de forma práctica, participando y usando el idioma en situaciones reales.

Además, Johnson, Becker y Cummins (2014), en el informe Horizon, mencionan que la gamificación es una tendencia educativa cada vez más usada, especialmente porque mantiene a los estudiantes motivados y comprometidos. Esta idea refuerza la importancia de probar nuevas

estrategias que motiven a los estudiantes a comunicarse mejor en inglés, sobre todo en contextos donde a veces hay desinterés.

En otro sentido, Anderson y Krathwohl (2001), al actualizar la famosa taxonomía de Bloom, explican que aprender de verdad no se trata solo de memorizar, sino de aplicar, analizar y crear. La gamificación ayuda en esto, porque ofrece actividades que ponen al estudiante a pensar, a resolver retos y a crear cosas, lo que fortalece sus habilidades comunicativas.

Igualmente, Vygotsky (1978), con su teoría sociocultural, dice que el aprendizaje ocurre gracias a la interacción social y al apoyo que se da entre las personas. En este caso, tanto la gamificación como el aprendizaje basado en proyectos crean espacios colaborativos donde los estudiantes pueden ayudarse y aprender inglés conversando y trabajando juntos.

A su vez, Deci y Ryan (2000), con la teoría de la autodeterminación, señalan que las personas se sienten más motivadas cuando tienen autonomía, se sienten competentes y conectadas con los demás. La gamificación cumple con esas condiciones porque da a los estudiantes más libertad, los reta a superarse y les permite sentirse parte del grupo, lo que mejora su actitud frente al aprendizaje del inglés.

Finalmente, Prensky (2001) habla de los llamados “nativos digitales”, que son los jóvenes que han crecido rodeados de tecnología y esperan que las clases sean más dinámicas e interactivas. Por eso, la gamificación se adapta muy bien a esta generación, ya que les ofrece una forma moderna y atractiva de aprender, donde pueden usar la tecnología y a la vez fortalecer sus competencias comunicativas en inglés.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos son una parte muy importante de esta investigación porque ayudan a tener una guía sobre cómo aplicar las estrategias pedagógicas dentro del contexto

educativo. Estos documentos, que vienen de instituciones nacionales e internacionales, sirven para que la propuesta esté bien enfocada y en línea con lo que se promueve actualmente en educación.

En primer lugar, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2006), en sus Lineamientos de calidad para la enseñanza de lenguas extranjeras, resalta la importancia de usar métodos innovadores que hagan que los estudiantes participen más. Este referente es clave para el estudio, ya que apoya la idea de implementar estrategias nuevas —como la literatura infantil en espacios comunitarios— para motivar a los niños y fortalecer su comunicación desde temprana edad.

Por otro lado, la UNESCO (2015), en su informe *Rethinking Education: Towards a Global Common Good?*, habla sobre la necesidad de cambiar las formas tradicionales de enseñar y hacer que los estudiantes sean el centro del proceso de aprendizaje. En este sentido, usar literatura infantil en los hogares comunitarios se vuelve una herramienta muy útil, porque además de ayudar a desarrollar la comunicación, permite que los niños participen de forma más activa en actividades que realmente les dejan aprendizajes significativos.

De igual forma, la UNESCO (2017), en *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*, propone que la educación también debe enfocarse en desarrollar habilidades como la comunicación, la cooperación y la resolución de problemas. Este documento tiene mucho que ver con la investigación, ya que la literatura infantil, usada dentro de contextos comunitarios, puede fortalecer todas esas competencias mientras los niños aprenden a expresarse y trabajar juntos.

Por su parte, UNICEF (2019), en *Education in Emergencies: A Resource Pack*, resalta lo importante que es adaptar las estrategias pedagógicas a contextos donde hay pocos recursos o

limitaciones tecnológicas. Este punto encaja muy bien con la propuesta, ya que la literatura infantil es una opción económica, sencilla y práctica que se puede aplicar en hogares comunitarios para ofrecer a los niños oportunidades de aprendizaje y comunicación, incluso cuando no se cuenta con muchos materiales.

En conclusión, los referentes técnicos que se tuvieron en cuenta en esta investigación no solo la respaldan, sino que también orientan el uso de la literatura infantil como una estrategia educativa que promueve la innovación, la inclusión y la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Referentes Legales

Los referentes legales son muy importantes porque garantizan que los derechos de los estudiantes se respeten y que el Estado cumpla con su deber de ofrecer una educación de buena calidad. En la Constitución Política de Colombia (1991), el artículo 67 dice que la educación es un derecho fundamental y un servicio público que debe estar bajo la dirección del Estado. Esto asegura que todos los niños y jóvenes tengan acceso a estudiar y puedan mantenerse en el sistema educativo. Además, este derecho también se relaciona con la comunicación, ya que permite que los estudiantes aprendan a expresarse y a desarrollarse por medio de experiencias educativas que fortalezcan sus habilidades.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) complementa lo que dice la Constitución y explica los fines de la educación, así como el papel que tienen las instituciones en la formación integral de los estudiantes. Esta ley es clave porque promueve el desarrollo de las competencias comunicativas, algo que es esencial en cualquier proceso educativo, especialmente cuando se busca fortalecer el aprendizaje del inglés a través de metodologías más activas e innovadoras.

También está la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de Infancia y Adolescencia, que protege los derechos de los niños, niñas y adolescentes. Esta ley respalda la idea de que los procesos pedagógicos deben fomentar la comunicación, la creatividad y la imaginación, valores que son muy importantes para que los estudiantes puedan expresarse y aprender de manera más libre y significativa.

De igual manera, el Decreto 1075 de 2015, que reúne toda la normativa del sector educativo, da orientaciones claras sobre cómo deben funcionar las instituciones educativas para garantizar la calidad. Este decreto apoya la idea de usar recursos pedagógicos innovadores, incluso en lugares donde hay pocas herramientas o materiales, asegurando así que todos los estudiantes tengan derecho a una educación inclusiva que favorezca su desarrollo comunicativo y personal.

En conclusión, todos estos referentes legales no solo respaldan esta investigación, sino que también aseguran que esté en armonía con las leyes y políticas educativas del país. Además, garantizan que el aprendizaje del inglés y las estrategias innovadoras que se propongan respeten los derechos de los estudiantes y fortalezcan su capacidad para comunicarse y expresarse en diferentes contextos.

Referentes Éticos

Los referentes éticos orientan la investigación educativa hacia prácticas responsables, basadas en el respeto, la integridad y la protección de quienes participan en el proceso. La Declaración de Helsinki (Asociación Médica Mundial [AMM], 2013) establece principios internacionales que garantizan la dignidad y los derechos humanos en los estudios de investigación. De manera complementaria, la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos

Humanos (UNESCO, 2005) resalta la importancia de la autonomía, la privacidad y la equidad como fundamentos esenciales en cualquier proceso investigativo.

En el contexto colombiano, la Resolución 8430 de 1993 (Ministerio de Salud, 1993) regula la investigación con seres humanos, definiendo aspectos claves como el consentimiento.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, orientado a comprender de manera profunda cómo las estrategias de gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) influyen en la motivación y participación de los estudiantes en contextos con recursos limitados. Este enfoque resulta pertinente, ya que permite analizar las percepciones, experiencias y transformaciones que surgen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una mirada interpretativa, flexible y contextualizada.

En cuanto al tipo de estudio, se adopta la modalidad de investigación-acción educativa, puesto que el propósito central es intervenir directamente en un entorno real (el aula) para implementar cambios pedagógicos innovadores, reflexionando al mismo tiempo sobre los efectos y aprendizajes que emergen de dicha intervención. Esta elección se fundamenta en que la informado, la clasificación del riesgo y la responsabilidad ética de los investigadores. De igual modo, la Ley 1098 de 2006, conocida como el Código de la Infancia y la Adolescencia (República de Colombia, 2006), dispone que las investigaciones con menores de edad deben regirse por el principio del interés superior del niño, asegurando su protección y bienestar integral.

En conjunto, estos referentes éticos consolidan un marco de acción que garantiza la transparencia, la rigurosidad y el compromiso con la dignidad humana dentro de la investigación educativa, asegurando que cada decisión responda a valores de respeto y responsabilidad social

investigación-acción no se limita a describir la realidad educativa, sino que busca transformarla, promoviendo la mejora continua de la práctica docente y la generación de soluciones frente a la desmotivación estudiantil.

Durante este proceso, el docente-investigador asume un rol activo y reflexivo, reconociendo su participación como un motor de cambio y aprendizaje permanente, tanto para los estudiantes como para su propio desarrollo profesional.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está compuesta por un grupo de estudiantes de educación secundaria pertenecientes a la Institución Educativa Simón Bolívar, quienes desarrollan sus actividades en un contexto marcado por limitaciones tecnológicas y bajos niveles de motivación hacia el aprendizaje del inglés. Este grupo constituye un escenario propicio para analizar de qué manera la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), puede contribuir al fortalecimiento de la motivación intrínseca y al fomento de una participación más activa por parte de los estudiantes.

Técnicas para la Recolección de Datos

Objetivo 1 – Exploración:

En esta primera etapa, se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los estudiantes y se realizaron observaciones directas de las clases. Estas acciones ayudaron a identificar las percepciones iniciales sobre la enseñanza del inglés y los niveles de motivación antes de poner en práctica las estrategias innovadoras.

Producto esperado: registros de entrevistas y diarios de campo.

Objetivo 2 – Movilización:

Durante la implementación de las actividades gamificadas y del aprendizaje basado en proyectos (ABP), los estudiantes elaboraron diarios reflexivos y se realizaron grabaciones en video de las dinámicas de clase. Esto permitió observar el grado de involucramiento y participación de los estudiantes en las diferentes actividades.

Producto esperado: relatos reflexivos y material audiovisual que evidencie la interacción en el aula.

Objetivo 3 – Indagación de cambios:

Al finalizar la intervención, se aplicaron cuestionarios post-experiencia y entrevistas de percepción para evaluar los cambios en la motivación y participación de los estudiantes luego de la implementación de las estrategias.

Producto esperado: cuestionarios diligenciados y transcripciones de entrevistas que reflejen transformaciones en las actitudes hacia el aprendizaje.

En conjunto, estas técnicas se complementan entre sí: las entrevistas y observaciones iniciales ayudan a comprender el punto de partida de los estudiantes; los diarios y videos registran el proceso vivido durante la intervención; y los cuestionarios y entrevistas finales muestran los resultados alcanzados. Todo esto permite realizar una triangulación de datos que fortalece la validez del estudio y ofrece una visión completa del fenómeno educativo.

Categorías para el Análisis de Datos

La investigación se organizó a partir de cuatro categorías principales que permitieron comprender cómo las estrategias de gamificación y el aprendizaje basado en proyectos influyen en la motivación, participación e innovación pedagógica dentro del aula. Cada una de estas categorías cuenta con indicadores que orientaron el proceso de análisis.

Motivación escolar:

Esta categoría se relaciona con los factores internos y externos que influyen en el interés de los estudiantes por aprender inglés.

Indicadores observables: entusiasmo durante las actividades, persistencia ante los retos y disposición para participar activamente.

Participación activa:

Hace referencia al nivel de compromiso e involucramiento de los estudiantes en las actividades gamificadas y en los proyectos.

Indicadores observables: frecuencia de intervenciones, colaboración en el trabajo en grupo y protagonismo en las tareas propuestas.

Innovación pedagógica

Se entiende como la transformación de la práctica docente a través de metodologías más flexibles, creativas y adaptadas a las necesidades del contexto.

Indicadores observables: uso de recursos lúdicos, flexibilidad en la metodología y ajustes reflexivos en las estrategias de enseñanza.

Desarrollo de competencias comunicativas en inglés:

Esta categoría se centra en los avances observados en la interacción oral y escrita de los estudiantes a lo largo del proceso.

Indicadores observables: incremento en el uso del idioma, mejora en la pronunciación, la fluidez y la precisión lingüística.

En conjunto, estas categorías orientan el proceso de análisis al vincular directamente los objetivos de la investigación con los resultados obtenidos. La relación entre motivación, participación, innovación pedagógica y desarrollo comunicativo permite comprender cómo la implementación de la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fortalece la actitud, la confianza y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la fase de exploración, se identificó que la mayoría de los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Simón Bolívar presentaban bajos niveles de motivación y un interés limitado hacia el aprendizaje del inglés. En general, percibían esta asignatura como difícil, poco atractiva y alejada de su vida cotidiana. Las entrevistas semiestructuradas revelaron que muchos relacionaban el aprendizaje del idioma con la memorización y la repetición de ejercicios, lo cual generaba desmotivación y escasa participación.

La observación directa permitió constatar un ambiente de aprendizaje pasivo, en el que el docente asumía el papel central y la intervención oral de los estudiantes era mínima. Factores como la falta de recursos tecnológicos, la carencia de materiales didácticos innovadores y el escaso uso de metodologías participativas fueron señalados como obstáculos importantes. Sin embargo, se evidenció un interés genuino de los estudiantes por probar métodos más dinámicos e interactivos que hicieran del inglés una experiencia más entretenida y significativa.

Estos hallazgos iniciales coinciden con lo propuesto por Ryan y Deci (2000), quienes afirman que la motivación se fortalece cuando los procesos de aprendizaje promueven la autonomía y la participación activa del estudiante. En este sentido, se hizo evidente la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), que permitieran dinamizar las clases y fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas en contextos con recursos limitados.

Experimentación

Durante la fase de experimentación se implementaron actividades pedagógicas centradas en la gamificación y el ABP, con el propósito de observar su impacto en la motivación y en el desarrollo comunicativo de los estudiantes. La gamificación incluyó elementos como retos,

puntos, insignias y recompensas simbólicas, siguiendo los lineamientos de Deterding et al. (2011). Paralelamente, el ABP promovió la creación colaborativa de productos comunicativos, tales como presentaciones y pósteres en inglés, en concordancia con los principios de Thomas (2000).

Los diarios reflexivos de los estudiantes evidenciaron una mejora progresiva en su disposición para hablar inglés y en su seguridad al participar. Varios manifestaron que las dinámicas de juego les ayudaron a “perder el miedo” y a sentirse parte activa del proceso. Asimismo, las grabaciones de clase mostraron un ambiente más colaborativo y espontáneo, donde los estudiantes compartían vocabulario, corregían errores entre pares y mostraban mayor iniciativa. Este comportamiento se relaciona con los postulados socioculturales de Vygotsky (1978), quien resalta el valor del aprendizaje mediado por la interacción social.

Se observó también un cambio generalizado en la actitud del grupo frente al inglés. Las dinámicas gamificadas convirtieron las clases en espacios más activos y agradables, generando un compromiso sostenido con las tareas. Estos resultados coinciden con los hallazgos de Hamari et al. (2014), quienes señalan que las mecánicas lúdicas favorecen la motivación intrínseca cuando son diseñadas acorde al contexto educativo.

Identificación de Variaciones

En la última fase del proceso, se aplicaron entrevistas de percepción y cuestionarios postexperiencia con el fin de identificar los cambios producidos tras la intervención pedagógica. Los resultados comparativos mostraron transformaciones significativas en tres dimensiones principales:

Motivación: Los estudiantes manifestaron un mayor interés por aprender inglés y expresaron satisfacción al participar en actividades más dinámicas y retadoras. Este resultado se

alinea con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), según la cual la autonomía y el sentido de logro fortalecen la motivación intrínseca.

Participación activa: Se observó un incremento notable en la frecuencia y calidad de las intervenciones orales. Los estudiantes utilizaron el inglés con mayor naturalidad durante las dinámicas y asumieron roles colaborativos dentro de los proyectos, validando lo planteado por Kapp (2012), quien sostiene que la gamificación convierte al estudiante en protagonista de su propio aprendizaje.

Competencias comunicativas: Se evidenciaron avances en la comprensión auditiva, la pronunciación y la producción oral. Los productos finales reflejaron un uso más estructurado del idioma y una mayor confianza en la expresión verbal, en concordancia con Thomas y Brown (2011), quienes destacan que los entornos de aprendizaje creativos y participativos generan aprendizajes más duraderos.

Síntesis de resultados: En conjunto, los resultados demuestran que la aplicación de estrategias innovadoras como la gamificación y el ABP permitió fortalecer las competencias comunicativas en inglés, incrementar la motivación estudiantil y transformar la dinámica del aula en un espacio más inclusivo, colaborativo y participativo. Estos hallazgos reafirman la pertinencia de promover metodologías activas en contextos con recursos limitados, contribuyendo así al cumplimiento de las políticas educativas de calidad e innovación pedagógica establecidas por el MEN (2006) y la UNESCO (2017).

Análisis y Discusión

Esta investigación permitió observar cómo la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) influyeron en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la Institución Educativa Simón Bolívar. Desde el principio se pudo notar que el contexto en el que viven los estudiantes no es fácil, ya que hay muchas dificultades económicas y casi no hay acceso a la tecnología. Por esta razón, muchos de ellos veían el inglés como una materia complicada y aburrida, que solo servía para copiar en el cuaderno y repetir palabras. Tal como menciona Richards (2006), cuando las clases se basan solo en la repetición, los estudiantes pierden el interés y no se sienten motivados a aprender.

En la etapa inicial de la investigación, se evidenció que la mayoría de los estudiantes tenía miedo de hablar en inglés. Les preocupaba equivocarse o que sus compañeros se burlaran, por lo que casi no participaban en clase. Además, su actitud mostraba desinterés y poca disposición para aprender. La clase se veía muy tradicional, donde el docente hablaba casi todo el tiempo y los estudiantes solo escuchaban o copiaban, lo que hacía que el ambiente fuera muy pasivo. A pesar de esto, también se pudo notar que algunos estudiantes tenían curiosidad por aprender más y querían que las clases fueran diferentes y más entretenidas.

Cuando se empezó a aplicar la gamificación, la actitud de los estudiantes fue cambiando poco a poco. Los juegos, los retos y las pequeñas recompensas hicieron que se sintieran más animados para participar. Empezaron a levantar la mano con más confianza y a intentar decir palabras o frases en inglés, aunque a veces se equivocaran. Según Deterding et al. (2011), la gamificación ayuda a que los estudiantes se involucren más en el aprendizaje, y esto se pudo ver en la forma en que comenzaron a mostrar más interés por la clase y por las actividades que se realizaban.

De igual manera, el Aprendizaje Basado en Proyectos permitió que los estudiantes relacionaran lo que aprendían en inglés con su propia vida. A través de trabajos en grupo, carteles y pequeñas exposiciones, pudieron hablar sobre su familia, su comunidad y sus actividades diarias. Esto hizo que el aprendizaje tuviera más sentido para ellos, ya que no solo estaban repitiendo palabras, sino usando el idioma para expresar algo importante para ellos. Como dicen Thomas y Brown (2011), los proyectos ayudan a que el aprendizaje sea más significativo, y esto se reflejó en la actitud de los estudiantes y en su mayor participación en clase.

La interacción entre los estudiantes también fue muy importante. Al trabajar en grupo, se apoyaban entre ellos, se corregían con respeto y buscaban juntos la forma correcta de decir las palabras en inglés. Esto permitió que los estudiantes más tímidos se sintieran más seguros y acompañados. Esta experiencia se relaciona con lo que plantea Vygotsky (1978), quien dice que el aprendizaje se da a través de la interacción social y del apoyo entre las personas. En este caso, el trabajo en equipo ayudó mucho a que los estudiantes ganaran confianza y perdieran el miedo de hablar.

En cuanto a la motivación, el cambio fue muy notorio. Los estudiantes comenzaron a mostrar más interés por la clase de inglés, participaban con más entusiasmo y demostraban una mejor actitud frente al aprendizaje. Según Deci y Ryan (2000), la motivación aumenta cuando las personas se sienten capaces, valoradas y parte de un grupo, y eso fue lo que ocurrió en este proceso. Los estudiantes se sentían importantes, escuchados y más seguros de sí mismos, lo que influyó de manera positiva en su forma de aprender.

También se observaron algunos avances en las competencias comunicativas en inglés. Aunque el nivel de los estudiantes todavía es básico, se notó una mejora en la pronunciación, en

el uso de expresiones sencillas y en la confianza al hablar. Estos cambios, aunque pequeños, son muy significativos si se comparan con el inicio de la investigación, cuando casi no querían participar. Esto coincide con lo que menciona Hamari et al. (2014), quienes explican que la gamificación puede generar resultados positivos en el aprendizaje si se adapta bien al contexto del estudiante.

Por otro lado, también se presentaron algunas dificultades durante el proceso, como la falta de recursos, el poco tiempo para desarrollar todas las actividades y las diferencias en el ritmo de aprendizaje de cada estudiante. Sin embargo, estas situaciones no impidieron que el proyecto se desarrollara, sino que ayudaron a la docente investigadora a reflexionar sobre la importancia de ser flexible y de adaptar las estrategias a la realidad del contexto. Esto fue un aprendizaje tanto para los estudiantes como para la docente, ya que permitió entender que enseñar no es solo seguir un plan, sino también saber adaptarse a las necesidades de los demás.

Desde el aspecto ontológico, esta experiencia permitió que los estudiantes cambiaran la forma en que se veían a sí mismos. Pasaron de pensar que no eran capaces de aprender inglés, a darse cuenta de que sí podían hacerlo, siempre y cuando tuvieran el apoyo y la motivación necesaria. De la misma manera, la docente también transformó su forma de ver la enseñanza, entendiendo que el aprendizaje va más allá de los contenidos y tiene que ver con las emociones, los valores y la confianza del estudiante. Esto se relaciona con lo que propone Freire (1970), cuando afirma que la educación debe ayudar a las personas a reconocerse como sujetos capaces de cambiar su realidad.

En conclusión, se puede afirmar que la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos son estrategias muy valiosas para mejorar el aprendizaje del inglés en contextos con pocos recursos. No solo ayudaron a fortalecer las competencias comunicativas, sino que también

aumentaron la motivación, la participación y la confianza de los estudiantes. Más allá del idioma, este proceso contribuyó a formar personas más seguras, participativas y con mayor interés por aprender, lo que demuestra la importancia de seguir implementando metodologías innovadoras que respondan a la realidad de los estudiantes y a sus verdaderas necesidades.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión 1

Los resultados obtenidos demostraron que la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), tuvo un impacto positivo y notable en la motivación y el compromiso de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. Estas metodologías facilitaron la participación activa, fortalecieron el trabajo colaborativo y generaron un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo. En relación con los objetivos de la investigación, se comprobó que las metodologías activas no solo favorecen la adquisición de competencias comunicativas, sino que también estimulan el pensamiento crítico y la autonomía, incluso en contextos donde los recursos tecnológicos son limitados. De este modo, los hallazgos responden directamente a la pregunta de investigación, al confirmar que la innovación pedagógica puede transformar las prácticas tradicionales en experiencias más inclusivas, motivadoras y efectivas.

Conclusión 2

El proceso investigativo permitió movilizar de manera profunda el aspecto ontológico tanto en los estudiantes como en la docente investigadora. Los participantes desarrollaron una mayor conciencia sobre su papel en el proceso de aprendizaje, reconociendo la importancia de la cooperación, la creatividad y la autorregulación. Desde esta perspectiva, se evidenció una transformación significativa en la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos: pasaron de ser receptores pasivos de información a convertirse en sujetos activos capaces de construir conocimiento desde sus propias vivencias. A su vez, la reflexión pedagógica de la docente permitió replantear su práctica desde un enfoque más humano, empático y dialógico,

comprendiendo el aprendizaje como un proceso integral en el que convergen emociones, valores y sentido de pertenencia.

Conclusión 3

La variable analizada —el uso de estrategias innovadoras en la enseñanza del inglés— generó efectos directos en la unidad de análisis, reflejados en una mayor disposición hacia el aprendizaje y en mejoras notables en el desempeño académico. La gamificación facilitó la conexión entre la motivación intrínseca y la práctica del idioma, mientras que el ABP fortaleció la capacidad de los estudiantes para aplicar el conocimiento en situaciones reales y significativas. No obstante, se identificaron algunos desafíos, principalmente en la adaptación tecnológica y la gestión del tiempo, que representan áreas de mejora para futuras intervenciones. En conjunto, los resultados confirman que estas metodologías activas contribuyen al desarrollo de competencias comunicativas y socioemocionales, consolidando un aprendizaje más reflexivo, autónomo y duradero.

Conclusión 4

Los resultados de este estudio aportan evidencia relevante a la literatura educativa al demostrar que la integración de metodologías activas es posible y efectiva incluso en contextos con limitaciones tecnológicas, siempre que se apliquen de forma creativa y contextualizada. La investigación ofrece una mirada innovadora sobre la aplicabilidad del enfoque CLIL, la gamificación y el ABP en escenarios rurales o con escasos recursos, desafiando la idea de que la innovación depende exclusivamente del acceso a la tecnología. En el ámbito metodológico, el estudio reafirma la pertinencia de la investigación-acción como un camino para transformar la práctica docente a través de la reflexión crítica y la experimentación pedagógica. Los aportes teóricos y prácticos derivados de este trabajo constituyen una base sólida para

futuras investigaciones orientadas a fortalecer la calidad educativa desde una perspectiva inclusiva, transformadora y humanista.

Recomendación 1

A partir de los hallazgos obtenidos, se recomienda continuar promoviendo el uso de estrategias pedagógicas innovadoras que respondan al contexto y a las necesidades de la comunidad educativa. Es importante fortalecer la formación docente en metodologías activas, fomentar espacios de trabajo colaborativo y diseñar materiales didácticos accesibles que aprovechen los recursos disponibles. Asimismo, se sugiere incorporar actividades gamificadas y proyectos interdisciplinarios que relacionen el aprendizaje del inglés con problemáticas reales del entorno, para que el proceso educativo adquiera mayor sentido social y relevancia práctica para los estudiantes.

Recomendación 2

Para futuras investigaciones, se sugiere ampliar la muestra y considerar variables complementarias como la inteligencia emocional, el aprendizaje autónomo o la competencia digital docente, con el propósito de obtener una visión más completa del fenómeno educativo.

También sería conveniente explorar el impacto de las estrategias innovadoras a largo plazo, evaluando su sostenibilidad en diferentes contextos institucionales. Finalmente, se recomienda fortalecer la triangulación metodológica, combinando instrumentos cualitativos y cuantitativos que permitan comprender con mayor profundidad los cambios pedagógicos y ontológicos que surgen a partir de la aplicación de estas estrategias activas.

Referencias Bibliográficas

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3), 80–97.
<https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Asociación Médica Mundial (AMM). (2013). Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos.
<https://www.wma.net/es/policespost/declaracion-de-helsinki>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994: Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1098 de 2006: Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial No. 46.446.
https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan. <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 99, 210–229.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.048>

- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). The NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. The New Media Consortium.
<https://www.learntechlib.org/p/147494/>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2002). Decreto 1278 de 2002: Estatuto de Profesionalización Docente. Diario Oficial No. 44.840.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4893>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. MEN.
<https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-115174.html>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN). (2016). Derechos básicos de aprendizaje: Inglés. MEN. <https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-35>
- Ministerio de Salud de Colombia. (1993). Resolución 8430 de 1993: Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. Diario Oficial No. 41.148.
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/RESOLUCION-8430-DE-1993.PDF>
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. McGraw-Hill.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.

http://itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

<https://www.bfskinner.org/newtestsite/wpcontent/uploads/2014/02/ScienceHumanBehavior.pdf>

UNESCO. (2005). *Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos*. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000146180>

UNESCO. (2015). *Rethinking education: Towards a global common good?* UNESCO

Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>

UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*.

UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>

UNICEF. (2019). *For every child, learning: Education strategy 2019–2030*. UNICEF.

<https://www.unicef.org/media/59981/file/Education-Strategy-2019-2030.pdf>

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). (2018). *Reglamento de ética de la investigación*. UNAD. <https://www.unad.edu.co>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

Harvard University Press. <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>

6787_recurso_1.pdf

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

<https://url-shortener.me/1VRR>