

Estrategias gamificadas para motivar el aprendizaje del inglés en extraedad

Paula Andrea Hernández Gutiérrez

Asesor

Rosana Morelo Primera

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 trabajo presenta una investigación acción desarrollada en el Colegio Laura Herrera De Varela (Bosa Bogotá) con 26 estudiantes del Programa de Aceleración con edades entre 9 y 14 años, el objetivo general fue fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en Inglés mediante la implementación de estrategias gamificadas durante el segundo semestre de 2025, Se aplico un enfoque cualitativo más un análisis descriptivo y técnicas varias de recolección tales como: prueba diagnóstica, observación con rúbrica encuestas de motivación y entrevistas breves a la docente. Se diseñaron e implementaron tres sesiones gamificadas (juegos análogos y digitales, retos por equipos, sistema de puntos y recompensas simbólicas) Los resultados mostraron un aumento del 40% en respuestas correctas en la prueba de vocabulario post intervención y una retención del 80% en la prueba o evaluación que se realizo a las 2 semanas además, la motivación aumentó alrededor del 70% según encuestas y registros de participación realizados. Se discute la pertinencia de la gamificación en contextos de extraedad y se propone reflexionar sobre su sostenibilidad en el tiempo con el uso de recursos análogos.

Palabras clave: gamificación, vocabulario, extraedad, motivación, aceleración.

Abstract

This paper presents an action research carried out at Laura Herrera de Varela School (Bosa Bogotá) with 26 students from the Acceleration Program aged between 9 and 14 years old. The main objective was to strengthen the learning and retention of English vocabulary through the implementation of gamified strategies during the second semester of 2025. A qualitative approach plus a descriptive analysis and several collecting techniques were applied such as: diagnostic test, observation with rubric, motivation surveys and short interviews to the teacher. Three gamified sessions were designed and implemented (analog and digital games, team challenges, point system and symbolic rewards). The results showed an average increase of 40% in correct answers in the post intervention vocabulary test and a retention of 80% in the evaluation made two weeks later, besides, the motivation increased around 70% according to surveys and participation records. The relevance of gamification in extra-age contexts is discussed and a reflection is proposed about its sustainability through time and the use of analog resources.

Keywords: gamification, vocabulary, extraage, motivation, acceleration.

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 y Legales.....	17
Referentes Éticos.....	18
Herramientas y Métodos	19
Enfoque y Tipo de Estudio.....	19
Unidad de Análisis	19
Técnicas para la Recolección de Datos.....	19
Categorías para el Análisis de Datos.....	20
Resultados.....	22
Acercamiento de la Población a la Variable	22
Experimentación	23
Identificación de Variaciones.....	23
Análisis y Discusión	25

Conclusiones y Recomendaciones	29
Referencias bibliográficas.....	31
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	34
--	----

Introducción

En el mundo actual que vivimos la evolución se ha hecho una constante y con ella los procesos de interconexión global que nos exige el aprendizaje de otras culturas y como parte de ello los idiomas. Por ello y al identificar que la adquisición de vocabulario en el área de inglés es lo que permite construir bases sólidas que a largo plazo enriquecen y fortalecen los procesos de aprendizaje de la lengua extranjera, innovar e implementar estrategias que potencien la enseñanza del vocabulario en el aula de clase se ha convertido en una necesidad.

En el colegio Laura Herrera de Varela, durante las prácticas pedagógicas se identificó que 26 estudiantes del Programa de Aceleración, con edades entre 9 y 14 años presentan dificultades para retener y usar vocabulario básico en Inglés además de niveles elevados de desmotivación frente a actividades repetitivas. Una encuesta aplicada en febrero de 2025 mostró que un 60% del grupo se sentía desmotivado en la clase de Inglés, las observaciones de aula confirmaron baja participación y poco uso oral del vocabulario trabajado. Frente a esta problemática, la gamificación aparece en la literatura como una estrategia prometedora para aumentar la motivación y la práctica del idioma (Deterding et al., 2011; Domínguez et al, 2013), y es en este marco que se plantea la intervención en el presente estudio.

El objetivo general de la investigación es fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en Inglés mediante la implementación de estrategias gamificadas en el Programa de Aceleración del colegio durante el segundo semestre de 2025. Para ello se adopta un enfoque cualitativo con apoyo de análisis descriptivo y técnicas como: prueba diagnóstica, observación estructurada durante tres sesiones gamificadas, prueba post y seguimiento de retención a las dos semanas además, de encuestas de motivación y entrevistas a la docente. Las sesiones combinaron

materiales análogos (tarjetas, tableros, retos) con recursos digitales básicos cuando fue posible, buscando garantizar accesibilidad y replicabilidad en contextos con bajos recursos.

Los hallazgos muestran mejoras cuantificables: un aumento promedio del 40% en el desempeño en la prueba de vocabulario y una retención del 80% en la prueba de seguimiento junto con incrementos en la motivación y la participación (aprox. 70% según encuestas) Estos resultados sugieren que la gamificación incluso con materiales análogos, puede ser efectiva en contextos de extraedad. Invito al lector a revisar el informe completo para comprender con detalle el diseño de las sesiones, los instrumentos de recolección y las reflexiones sobre sostenibilidad y aporte a la comunidad.

Caracterización

Al suroccidente de Bogotá, en la localidad de Bosa (zona urbana), se encuentra el Colegio Laura Herrera de Varela. La institución, que beneficia a 2.080 personas según la Secretaría de Educación del Distrito (SED, 2023), está ubicada en un sector de estratos socioeconómicos 1–2, con comercio cercano y acceso a transporte público y ciclovías. La sede abrió sus puertas en febrero de 2023 (Red Académica, 2025) y cuenta con rampas y ascensores para la atención de estudiantes con discapacidad, salas de sistemas, aulas amplias con proyector y televisores, canchas deportivas y auditorio.

La unidad de análisis está constituida por 26 estudiantes del programa de aceleración, con edades entre 9 y 14 años. Este programa busca apoyar a niños, niñas y jóvenes en situación de *extraedad* (MEN, 2016) para que retomen el nivel correspondiente a su edad. Muchos participantes han sufrido desplazamiento forzado, provienen de otras regiones o son población extranjera; la mayoría reside en estratos 1 y 2.

Durante las prácticas pedagógicas del último período se observó que el grupo requiere reforzar habilidades básicas en pensamiento numérico, operaciones aritméticas, lectura y escritura. La heterogeneidad de edades, ritmos y conocimientos previos dificulta alcanzar los objetivos del programa de aceleración en el tiempo previsto. Además, la falta de práctica y acompañamiento en el hogar limita el avance esperado, dado que los contextos familiares no siempre permiten refuerzos domiciliarios.

Adicionalmente, las condiciones económicas y de núcleo familiar de los estudiantes, la falta de práctica y apoyo en casa hace que se dificulte lograr el progreso esperado en un programa de aceleración, donde lo que se espera es avanzar a un ritmo considerable contando

con cortos periodos de tiempo para ello, por lo que se esperaría refuerzo de las temáticas en casa, pero que dadas las realidades y necesidades familiares, no se da.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del programa de aceleración del colegio Laura Herrera de Varela manejan habilidades de razonamiento matemático básicas, las cuales “permite a los niños enfrentar situaciones cotidianas como calcular el cambio en una compra” (Díaz Tarquino, 2021, p.1). Sin embargo, en una encuesta aplicada en febrero de 2025 a los 26 estudiantes del programa, un 60% manifestó sentirse desmotivado en la clase de inglés al enfrentarse a ejercicios repetitivos. Resultados que junto con las observaciones de clase registradas desde febrero y hasta marzo de 2025 durante el desarrollo de la práctica pedagógica, muestran que, presentan dificultades para mantener la atención y afianzar vocabulario en la clase.

Al haber una sola docente a cargo de guiar y desarrollar diferentes tipos de aprendizajes, habilidades y conocimientos en estudiantes de diversas edades y con diferentes necesidades educativas, la enseñanza se basa en el constructivismo, donde “el conocimiento se construye socialmente, y el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes participan en actividades auténticas” (Vygotsky, 1978, p. 56), lo cual, se evidencia a través de las actividades propuestas por la docente y el proceso de andamiaje entre compañeros, lo que permite algún progreso en el desarrollo del programa, pero, que no funciona en el área de inglés.

Por lo cual, una estrategia que podría fortalecer los procesos de aprendizaje del inglés en este grupo, podría ser la gamificación en el aula, ya que “la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora que incorpora elementos del juego con fines pedagógicos” (Mera Calle et al, 2025, p.8141), que además permite atender los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes mientras se mantiene la metodología aplicada hasta el momento, teniendo claro que “el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso mediante el

cual los niños acceden al conocimiento a través de la interacción con otros” (Vygotsky, 1978, p. 56).

Finalmente, al ser el aprendizaje de una lengua extranjera uno de los aprendizajes complejos de aprender y adquirir, se pretende aplicar la estrategia de gamificación en el aula como recurso y estrategia que le permita a los estudiantes practicar de forma constante, interactiva, y social el vocabulario. Considerando que “a través de actividades lúdicas y juegos se pueden fortalecer las habilidades lingüísticas y fomentar la participación de los estudiantes.” (Marín, 2015, p. 22)

Partiendo de las anteriores consideraciones, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo influye la implementación de estrategias de gamificación en el aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes del programa de aceleración del colegio Laura Herrera de Varela?

Para el desarrollo de la intervención se contará con la autorización institucional, garantizando la confidencialidad y la protección de datos. Asimismo, se tendrá en cuenta la viabilidad técnica del proyecto, implementando la gamificación mediante recursos análogos accesibles, como tarjetas impresas, dinámicas grupales y aplicaciones que no requieren conectividad constante.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés como lengua extranjera mediante la gamificación en los estudiantes del Programa de Aceleración del Colegio Laura Herrera de Varela de Bogotá durante el segundo semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés como lengua extranjera en los estudiantes del Programa de Aceleración del Colegio Laura Herrera de Varela de Bogotá mediante la implementación de estrategias de gamificación durante el segundo semestre de 2025.

Objetivos Específicos

Explorar las concepciones previas y el nivel inicial de vocabulario en inglés de los estudiantes del Programa de Aceleración mediante una prueba diagnóstica de vocabulario y una encuesta breve de motivación.

Implementar un programa de 3 sesiones gamificadas centradas en el aprendizaje de vocabulario (juegos digitales/analógicos, retos y recompensas) durante el semestre, registrando participación y desempeño en tareas.

Evaluar los cambios en el aprendizaje y la retención de vocabulario comparando los resultados pre/post y mediante una prueba de retención a las 4 semanas post-intervención; además usar encuesta de motivación/atención y entrevistas breves a docentes para validar percepciones.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Gamificación. Entendemos la gamificación como la incorporación de elementos y dinámicas de juego (puntuaciones, retos, recompensas, niveles, feedback) en actividades académicas con fines pedagógicos, orientada a potenciar la motivación, la participación y la retención del aprendizaje. La literatura definitoria (Deterding et al., 2011; Khaled & Nacke, 2011) sitúa la gamificación entre diseño de interacción y aprendizaje; estudios recientes muestran efectos positivos en motivación y en la práctica sostenida de contenidos (Domínguez et al., 2013; Acevedo & Pérez, 2023). En este estudio la gamificación se concibe como herramienta para reforzar la práctica y la retención del vocabulario en inglés dentro de un programa de aceleración.

Aprendizaje de vocabulario en inglés. El vocabulario es central para la competencia comunicativa: facilita comprensión y producción oral y escrita (Nation, 2013). La adquisición del léxico requiere práctica espaciada, exposición contextualizada y actividades activas que permitan asociación y uso real (Schmitt, 2010). En primaria, los enfoques lúdicos y participativos favorecen la internalización del léxico cuando vinculan palabras con experiencias significativas (Marín, 2015).

Motivación escolar. La motivación orienta la atención, persistencia y esfuerzo en las tareas de aprendizaje. La Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000) distingue motivación intrínseca y extrínseca; la gamificación suele activar ambos tipos, aunque el diseño debe priorizar la autonomía y la sensación de competencia para sostener la motivación en el tiempo (Marulanda, 2023; Domínguez et al., 2013).

Programa de aceleración del aprendizaje. Modelos de nivelación acelerada buscan recuperar aprendizajes en estudiantes en extraedad mediante diseños flexibles y metodologías activas (Ministerio de Educación Nacional, 2016). En este contexto, las actividades gamificadas orientadas al vocabulario deben ser adaptables a diferencias de edad y trayectorias educativas.

Constructivismo sociocultural. Desde Vygotsky (1978), el aprendizaje se construye socialmente: la zona de desarrollo próximo y el andamiaje guían la mediación docente y el apoyo entre pares. La gamificación, en tanto entorno socializado de retos y colaboración, se articula con este marco: favorece interacciones mediadas por herramientas culturales (plataformas, juegos didácticos) que permiten avanzar progresivamente en los aprendizajes.

Referentes Teóricos

Gamificación. Entendemos la gamificación como la incorporación de elementos y dinámicas de juego (puntuaciones, retos, recompensas, niveles, feedback) en actividades académicas con fines pedagógicos, orientada a potenciar la motivación, la participación y la retención del aprendizaje. La literatura definitoria (Deterding et al., 2011; Khaled & Nacke, 2011) sitúa la gamificación entre diseño de interacción y aprendizaje; estudios recientes muestran efectos positivos en motivación y en la práctica sostenida de contenidos (Domínguez et al., 2013; Acevedo & Pérez, 2023). En este estudio la gamificación se concibe como herramienta para reforzar la práctica y la retención del vocabulario en inglés dentro de un programa de aceleración.

Aprendizaje de vocabulario en inglés. El vocabulario es central para la competencia comunicativa: facilita comprensión y producción oral y escrita (Nation, 2013). La adquisición del léxico requiere práctica espaciada, exposición contextualizada y actividades activas que permitan asociación y uso real (Schmitt, 2010). En primaria, los enfoques lúdicos y

participativos favorecen la internalización del léxico cuando vinculan palabras con experiencias significativas (Marín, 2015).

Motivación escolar. La motivación orienta la atención, persistencia y esfuerzo en las tareas de aprendizaje. La Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci, 2000) distingue motivación intrínseca y extrínseca; la gamificación suele activar ambos tipos, aunque el diseño debe priorizar la autonomía y la sensación de competencia para sostener la motivación en el tiempo (Marulanda, 2023; Domínguez et al., 2013).

Programa de aceleración del aprendizaje. Modelos de nivelación acelerada buscan recuperar aprendizajes en estudiantes en extraedad mediante diseños flexibles y metodologías activas (Ministerio de Educación Nacional, 2016). En este contexto, las actividades gamificadas orientadas al vocabulario deben ser adaptables a diferencias de edad y trayectorias educativas.

Constructivismo sociocultural. Desde Vygotsky (1978), el aprendizaje se construye socialmente: la zona de desarrollo próximo y el andamiaje guían la mediación docente y el apoyo entre pares. La gamificación, en tanto entorno socializado de retos y colaboración, se articula con este marco: favorece interacciones mediadas por herramientas culturales (plataformas, juegos didácticos) que permiten avanzar progresivamente en los aprendizajes.

Referentes Técnicos y Legales

Ministerio de Educación Nacional (2016) — lineamientos para programas de aceleración (nivelación en un año). Estas orientaciones guían los criterios de selección de contenidos prioritarios y de evaluación.

Secretarías locales y lineamientos SED (2018, 2023) — orientaciones para innovación pedagógica y contextualización.

UNESCO (2015; 2018) — documentos que respaldan estrategias participativas y buenas prácticas éticas en investigación educativa.

Referentes legales

República de Colombia. Ley 115 de 1994. Ley General de Educación: marco rector de la obligatoriedad y objetivos formativos.

República de Colombia. Decreto 3011 de 1997 (programas de flexibilidad/extraedad) — verificar normativa vigente y su articulación con programas locales.

República de Colombia. Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia: protección de derechos de niños y adolescentes y exigencia de medidas de cuidado en investigación y práctica educativa.

Referentes Éticos

Consentimiento informado de padres/tutores y participación voluntaria.

Protección de datos y anonimato en recolección y difusión de resultados.

No causar daño: evitar actividades que generen estigmatización o presión indebida sobre estudiantes en condición de vulnerabilidad.

Equidad de acceso: diseñar alternativas sin tecnología para quienes carezcan de dispositivos o conectividad.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo con apoyo de análisis descriptivo ya que busca comprender como la implementación de la gamificación influye en el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés de los estudiantes. Este mismo permite recoger información desde la experiencia directa de los estudiantes y analizar sus percepciones, actitudes y cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El tipo de estudio es investigación acción educativa, ya que se plantea una acción pedagógica (sesiones gamificadas) con el fin de transformar la práctica de aula y, al mismo tiempo analizar y reflexionar con los resultados para proponer mejoras. Este tipo de estudio resulta pertinente porque la investigación no se limita a describir una realidad sino que, pretende generar cambios concretos en el aprendizaje de los estudiantes.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis está conformada por los 26 estudiantes del Programa de Aceleración del Colegio Laura Herrera de Varela con edades entre 9 y 14 años.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se realizará en coherencia con los objetivos específicos:

Aplicación de una prueba diagnóstica: de vocabulario y una encuesta breve de motivación.

Producto: resultados iniciales sobre el nivel de vocabulario y percepciones sobre la clase de inglés de los niños.

Observación directa: con registros de participación y desempeño durante las tres sesiones que aplican actividades gamificadas (rúbrica de observación y notas).

Producto: evidencias de interacción, participación, avances en el uso del vocabulario y respuesta a la dinámica de gamificación.

Aplicación de una prueba después de la intervención y una prueba a las 2 semanas. Adicionalmente se aplica una encuesta de motivación y atención, y se realizarán entrevistas breves a la docente del programa para validar las percepciones.

Producto: comparación entre el desempeño inicial y final, percepciones de estudiantes y docente sobre los cambios observados.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de los datos se organizara en torno a las siguientes categorías alineadas con los objetivos y referentes conceptuales:

Nivel de vocabulario en inglés (antes, durante y después de la intervención): categoría asociada a la variable principal de estudio que permitirá observar avances en adquisición y retención léxica.

Motivación en el aprendizaje del inglés: categoría vinculada a la teoría de la autodeterminación (Ryan & Deci- 2000) para identificar cambios en el interés la participación y la actitud frente a la clase.

Participación en actividades gamificadas: categoría relacionada con la implementación de mecánicas de juego permita evaluar el nivel de participación de los estudiantes durante las sesiones.

Percepciones de la experiencia pedagógica: categoría que recoge las valoraciones de los participantes y la docente sobre la pertinencia y utilidad de la gamificación como estrategia didáctica.

Resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos después de la implementación de la gamificación en el aula como estrategia de fortalecimiento del aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés, donde se siguió como orden de intervención: primero el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable y finalmente las variaciones observadas tras su implementación.

Acercamiento de la Población a la Variable

Durante la exploración realizada, se aplica una prueba diagnóstica de vocabulario en inglés y una encuesta breve para identificar la perspectiva de los estudiantes hacia el aprendizaje de esta lengua. En los resultados se observa un nivel bajo en la retención y uso del vocabulario básico en inglés, siendo muy común el poco uso o uso incorrecto de palabras relacionadas con "colors", "animals" y "family members". Asimismo la encuesta evidencia que el 60% de los estudiantes se sentían desmotivados frente a las clases de inglés, debido a la repetitividad de los ejercicios y la dificultad para recordar algunas de las palabras.

Durante las observaciones realizadas en las sesiones implementadas se identificaron inicialmente actitudes de desinterés, bajo nivel de participación y/o incluso ansiedad al momento de hablar y hacer uso del inglés; Algunos estudiantes expresan frases como “no entiendo nada” o “eso es muy difícil”, lo cual, refleja una percepción negativa hacia la materia. Además, se evidenció escaso uso del vocabulario en interacciones dentro del aula, lo que indicaba una necesidad urgente de prácticas más motivadoras e interactivas.

Experimentación

En la fase de intervención se desarrollaron tres sesiones gamificadas diseñadas para introducir y practicar vocabulario en inglés mediante juegos análogos y digitales. Las actividades incluyeron dinámicas como: memory games, scrabble, Carrera de palabras, y desafíos por equipos con sistema de puntuación y recompensas simbólicas. Durante estas sesiones, se registraron mejores niveles de participación y se notó mayor entusiasmo en los estudiantes.

De acuerdo con la observación realizada, la mayoría de los estudiantes reaccionaron positivamente a las actividades propuestas. También se evidenció un aumento en la disposición para participar oralmente incluso en aquellos estudiantes que inicialmente mostraban desinterés. Se identifica que el 70% de los participantes manifiesta mayor interés por las actividades, lo cual, se manifiesta en una participación más activa, espontánea y colaborativa.

Los estudiantes comenzaron a usar con mayor naturalidad vocabulario en inglés durante las dinámicas, incorporando términos como “my turn”, “color red”, o “animals” sin temor al error. En ocasiones, varios estudiantes expresaron que “jugar ayuda a aprender sin aburrirse”. Este tipo de expresiones permiten evidenciar una relación más positiva con el aprendizaje del idioma y un cambio en la percepción de dificultad asociada a su uso.

Identificación de Variaciones

Después de la implementación se aplica una prueba final de vocabulario y una encuesta sobre motivación, así como entrevistas breves a la docente del programa. Al comparar los resultados iniciales y finales, se evidenció una mejora significativa en el desempeño: el número de respuestas correctas en la prueba de vocabulario aumentó en promedio un 40% en comparación con la prueba diagnóstica. Además, en la evaluación de retención realizada una

semana después de las intervenciones se mantuvo un 80% de aciertos en las palabras trabajadas en las sesiones gamificadas, lo que indica una retención sostenida del vocabulario.

La encuesta final revela que un 70% de los estudiantes manifiesta sentirse más motivado en la clase de inglés, comprendiendo que el aprendizaje puede incluir experiencias agradables y divertidas. La docente también apoyo que la actitud en los estudiantes se torna más participativa; afirmando que “los estudiantes ahora esperan con entusiasmo las clases de inglés y usan las palabras en otros contextos del aula”.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos permite evidenciar como el objetivo de fortalecer el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés mediante la gamificación, se puede alcanzar gradualmente. A continuación, se presentan los resultados obtenidos a partir de las pruebas diagnósticas, observaciones, encuestas y entrevistas aplicadas. Asimismo, se aclara que el enfoque del análisis se centra en la comprensión del impacto de la gamificación como variable pedagógica sobre el proceso de aprendizaje y la motivación de los estudiantes del programa de aceleración del Colegio Laura Herrera de Varela. Este análisis al permitir reconocer como el juego como experiencia significativa, permite transformar la relación del estudiante con el aprendizaje, se hace relevante.

Al inicio del proceso, los resultados diagnósticos mostraron un nivel bajo de vocabulario en inglés y una actitud predominantemente negativa hacia la asignatura. Los estudiantes manifestaban desmotivación al enfrentarse a actividades repetitivas y poco interactivas, lo que indisponía y generaba poca motivación para el momento de comunicarse en la lengua extranjera. Estas observaciones, mostraron también una baja motivación y una dependencia de la enseñanza tradicional. Sin embargo, se evidenció un grado mayor de desinterés del esperado, especialmente en los estudiantes de mayor edad. Esta percepción inicial permitió comprender la necesidad de introducir estrategias más dinámicas.

Durante la fase de intervención, la gamificación como medio de aprendizaje demostró ser una estrategia eficiente para transformar la dinámica y el ambiente de la clase. Las sesiones gamificadas aumentaron la participación el entusiasmo y el compromiso de los estudiantes. La implementación en el aula de juegos como: memory game, scrabble y carrera de palabras, junto con sistemas de puntos y recompensas favoreció la práctica continua y contextualizada del

vocabulario. Estos resultados atienden a las teorías de Vygotsky (1978) quien plantea que el aprendizaje se construye socialmente mediante la interacción y el andamiaje, y de Deterding et al. (2011) que destacan la gamificación como medio para potenciar la motivación. La respuesta positiva de los estudiantes evidenciada en su participación espontánea y uso natural del inglés, confirma que las dinámicas y actividades lúdicas promueven un aprendizaje activo y colaborativo.

La forma en que los estudiantes se ven a sí mismos en el proceso de aprendizaje, presentó cambios significativos. Ya que antes de la intervención, muchos se autodefinían como “malos para el inglés”. Y tras la aplicación de la gamificación, se generó un sentido de autoconfianza y disfrute en el aprendizaje. En las entrevistas, expresaron frases como “ya no me da miedo equivocarme” o “me gusta aprender jugando” lo que evidencia un cambio significativo. Estos resultados reflejan que la gamificación no solo fortaleció el aprendizaje cognitivo, sino también, el emocional y social, al generar un ambiente de cooperación y aceptación del error como parte natural del aprendizaje.

Los resultados de este estudio coinciden con investigaciones anteriores que señalan el potencial de la gamificación para aumentar la motivación y mejorar la retención del aprendizaje (Domínguez 2013; Acevedo & Pérez, 2023). Al igual que en estos estudios se comprobó que los elementos de juego amplían los periodos de atención de los estudiantes y la práctica repetida del vocabulario sin generar aburrimiento. Sin embargo y a diferencia de experiencias desarrolladas en contextos con recursos tecnológicos, este estudio demostró que incluso con materiales análogos (tarjetas, retos, dinámicas presenciales) es posible lograr impactos significativos. Esta diferencia resalta la adaptabilidad de la gamificación a contextos educativos donde la creatividad docente es la herramienta más importante.

Algunas de las principales limitaciones del estudio son el reducido tamaño de la muestra, que impide generalizar los resultados a otros contextos educativos. Así mismo, el tiempo limitado de intervención (tres sesiones) lo que impide la posibilidad de observar efectos a largo plazo en la retención del vocabulario. La variabilidad en las edades y niveles de los participantes también representó un desafío pues algunos requerían mayor apoyo para participar activamente. Pero a pesar de estas limitaciones, los datos obtenidos ofrecen indicios claros de la efectividad de la gamificación. En futuras investigaciones, sería recomendable ampliar la duración de la intervención y combinarla con estrategias de evaluación continua para medir su efectividad.

Los hallazgos de esta investigación tendrán importantes efectos y aportes para el campo educativo. Ya que la gamificación se consolida como una estrategia óptima y viable para los programas de aceleración que maneja el MEN al promover la motivación y la participación de estudiantes con trayectorias educativas interrumpidas. Su aplicación favorece la equidad al permitir que los estudiantes aprendan desde la experiencia y no desde la memorización, fortaleciendo la relación entre el disfrute y el conocimiento. Así mismo, a nivel institucional, estos resultados pueden inspirar la integración de metodologías lúdicas en otras áreas del currículo y orientar la formación docente hacia enfoques más activos, inclusivos y motivadores.

En conclusión, los resultados confirman que la gamificación es una herramienta que permite y fortalece el aprendizaje y la retención del vocabulario en inglés aumentando gradualmente la motivación y cambios positivos en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. Se evidenció una mejora del 40% en la prueba de vocabulario y una retención sostenida del 80%, junto con un aumento del 70% en la motivación reportada. A partir de estos resultados se abren nuevas líneas de investigación orientadas a explorar el impacto de la

gamificación en otras competencias lingüísticas, como la comprensión oral o la producción escrita, así como a estudiar su efecto a largo plazo en la motivación de los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

En general los hallazgos mostraron como el uso de estrategias gamificadas ayuda de manera clara al fortalecimiento del vocabulario en Inglés tal como se habia propuesto desde el inicio del estudio, Los resultados de las pruebas mostraron un aumento importante en la cantidad de palabras recordadas y usadas por los estudiantes además, de una mejor actitud frente a la clase. Esto confirma que la pregunta de investigacion *¿cómo fortalecer el aprendizaje del vocabulario en inglés a traves de la gamificación?* fue respondida de manera positiva ya que los juegos como los retos y recompensas generaron efectivamente cambios visibles tanto en el desempeño como en la motivación del grupo.

La investigación permitió movilizar en los estudiantes y también en la docente una comprensión mas profunda del aprender como un proceso activo y no solo de memoria. Se descubrió que cuando el aprendizaje se vive como experiencia los niños se sienten mas capaces y mas seguro de sí mismos lo cual transforma la manera en que se ven como aprendices. En la unidad de análisis se logro avanzar en la construcción de sentido sobre el aprender jugando y el jugar para aprender, algo que, antes no se valoraba tanto en este contexto y ahora si se empieza a notar mas, mas fuerte.

La variable de la gamificación tuvo un impacto muy fuerte en la población sobretodo en el interés y la participación. Los estudiantes que casi no hablaban ni participaban comenzaron a hacerlo mas seguido, incluso fuera de las actividades principales. Pero algunos elementos no fueron tan efectivas, por ejemplo, el manejo del tiempo y la cantidad de instrucciones en ciertos juegos que a veces generaba confusión o perdida de ritmo. Aun así, el balance general fue positivo y se comprobo que la gamificación influyó directamente en la actitud frente al aprendizaje del inglés y en como ellos veían la clase, la veian diferente.

Los resultados de este estudio aportan a la literatura sobre gamificación en contextos de extraedad un campo que todavía tiene pocos referentes locales. Se muestra que no se necesitan recursos tecnológicos avanzados para lograr efectos significativos si no mas bien creatividad y adaptación al entorno. En lo metodológico la combinación de análisis cualitativo con observaciones y encuestas sencillas permitió obtener datos muy ricos y faciles de comprender. En lo teórico se reafirma la importancia de la motivación como eje del aprendizaje significativo algo que futuras investigaciones podrían seguir explorando con otros grupos y otros niveles y otros tiempos también.

Se recomienda seguir implementando estrategias gamificadas dentro del programa de aceleración pero ajustando la duración de los juegos y el nivel de complejidad según el avance de los estudiantes. También sería conveniente incluir espacios de autoevaluación donde los niños puedan reconocer sus logros y sus dificultades. De igual manera se sugiere capacitar a mas docentes en el uso de dinámicas ludicas para que la motivación y el aprendizaje se mantengan activos durante todo el año y no se pierdan con el tiempo porque eso suele pasar.

Para futuras investigaciones sería útil explorar variables relacionadas con la autoestima o la interacción social dentro del aula ya que se noto que la motivación también crecía por el trabajo en equipo. Metodológicamente se podrían usar grabaciones o diarios reflexivos de los estudiantes para tener una visión mas amplia del proceso. También se podría comparar grupos con y sin gamificación para medir mas claramente el impacto de la estrategia y ver si los resultados cambian o cambian poco, eso daria una visión mas completa del fenomeno.

Referencias bibliográficas

- Acevedo Vilorio, A. M., & Pérez Herazo, L. F. (2023). *La gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de una escuela multigrado* [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/a03c32aa-c8be-4355-82ad-d86a11ce1125/content>
- 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. ACM.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz Tarquino, G. V. (2021). *Pensamiento matemático en los niños, niñas y adolescentes* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/47857/1/GYRADIAZTARQUINO.pdf>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *The moral compass: An exploratory study of games for teaching ethics*. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, 10–17. <https://doi.org/10.1145/2159365.2159367>
- República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. [Versión impresa].
- República de Colombia. (2007). *Ley 1098 de 2007: Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446. [Versión impresa].
- Marín, D. (2015). Juegos didácticos para la enseñanza del inglés en primaria. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 9(2), 19–29. [Versión impresa].
- Mera Calle, D. F., Sánchez Ramos, M. A., & López Vargas, J. (2025). Gamificación como estrategia pedagógica en educación básica. *Revista Colombiana de Educación*, 80(2), 45–60. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/17540>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Estrategia para la nivelación de los estudiantes en extraedad de básica primaria, en un año lectivo*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Modelos-Educativos-Flexibles/340092:Deci-2000-del-Aprendizaje>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139858656>
- Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. Recuperado a partir de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/141>

RedAcadémica. (2025). *Colegio Laura Herrera de Varela IED*.

<https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-laura-herrera-de-varela-ied>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Secretaría de Educación del Distrito. (2023, 26 de enero). *Bosa cuenta con un colegio nuevo y*

sostenible: ¡Conoce más detalles en video! [https://bogota.gov.co/mi-](https://bogota.gov.co/mi-ciudad/educacion/video-colegio-laura-herrera-de-varela-sostenible-con-el-medio-ambiente)

[ciudad/educacion/video-colegio-laura-herrera-de-varela-sostenible-con-el-medio-ambiente](https://bogota.gov.co/mi-ciudad/educacion/video-colegio-laura-herrera-de-varela-sostenible-con-el-medio-ambiente)

Secretaría de Educación del Distrito. (2018). *Lineamientos para la innovación pedagógica en*

Bogotá. SED. [Versión impresa]

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

Publishing. <https://doi.org/10.54675/MDZL5552>

UNESCO. (2018). *Marco de referencia sobre ética en la investigación educativa*. UNESCO.

Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: A vocabulary research manual*. Palgrave

Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9780230293977>

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

Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

Zapata, O. A. (2005). *¿Cómo encontrar un tema y construir un tema de*

investigación? *Innovación Educativa*, 5(29), 37-45. Instituto Politécnico

Nacional. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421472004.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Diplomado : https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pahernandezgut_unadvirtual_edu_co/EilXw6_3c_tLlt0JnBSWr8IBa7R_IiPxBzej3PtG-FoESQ?e=SKqzHK

Evidencias Sesión 1: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pahernandezgut_unadvirtual_edu_co/Epd-V7bGGKRIptyYfmdqoVQBOMBZxtxR1S3X968TRh2GYA?e=nG67du

Evidencias sesión 2: https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pahernandezgut_unadvirtual_edu_co/EmuSLxzDJ_5CozrANk_KsOQBYp-3gR9wtgIbrEgaH85D3A?e=eUUkAq

Evidencias sesión 3 : https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/pahernandezgut_unadvirtual_edu_co/EjhPG3fPnBdMrtZYz1V0hsIBBb-WsNGVK02-_ZTcO2Aspw?e=OUrRGY