

# **Gamificación en la Adquisición de una Segunda Lengua “La Clave del Exito”**

Frank Herrera Rodríguez

Asesora

Diana Carolina Suárez Díaz

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

## Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la base aérea ubicada en Puerto Salgar, Cundinamarca, donde se ofrecen cursos de inglés en diferentes niveles a funcionarios de la institución. La intervención se realizó con oficiales y suboficiales inscritos en el curso “Low Intermediate”. El objetivo general fue fomentar la motivación sostenida en los estudiantes del curso de inglés de esta unidad militar mediante la implementación de una estrategia de gamificación extracurricular. Para ello, se empleó un enfoque cualitativo y experimental que implicó un cambio metodológico en las clases, con el fin de reconocer sus efectos en la motivación y en los resultados de aprendizaje de los alumnos. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la propuesta tuvo un impacto altamente positivo. Considerando que la intervención tuvo una duración de solo dos semanas dentro de un curso de cuatro semanas, el incremento del 11,8 % en los resultados de los exámenes constituye un avance significativamente relevante y evidencia la efectividad de la estrategia implementada.

***Palabras clave:*** Gamificación, Didáctica, Motivación, Prueba, Resultados.

### **Abstract**

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which made it possible to reflect on pedagogical practice and educational research. The study was carried out at the air base located in Puerto Salgar, Cundinamarca, where English courses at different levels are offered to the institution's personnel. The intervention was conducted with officers and non-commissioned officers enrolled in the "Low Intermediate" course. The general objective was to promote sustained motivation among the students of the English course in this military unit through the implementation of an extracurricular gamification strategy. To achieve this, a qualitative and experimental approach was used, involving a methodological shift in the classes to identify its effects on students' motivation and learning outcomes. Based on this research exercise, it was concluded that the proposal had a highly positive impact. Considering that the intervention lasted only two weeks within a four-week course, the 11.8% increase in exam results represents a significantly relevant improvement and demonstrates the effectiveness of the strategy implemented.

***Keywords:*** Gamification, Didactics, Motivation, Test, Results.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	8
Planteamiento del Problema .....	10
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia .....	14
Referentes Conceptuales .....	14
Referentes Teóricos .....	14
Referentes Técnicos .....	15
Referentes Legales .....	16
Referentes Éticos .....	16
Herramientas y Métodos .....	17
Enfoque y Tipo de Estudio .....	17
Unidad de Análisis .....	17
Técnicas para la Recolección de Datos.....	17
Categorías para el Análisis de Datos .....	18
Resultados .....	19
Acercamiento de la Población a la Variable .....	19
Experimentación .....	20
Identificación de Variaciones .....	22

Análisis y Discusión .....	24
Conclusiones y Recomendaciones .....	30
Referencias Bibliográficas .....	32
Apéndices.....	34

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de investigación</i> .....	34
--	----

## Introducción

Los cursos de inglés de la Unidad Militar Aérea de Puerto Salgar, Cundinamarca, se han vuelto obsoletos debido a su currículo poco didáctico. Por esta razón, a lo largo de esta investigación se diseñó una propuesta metodológica con enfoque didáctico, apoyada en el uso de las TIC, con el fin de determinar si esta estrategia influye de manera directa en la motivación y en los resultados del aprendizaje del segundo idioma.

Se ha identificado una brecha entre la motivación continua de los estudiantes a lo largo del curso y su resultado final de aprendizaje, faltan estudios que evidencien cómo la gamificación y el uso de TIC pueden mejorar la producción oral y mantener la motivación en cursos intensivos de inglés en contextos institucionales, derivado de ello, por muy dispuestos que estén los alumnos a aprender se refleja un factor negativo en los resultados de aprendizaje a mediano y corto plazo.

El objetivo general es fomentar la motivación sostenida en los estudiantes del curso de inglés mediante la implementación de una estrategia de gamificación extracurricular. Para ello, se empleó un enfoque cualitativo y experimental que implicó un cambio metodológico en las clases, con el fin de reconocer sus efectos en la motivación y en los resultados de aprendizaje de los alumnos.

El resultado fue mejor de lo esperado, ya que el 100 % de los estudiantes mostró un incremento en su puntaje del examen final. Aunque algunos avanzaron más que otros, todos evidenciaron una mejora, lo cual refleja el impacto positivo del proceso en un ambiente didáctico y el fortalecimiento de la motivación para continuar aprendiendo.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en la base militar, ubicada en el municipio de Puerto Salgar-Cundinamarca. Esta fuerza militar, a través de sus diferentes escuelas, ofrece cursos de inglés para el personal orgánico, se reciben alrededor de 15 a 20 estudiantes por curso, con un total de 5 cursos programados al año.

La base militar cuenta con aulas altamente adecuadas, acceso a recursos audiovisuales, internet, escritorios tanto para los alumnos como para los docentes, libros de trabajo y una amplia variedad de material de estudio, las clases son de 08 horas académicas diarias por un total de 30 días calendario, las aulas cuentan con aire acondicionado, muy buena iluminación y un ambiente totalmente académico, los cursos que se ofrecen allí van desde básico hasta intermedio (Low Beginner, High Beginner, Low Intermediate, High Intermediate).

La población seleccionada para este estudio está conformada por un total de 11 estudiantes orgánicos de la fuerza cuyas edades oscilan entre 25 y 40 años, los estudiantes son oficiales y suboficiales y fueron enviados a la base militar a realizar este curso de nivel intermedio, la mayoría de los estudiantes cuentan con ingresos que les permiten tener una calidad de vida media-alta, por otro lado se observa una variedad en el rendimiento académico, ya que no todos tienen exactamente el mismo nivel de inglés; sin embargo, todos los estudiantes cuentan con una carrera tecnológica o profesional aspecto que permite la adaptabilidad a la jornada académica del curso, cabe aclarar que los estudiantes ven en el inglés una oportunidad para incrementar su desempeño dentro de la institución, ya que en algunas especialidades dentro de la Fuerza el inglés no es una opción, sino un requisito.

Las diferentes obligaciones ya sean administrativas u operacionales no le permite a los alumnos estar al 100% enfocados en las diferentes actividades que demanda el curso, por otro

lado, también se evidencia que en la mayoría de estudiantes mayores a 38 se presenta más resistencia al aprendizaje a diferencia de los más jóvenes, algunos docentes no cuentan con actividades didácticas que permitan al estudiante disfrutar del proceso mientras aprenden el segundo idioma algo que puede ser perjudicial en especial para los estudiantes mayores, el curso cuenta con material de estudio, sin embargo, este material es enfocado al aprendizaje de gramática y vocabulario algo que probablemente lleve al alumno a una pérdida de motivación y rutina en el proceso de aprendizaje.

En la población de estudio existen algunos factores contextuales que pueden afectar el aprendizaje de los estudiantes, uno de ellos es la presión ejercida por parte de la institución a obtener resultados del manejo del idioma por encima del 75% ya que de esto depende que los funcionarios se puedan desenvolver en sus cargos, es por ello que los estudiantes en ocasiones ven el proceso como una obligación mas no como un logro personal, la falta de tiempo también podría ser un factor ya que en muchas ocasiones los estudiantes trabajan lejos de casa y el tiempo que les queda es para su familia y compromisos extra laborales.

### **Planteamiento del Problema**

Es de resaltar el alto compromiso de los estudiantes por aprender, su participación en clase es sobresaliente aun cuando son 8 horas académicas todos los días durante 30 días; sin embargo, también se ha evidenciado que su capacidad de retención a medida que pasa el tiempo disminuye tornándose un poco aburrida la metodología usada.

El curso se encuentra diseñado mediante una metodología magistral usando libros gramaticales y audios de práctica provenientes de un programa llamado “American Language Course” diseñado por la Fuerza aérea de los Estados Unidos, mencionado programa se ha venido implementando desde hace 15 años característica la cual torna el modelo curricular un poco obsoleto en referencia a los avances y diferentes metodologías de hoy en día.

Es importante mencionar que los alumnos así se encuentren respectivamente matriculados como alumnos del curso, esto no los exime de las diferentes responsabilidades en sus diferentes oficinas y cargos dentro de la institución, aun así llegan a sus clases puntuales con toda la disposición de aprender, sin embargo, debido a sus diferentes obligaciones les es un poco difícil retener el conocimiento, ya que no continúan en una constante inmersión y se llevan solo lo que aprenden en el aula de clase, La falta de continuidad en la práctica fuera del aula limita la consolidación de competencias comunicativas.

El programa “American Language Course” (ALC) entrena a los instructores de Inglés de la Fuerza con el fin de que aprendan la metodología a usar en este curso, y a medida que ha avanzado el tiempo los instructores de inglés se rigen a este diseño curricular que hoy en día es un poco obsoleto, Es importante mencionar que el curso es bueno en gramática y comprensión, pero insuficiente en producción oral y actualización metodológica.

Teniendo en cuenta la motivación que presentan los estudiantes al inicio del curso se pretende implementar una nueva variable que permita aportar en el proceso de aprendizaje de los mismos, esta nueva variable es la implementación de la didáctica extracurricular, sin perder la metodología establecida por la institución, en otras palabras, la propuesta consiste en incorporar gamificación y TIC como apoyo a la metodología tradicional, buscando mantener la motivación y favorecer tanto la comprensión como la producción oral del idioma.

Se ha identificado una brecha entre la motivación continua de los estudiantes a lo largo del curso y su resultado final de aprendizaje, faltan estudios que evidencien cómo la gamificación y el uso de TIC pueden mejorar la producción oral y mantener la motivación en cursos intensivos de inglés en contextos institucionales, derivado de ello, por muy dispuestos que estén los alumnos a aprender se refleja un factor negativo en los resultados de aprendizaje a mediano y corto plazo, se requiere implementar actividades didácticas por parte de los instructores, actividades extracurriculares que permitan a los alumnos disfrutar del proceso mientras aprenden. La investigación se justifica en la necesidad de diseñar e implementar estrategias gamificadas que integren TIC, para transformar la motivación inicial en logros sostenibles de aprendizaje del inglés.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la motivación prolongada en los estudiantes de los cursos de la unidad militar de Puerto Salgar (Cundinamarca) mediante la gamificación extracurricular en el curso Low Beginner durante el segundo semestre de 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la motivación prolongada en los estudiantes de los cursos de la unidad militar de Puerto Salgar (Cundinamarca) mediante la gamificación extracurricular en el curso Low Beginner durante el segundo semestre de 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar la relación de los estudiantes con la gamificación extracurricular mediante el uso de TIC en contextos reales de uso del lenguaje.

Movilizar el interés por el aprendizaje del inglés en los estudiantes a través de recursos tecnológicos que promuevan pensamiento crítico y rutinas de aprendizaje.

Reconocer la aceptación de la gamificación extracurricular y los avances en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de los cursos de la unidad militar.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

La motivación al momento de aprender un segundo idioma se ha convertido en uno de los pilares fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto así que esta se debe analizar desde varios puntos de vista, ya que desde que nacemos estamos inmersos en diferentes entornos que captan nuestra atención; psicológicos, sociales, familiares, económicos, etc. es por ello que la motivación puede ser infundida depende cada punto de vista u objetivo del alumno. La motivación en el aula tiene sus bases, estrategias y sentido, ya que existe una conexión profunda que se produce entre la consideración que se da al alumno y a su historia personal (Márquez Hernández & Abundez González, 2014).

Es imprescindible determinar que el proceso de aprender una segunda lengua tiene como factor principal la didáctica y el uso de herramientas actuales, en ese sentido favorecer la motivación requiere que el profesor destaque el posible interés de un aprendizaje, establezca razonables expectativas de éxito, y desarrolle ayudas adicionales. (Reyes Acosta, 2018).

La educación se está transformando con iniciativas sustentadas en enfoques educativos innovadores centrados en el alumno, el uso de tecnologías emergentes, la capacitación docente, la preparación educativa integral y el fomento del aprendizaje significativo. (Capacho Parra, 2024). Es por ello que la aplicación de la gamificación en el aula es un proceso que realmente toma protagonismo. Las clases magistrales, si bien tienen su pro, también hoy en día están mandadas a recoger y esto debe ser un factor entendido por la comunidad educativa.

### **Referentes Teóricos**

Capacho Parra (2024) establece en su investigación, como la gamificación afecta directamente toda actividad pedagógica potencializando así las habilidades de los alumnos, su

capacidad autocrítica, el fomento de ambientes escolares, y como esta se ha convertido en una herramienta innovadora en el aula de clases.

Recientemente, Márquez Hernández & Abundez González (2024) realizaron un estudio supremamente importante referente a las diferentes perspectivas de la motivación en el aula y como el entorno del estudiante impacta directamente en la misma, un factor supremamente importante a tener en cuenta en el proceso de enseñanza y aprendizaje, y es allí donde se expresa en este documento la necesidad del cambio constante y de la adaptación a un entorno que cambia, se actualiza, evoluciona constantemente, la motivación hoy en día es una necesidad y más al momento del aprendizaje de una segunda lengua.

Para finalizar, Reyes Acosta (2018) en sus tesis de grado nos brinda una amplia visión de como desde un punto de vista docente se genera la motivación en el aula, aunque esta investigación se encuentra enfocada a la educación básica primaria, realmente abre un panorama sobre como un docente puede despertar la motivación por aprender en un alumno, motivos intrínsecos donde el alumno desarrolla un propio sentido del aprendizaje.

### **Referentes Técnicos**

Las fuerzas militares y especialmente, Fuerza Aérea Colombiana (2017), cuenta con su propia doctrina, lineamientos, metodologías y reglamentaciones pedagógicas establecidas en el “*Modelo Pedagógico de la Fuerza Aérea Colombiana (MOPED)*” en donde se establecen factores como el modelo pedagógico en general, su metodología y evaluación todo enfocado al entrenamiento de las diferentes profesiones a nivel militar, documento el cual debemos tener en cuenta al momento de realizar un enfoque hacia el aprendizaje de una segunda lengua, ya que son entornos y ambientes totalmente diferentes. La UNIMINUTO (2014) en su proyecto de investigación formativa plantea la motivación en clase como un factor determinante para la

obtención de aprendizajes significativos. De igual manera. El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2017), orienta que los procesos pedagógicos deben trabajarse mediante metodologías activas y contextualizadas.

### **Referentes Legales**

La Corte Constitucional, mediante la Ley 1978 de 2009, alinea los incentivos de los agentes y autoridades del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), promoviendo el uso de la tecnología en procesos académicos. El Congreso de la República, mediante la ley 2170 de 20210, por medio de la cual se dictan disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos. Constitución Política de Colombia (1991), la cual establece la educación como derecho fundamental.

### **Referentes Éticos**

El estudio se desarrollará mediante un entorno de respeto, cordialidad, confidencialidad, participación autónoma por parte de los estudiantes, inclusión, respeto hacia la institución y hacia nuestros compañeros tal como se hace referencia en el Código de Ética Militar FAC-CETMA (2010), así mismo, las actividades relacionadas con la investigación y aplicadas en clase son única y exclusivamente para fines de mejoramiento y evolución en el proceso de aprendizaje la una segunda lengua.

## **Herramientas y Métodos**

### **Enfoque y Tipo de Estudio**

El siguiente estudio adopta un enfoque metodológico mixto, así como su nombre lo indica este combina metodologías cualitativas y cuantitativas para obtener un resultado totalmente integro de la presente investigación ya que no solo permite una medición estadística con el uso de datos numéricos, sino que también permite entender la perspectiva desde las experiencias, y percepciones de la unidad de análisis.

Por otro lado el tipo de estudio a implementar se obtiene desde el plano del diseño experimental, el cual básicamente se generaliza en la aplicación de un test inicial y un test final lo cual me va a permitir evaluar la eficiencia y eficacia de la intervención investigativa que se va a realizar, al mismo tiempo este resultado cuantitativo ira acompañado de encuestas con enfoque cualitativo que permitirán una visión más amplia, analizando la percepción y experiencia subjetiva de los estudiantes, así como correlacionar los resultados cuantitativos y permitir conocer el impacto en la metodología propuesta.

### **Unidad de Análisis**

El curso “Low Intermédiate” está conformado por 11 alumnos 02 mujeres y 09 hombres mayores de edad entre 23 y 45 años, pertenecientes a una unidad militar, es un contexto educativo en donde se programan clases de 08 horas diarias de lunes a viernes durante 30 días.

### **Técnicas para la Recolección de Datos**

Encuesta Docente (Google forms): Aplicación de gamificación en el aula (Orientación cualitativa), (Aplicación Gamificación en el Aula, s/f)

Encuesta Estudiantes (Google Forms): Aceptación aprendizaje didáctico (Orientación Cualitativa), (Encuesta percepción estudiantes, s/f)

Resultados Examen inicial y Examen final (Físico -Orientación Cuantitativa)

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Con el fin de llevar un análisis realmente completo de la problemática a resolver se definieron unas categorías que permiten contrastar la información recolectada mediante las medidas de recolección empleadas, categorías que sustentan sus raíces de lo cualitativo y cuantitativo tal como se relacionan a continuación:

**Emociones asociadas:** se toman en cuenta todas las emociones que tanto alumnos como docentes pueden despertar en la aplicación de la gamificación, se analizan factores como, por ejemplo: frustración, esperanza, motivación, entre otras, esta categoría pretende analizar un componente afectivo que puede influir en el proceso.

**Pendiente de Mejoramiento:** esta es una categoría netamente cuantitativa, se toma como referente la pendiente de mejoramiento con el fin de comprender la efectividad de la metodología a usada tomando como referencia el examen inicial y al examen final que se realizara en el curso, así mismo ayuda a comprender la necesidad de la solución al problema, así como las medidas para su mejoramiento.

**Percepción de Motivación:** aquí se clasifican todas las percepciones personales en cuanto al sentimiento personal del individuo, su postura personal en cuanto al propósito del aprendizaje de un segundo idioma en este caso el inglés, se analiza el impacto en la continuidad autónoma del individuo y del grupo a continuar con el proceso de aprendizaje.

**Opiniones Generales:** el propósito de esta categoría es identificar a grandes rasgos percepciones personales tanto de alumnos e instructores, opiniones polarizadas lo cual quiere decir a favor o en contra de la metodología, consensos, propuestas, quejas etc.

## **Resultados**

La aplicación de la propuesta se planificó y desarrolló progresivamente mediante la implementación de técnicas gamificadas por parte de los instructores, su aplicabilidad se implementó por un lapso de dos semanas cambiando sistemáticamente la metodología antigua por el uso de la didáctica y el uso de las TIC en clase, algo que fue realmente un reto para los instructores los cuales venían acostumbrados parcialmente a las clases convencionales magistrales, lo anteriormente especificado se derivó en resultados cualitativos y cuantitativos recolectando las perspectivas de los docentes y estudiantes así como los resultados tangibles del proceso, proceso el cual abren paso a un cambio positivo, así mismo a nuevos retos de ahora en adelante, resultados tal como se expresan a continuación:

### **Acercamiento de la Población a la Variable**

Una vez estandarizada la reunión docente en donde se estableció como se iba a orientar el proceso educativo implementando las TIC y la didáctica en clase sin perder la temática ni en la estructura curricular del curso, su aplicabilidad tuvo un impacto inmediato según lo indicado por uno de los docentes de inglés “ Desde mi experiencia, el primer día que diseñe una actividad competitiva con el fin de practicar vocabulario visto en la clase anterior, me di cuenta que la clase automáticamente se transformó, se convirtió en una experiencia activa y participativa, que permitió que los alumnos se involucraran más en su aprendizaje, en ese momento empezaron a hablar de forma natural sin pensar tanto en gramática y percibí que se redujo el miedo a cometer errores, fue algo muy divertido.” (J. Clavijo, comunicación personal, 20 de octubre de 2025).

En referencia a encuesta aplicada a los estudiantes (Encuesta percepción estudiantes, s/f) se pudo evidenciar el impacto positivo de los estudiantes reflejado en la opinión de uno de ellos, Me pareció muy interesante el uso de herramientas alternativas y didácticas para la continuidad

del aprendizaje me encanto por que promueve el aprendizaje en equipo y personalmente aprendo más rápido de esa manera. (V. Núñez, comunicación personal, 19 de octubre de 2025).

Lo anterior permite identificar el impacto inicial que tiene un cambio metodológico didáctico, en un modelo casi obsoleto para el aprendizaje de una segunda lengua, un reto docente desafiante, pero a la misma vez supremamente interesante al momento de aplicar ya que se esperan resultados muy positivos en el producto final que es que el alumno realmente aprenda una segunda lengua.

### **Experimentación**

Mediante la aplicación de la propuesta se realizaron varios puntos de control uno de ellos fue un test semanal de lo visto en clase, el cual incluía la práctica de las cuatro habilidades Listening, Speaking, Reading y Writting, medida la cual despertó un profundo interés en los cambios principalmente en el aspecto ontológico, prácticamente se desarrolló un ambiente en donde el ser-estudiante y el ser-docente se reconfiguro a partir de nuevas formas de relación, motivación y sentido, este sentido proviene de los resultados de mejoramiento en los resultados de los test semana tras semana.

Lo anterior se puede soportar la percepción estudiantil de acuerdo a encuesta realizada “Me encanto el uso del aplicativo de música para completar palabras y escuchar la pronunciación en inglés, siento que apporto bastante a volver algo cotidiano en una herramienta de aprendizaje que puedo usar en cualquier momento y a cualquier hora manteniendo el interés por aprender de forma lúdica” (G. Briñez, comunicación personal, 19 de octubre de 2025).

Por otro lado, teniendo en cuenta que no todos los alumnos iniciaron el proceso de aprendizaje con el mismo nivel de inglés, se descubrió que la aplicación de la gamificación de una forma transversal apoya al aprendizaje simultaneo esto quiere decir que aquellos alumnos

que carecen de bases en el lenguaje despiertan esa motivación autónoma de alinearse con sus compañeros para poder aprovechar las prácticas didácticas que se hacen en clase.

La percepción docente respecto a la respuesta de los estudiantes ante la implementación de la gamificación en el aula se puede evidenciar en la siguiente opinión basada en las encuestas aplicadas, “He notado un aumento en la participación activa de los estudiantes y una mejora en su confianza al comunicarse en inglés, la gamificación ha ayudado a que los alumnos practiquen vocabulario y estructuras gramaticales de manera espontánea, también he observado un ambiente más colaborativo, donde los estudiantes se apoyan entre sí y muestran más disposición para asistir y participar en clase.” (J. Páez, comunicación personal, 20 de octubre de 2025).

La aceptación de la aplicación de la didáctica en clase y el uso de las TIC no solamente fue un reto para el docente como se expresa a continuación: “El principal reto es diseñar actividades equilibradas que sean tanto entretenidas como pedagógicamente efectivas, además, se debe invertir tiempo en preparar materiales, manejar plataformas o recursos digitales, y evaluar el progreso de forma justa, otro reto importante es mantener el control del grupo, ya que las dinámicas de juego pueden generar euforia o competencia excesiva si no se guían adecuadamente.” (J. Clavijo, comunicación personal, 20 de octubre de 2025).

También ha sido una medida de impacto en un proceso de aprendizaje que cambia recientemente con la aplicación de esta propuesta, “creo que esta manera de cómo se están llevando las clases ahora impacta positivamente, como lo he dicho anteriormente las TIC son la herramienta del presente y del futuro” (L. Palomeque, comunicación personal, 19 de octubre de 2025).

## Identificación de Variaciones

Una vez implementado el proceso de gamificación en cada una de las clases, mediante el uso de metodologías didácticas y el apoyo de las TIC, se observó en tan solo dos semanas un aumento significativo entre los resultados iniciales y finales de los estudiantes. Para ello, se aplicó un examen diagnóstico denominado ALCPT (American Language Placement Test), compuesto por 100 preguntas de selección múltiple: 66 orientadas a la evaluación de la comprensión auditiva (*listening*) y 34 dirigidas a la evaluación gramatical. Al finalizar la segunda semana, se realizó una prueba similar con la misma metodología para comparar el progreso alcanzado.

El resultado fue mejor de lo esperado ya que el 100% de los estudiantes presento aumento, algunos más que otros, pero todos presentaron aumento en el resultado de la prueba algo que refleja el impacto adquisitivo del proceso en un ambiente didáctico.

En los resultados se evidencia un promedio de aumento en referencia a examen inicial y final de 11,8% en solo dos semanas factor que indica que la aplicación de la gamificación tiene un impacto sumamente positivo, no solamente en resultados tangibles sino en la motivación del estudiante como lo expresan los mismos alumnos, “Realmente si es muy interesante y si se puede implementar aún más, considero que el aprendizaje es más fácil de adquirir con esos métodos.” (S. Rocha, comunicación personal, 19 de octubre de 2025). O “Me pareció muy interesante el uso de herramientas alternativas y didácticas para la continuidad del aprendizaje. (V. Núñez, comunicación personal, 19 de octubre de 2025).

En conclusión, los resultados permiten determinar que la gamificación en el aula constituye un proceso verdaderamente transformador. Tal como se observa en la **Figura 2**, se evidencia una mejora positiva y medible en el desempeño de los estudiantes. El progreso fue

especialmente notable en aquellos que demostraron mayor compromiso, dedicando parte de su tiempo libre a continuar inmersos en el aprendizaje del idioma.

## **Análisis y Discusión**

Los resultados obtenidos demuestran en definitiva el impacto de la aplicación de un modelo gamificado en el aprendizaje de una segunda lengua tal como se ve en los estudiantes del curso low beginner, este análisis se enfocará en como los resultados se derivan gracias a un cambio metodológico didáctico, además busca crear un hábito en el personal docente el cual no solamente apoyara y motivara a los estudiantes a aprender Inglés, sino que también profesionalizara y preparará a los docentes en un mundo donde la evolución debe ser usada en pro del aprendizaje.

Al inicio de la aplicación de la propuesta, los docentes se mostraron algo esquivos, pues, estaban acostumbrados al modelo metodológico antiguo y poco didáctico, un modelo basado en libros gramaticales y clases magistrales, por otro lado, el conocimiento de las herramientas que ofrecen las TIC era prácticamente nulo. Estos comportamientos confirmaron las necesidades del diagnóstico y respaldaron la pertinencia del proyecto, una vez se capacitó al personal docente en las diferentes herramientas didácticas con las cuales podían contar, se identificó que al momento de aplicarlas y generar este ambiente gamificado en el aula, la motivación del alumnado creció en un 100% aumentando el porcentaje de asistencia y puntualidad a las clases, así como la disposición a aprender, participar y crear una conciencia de aprendizaje autónomo fuera del aula.

Durante la implementación de actividades didácticas en el aula, como las competencias grupales enfocadas en las habilidades de speaking y listening, se pudo evidenciar un cambio positivo en la actitud de los estudiantes frente al uso del inglés. Al participar en estas dinámicas, los alumnos fortalecieron su capacidad para expresarse con mayor fluidez, dejando atrás el miedo a ser juzgados o ridiculizados al momento de practicar el idioma.

Esto coincide con lo planteado por Capacho Parra (2024), quien señala que la gamificación impacta directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, potenciando las habilidades de los estudiantes y fomentando su participación activa.

El uso de estrategias competitivas, como las aplicaciones Kahoot, Quizizz o Educaplay, así como otras actividades diseñadas por los docentes, permitió transformar la percepción del aprendizaje del inglés: pasó de ser una experiencia monótona y tediosa a convertirse en una práctica amena, dinámica y motivadora, donde aprender se asociaba con disfrutar y compartir.

Lo anterior nos permite corroborar lo expresado por Reyes Acosta (2018) en su análisis del cómo un docente puede despertar la motivación por aprender en un alumno, motivos intrínsecos donde el alumno desarrolla un propio sentido del aprendizaje, esto se percibió y se corroboró en el aumento de la participación y la obtención de resultados positivos y medibles.

Se evidenciaron mejoras tangibles en cuanto al ser y el saber tanto de los docentes participantes e indiscutiblemente de los alumnos; esto se vio reflejado en un aumento en los resultados de las pruebas con un promedio de 11.8%, como se evidencia en la Figura 2.

Así mismo, la motivación docente incrementó sustancialmente al ver que sus clases tuvieron un efecto casi inmediato en el aprendizaje; por su parte, los alumnos expresaron mediante las encuestas realizadas que las actividades de los docentes cambiaron el modo de ver el aprendizaje del inglés, no solo abriendo libros y rellenando ejercicios, sino aprendiendo de forma práctica y autónoma.

El aula se convirtió en un lugar donde el alumno quiere llegar, donde el alumno comparte y participa con confianza, un ambiente donde el docente lidera un proceso educativo mientras ve cambios tangibles en sus alumnos, alumnos los cuales motivados por sus resultados desarrollan el hábito de seguir aprendiendo de manera autónoma.

En referencia a estudio titulado “La Motivación En El Aula: Estrategia Esencial Para Mejorar El Aprendizaje En La Escuela Primaria” en donde se menciona que: se puede deducir como resultado que; Los factores que motivan al estudiante son el motivo de logro, las expectativas de éxito y el grado de incentivo. El primero surge del conflicto que se provoca en el individuo entre el deseo o tendencia a experimentar satisfacción ante el éxito y vergüenza o ansiedad ante el fracaso; por su parte las expectativas se refieren a la percepción que el estudiante tiene de sus posibilidades de éxito ante una tarea; y el grado de incentivo viene determinado por el esfuerzo del alumno por alcanzar el éxito; del grado de desafío que implica la tarea deriva el sentimiento de competencia (Márquez Hernández & Abundez González, 2014).

De acuerdo con lo anterior, y considerando los resultados obtenidos tanto en los aspectos cualitativos como cuantitativos, se puede identificar que, en el ámbito del logro académico, los estudiantes se sintieron realmente motivados. Esto fue especialmente evidente en aquellos que incrementaron su puntaje final en 26 puntos, así como en quienes alcanzaron mejoras de 15 puntos o más, lo cual representa un avance significativo en tan solo dos semanas.

Por otro lado, en el factor de “expectativas”, al inicio se percibía un panorama de incertidumbre. Sin embargo, a medida que los estudiantes se involucraban más en las clases y en las actividades didácticas, comenzó a surgir la ilusión de obtener mejores resultados. La competitividad aumentó progresivamente y, con ello, la convicción de que aprender disfrutando del proceso no solo era posible, sino también gratificante.

Otro factor que se alinea con el estudio realizado por las autoras mencionadas anteriormente es el incentivo. Dentro de la Fuerza, contar con un buen nivel de inglés representa diversas oportunidades, las cuales muchos perciben como lejanas o difíciles de alcanzar. Sin

embargo, al comprender que aprender el idioma es posible y que no constituye un reto inalcanzable, surge en los estudiantes una motivación genuina por superarse y acceder a esos incentivos que antes consideraban fuera de su alcance.

En la Figura 2 se evidencia que algunos estudiantes, aunque mostraron un aumento en sus resultados —lo cual es positivo considerando el corto periodo de dos semanas—, experimentaron cierta frustración al compararse con compañeros que incluso triplicaron sus avances. Al indagar sobre las causas, manifestaron que no todos contaban con la misma carga laboral. Esto implicaba que, mientras algunos podían dedicar tiempo adicional a la práctica y el estudio después de clase, otros debían atender compromisos laborales que limitaban su disponibilidad para reforzar el aprendizaje.

Algo que represento una desventaja y tal vez una limitación para realizar el estudio de manera más profunda, lo que hubiera permitido la recolección de datos con resultados pedagógicos y cognitivos más exactos, sin embargo, esto también representa un apoyo para la sustentación de la completa disponibilidad en el proceso de aprendizaje por parte del alumnado ante los programadores del y el personal que autoriza la asistencia al mismo.

En definitiva, los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta fueron altamente positivos, pues revelaron diversos aspectos que contribuyen a mejorar el proceso académico, logístico y administrativo del curso. En el ámbito académico-pedagógico, se evidenció que la implementación de clases gamificadas constituye una herramienta clave para alcanzar resultados efectivos, no solo a corto plazo, sino también de manera sostenida en el tiempo. Estas actividades fomentan la motivación de los estudiantes y les permiten adoptar una nueva perspectiva sobre lo que significa aprender una segunda lengua.

En el aspecto logístico permite la sustentación basada en resultados de equipos, material, aulas adecuadas para el correcto desarrollo y planeación de actividades por parte de los instructores.

Por otro lado, en cuanto al aspecto administrativo permite el entendimiento del personal de comandantes a brindar el 100% de disponibilidad al personal de alumnos para que se dediquen totalmente a su proceso de aprendizaje ya que el dominio del idioma no es solamente un logro personal sino también institucional.

La aplicación de la propuesta básicamente permitió explorar la relación de los estudiantes con la gamificación extracurricular lo que significó la adaptación a un aprendizaje didáctico manteniendo el currículo que se lleva por años mediante el uso de TIC en contextos reales de uso del lenguaje.

Por otro lado, permitió analizar como la motivación y el interés por el aprendizaje del inglés en los estudiantes a través de recursos tecnológicos género y desarrollo pensamiento crítico, creando rutinas de aprendizaje las cuales eran practicadas por iniciativa propia del estudiante.

En cuanto a los docentes, los resultados de la propuesta permitieron reconocer y aceptar que era momento de cambiar la metodología en el proceso enseñanza-aprendizaje, también permitió entender que este cambio inevitablemente va de la mano con la gamificación y la aplicación de las TICs, lo que abre un reto importante de actualización y capacitación dirigida al personal docente.

¿Por último, la aplicación de la propuesta deja también incógnitas y proyectos a resolver a futuro como por ejemplo la creación de un diseño curricular nuevo de los cursos ofertados con una metodología gamificada, o cómo podemos ser competitivos curricularmente ante la aparición

de la IA?, que hará que los estudiantes escojan los cursos ofertados por la institución y no otros guiados por la tecnología?

## Conclusiones y Recomendaciones

En relación con la pregunta de investigación, orientada a determinar de qué manera puede fomentarse la motivación mediante la gamificación extracurricular en el curso *Low Beginner*, se concluye que la propuesta tuvo un impacto altamente positivo. Considerando que la intervención tuvo una duración de únicamente dos semanas dentro de un curso de cuatro semanas, el incremento del 11,8 % en los resultados de los exámenes puede considerarse un resultado significativamente relevante y evidencia la efectividad de la estrategia implementada.

Los resultados de la investigación evidencian que es posible conservar un modelo curricular previamente establecido e implementar, de manera complementaria, actividades gamificadas que mantengan coherencia con la temática propuesta en dicho modelo. Sin embargo, se identifica que el modelo curricular presenta un carácter parcialmente obsoleto, al no reflejar de manera suficiente los avances tecnológicos actuales ni aprovechar plenamente las posibilidades que las TIC ofrecen en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El impacto del estudio aplicado se reflejó en una mejora significativa de la actitud del alumnado hacia el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso, el inglés. Asimismo, se observó una facilitación de los procesos de enseñanza para los instructores y un fortalecimiento en la relación instructor–estudiante. Los resultados también evidenciaron que los alumnos lograron comprender que el proceso de aprendizaje puede ser disfrutable, superando el paradigma de que aprender inglés es una tarea imposible o monótona. No obstante, uno de los aspectos menos favorables identificados fue la dificultad de adaptación de algunos estudiantes e instructores al uso de herramientas tecnológicas, ya que el proceso de “aprender a desaprender” puede resultar complejo en determinados contextos.

En definitiva, los resultados obtenidos permiten concluir que la gamificación en el aula constituye una estrategia pedagógica que, de manera directa e indirecta, genera efectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal como se ha evidenciado en el marco teórico de la presente investigación. La motivación por aprender se hace evidente en los estudiantes, lo cual, a su vez, repercute favorablemente en la labor docente, ya que observar avances en el desempeño del alumnado resulta también gratificante y motivador para el instructor.

Asimismo, la recolección y el análisis de evidencia cualitativa y cuantitativa permiten constatar el efecto positivo de la dinamización de las clases, lo que sugiere que la gamificación puede aplicarse de manera efectiva en diversas áreas del conocimiento y niveles de formación.

Se recomienda la creación y/o actualización de los programas curriculares con el fin de incorporar la gamificación como una herramienta esencial dentro de la base metodológica del proceso de aprendizaje. Es importante considerar que la implementación de un proceso gamificado requiere una adecuada preparación y una estrategia claramente definida, en función de los objetivos educativos que se pretendan alcanzar.

Es de vital importancia promover la capacitación docente en el uso de las diversas herramientas que ofrecen actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como en el aprovechamiento de los recursos basados en inteligencia artificial. No obstante, resulta indispensable mantener y fortalecer el rol del docente como líder y estratega del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, las aplicaciones y herramientas tecnológicas deben concebirse como apoyos que potencian la labor pedagógica, y no como sustitutos de la función docente.

### Referencias Bibliográficas

- Capacho Parra, L. (2024). *Uso de la gamificación en el aula: Aportes para promover la calidad formativa del docente.*
- Congreso de la República de Colombia. (2009). *Ley 1978 de 2009.* Por la cual se regula el sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Diario Oficial.
- Congreso de la República de Colombia. (2021). *Ley 2170 de 2021.* Por medio de la cual se dictan disposiciones frente al uso de herramientas tecnológicas en los establecimientos educativos. Diario Oficial.
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia.* Asamblea Constituyente.
- Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. (2014). *Proyecto de investigación formativa: La motivación en clase como factor determinante para aprendizajes significativos.* UNIMINUTO.
- Defense Language Institute English Language Center. (Año). *American Language Course (ALC).* U.S. Department of Defense.  
*(Reemplazar “Año” por el año real si lo tienes.)*
- Defense Language Institute English Language Center. (Año). *American Language Course Placement Test (ALCPT).* U.S. Department of Defense.
- Fuerza Aérea Colombiana. (2017). *Modelo Pedagógico de la Fuerza Aérea Colombiana (MOPED).* Dirección de Educación Aeronáutica.
- Márquez Hernández, A., & Abundez González, E. (2014). *La motivación en el aula: Estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria.*

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Lineamientos pedagógicos para metodologías activas y contextualizadas*. MEN.

Reyes Acosta, M. (2018). *La motivación en el aula: Una reflexión para el docente*.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1ZIaGz92JEujTRCwNLkgouzXcl\\_vUCAG3?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1ZIaGz92JEujTRCwNLkgouzXcl_vUCAG3?usp=sharing)