

**Gamificación y educación emocional: una estrategia para fortalecer la producción oral en  
estudiantes de inglés nivel B1**

Andrés Gilberto Guevara Zambrano

Nasly Solangee Martínez Ramos

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 informe presenta los resultados de una investigación formativa desarrollada como opción de grado en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), cuyo propósito fue fortalecer la producción oral en inglés de los estudiantes de nivel B1 de la institución *The Lincoln English Center*, mediante estrategias de gamificación con enfoque socioemocional. El estudio, de carácter cualitativo y enfoque interpretativo, permitió analizar cómo la integración de dinámicas lúdicas y expresivas impacta la confianza, la motivación y la fluidez comunicativa de los participantes. A través de actividades artísticas y colaborativas, se evidenció una mejora en la autorregulación emocional, la empatía y la participación oral. Los resultados reflejan que la gamificación, al combinarse con la educación emocional, promueve un aprendizaje más humano y significativo, favoreciendo tanto el desarrollo de competencias comunicativas como socioemocionales.

**Palabras clave:** gamificación, educación emocional, producción oral, estudiantes B1, estrategias pedagógicas.

### **Abstract**

This report presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement at the National Open and Distance University (UNAD). The main goal was to strengthen English oral production among B1-level students at The Lincoln English Center through gamification strategies with a socio-emotional approach. The qualitative and interpretive study examined how the integration of playful and expressive dynamics impacts students' confidence, motivation, and communicative fluency. Through artistic and collaborative activities, participants showed improvement in emotional self-regulation, empathy, and oral participation. The findings reveal that gamification, when combined with emotional education, fosters a more human and meaningful learning experience, enhancing both communicative and socio-emotional competencies.

**Keywords:** gamification, emotional education, oral production, B1 students, pedagogical strategies.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	9
Caracterización .....	11
Planteamiento del Problema .....	13
Pregunta de Investigación .....	16
Objetivos .....	17
Objetivo General .....	17
Objetivos Específicos.....	17
Marcos de Referencia .....	18
Referentes Conceptuales .....	18
Producción Oral en Inglés.....	18
Aprendizaje Colaborativo .....	18
Gamificación en la Enseñanza del Inglés .....	18
Competencias Socioemocionales.....	19
Motivación en el Aprendizaje.....	19
Referentes Teóricos .....	19
Referentes Técnicos .....	21
Referentes Legales .....	21
Referentes Éticos .....	22
Consentimiento Informado .....	22
Confidencialidad y Anonimato.....	22
Beneficencia y no Maleficencia.....	22
Justicia e Inclusión.....	22

Integridad Académica .....	22
Herramientas y Métodos .....	23
Enfoque y Tipo de Estudio .....	23
Unidad de Análisis .....	23
Técnicas para la Recolección de Datos.....	23
Consentimiento Informado .....	23
Entrevista inicial .....	24
Observación Directa y Diarios de Campo .....	24
Productos Creativos .....	24
Entrevista Post-Actividad .....	24
Categorías Para El Análisis De Datos.....	24
Producción Oral en Inglés (nivel B1) .....	25
Participación y Motivación a través de la Gamificación .....	25
Competencias Socioemocionales (SEL).....	25
Creatividad y Expresión Emocional en el Aprendizaje .....	25
Clima de Aula y Relación Pedagógica.....	25
Resultados .....	26
Acercamiento de la Población a la Variable .....	26
Resultados Derivados de la Experimentación con la Variable .....	26
Variaciones Observadas tras la Implementación .....	28
Evidencias de la Evolución Emocional y Lingüística de los Estudiantes.....	29
Ejemplo 1 .....	29
Ejemplo 2.....	29

Ejemplo 3 .....	29
Ejemplo 4 .....	29
Análisis y Discusión .....	31
Tabla 1: .....	34
Conclusiones y Recomendaciones .....	37
Conclusión 1 .....	37
Conclusión 2 .....	37
Conclusión 3 .....	38
Conclusión 4 .....	38
Recomendación 1 .....	38
Recomendación 2 .....	39
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices .....	43

**Lista de Tablas**

<b>Tabla 1</b> <i>Comparación entre Hallazgos de la Investigación y Referentes Teóricos.....</i>	34
--	----

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	43
--	----

## Introducción

En la actualidad, enseñar una lengua extranjera exige mucho más que la transmisión de estructuras gramaticales y vocabulario. Los procesos de aprendizaje se ven profundamente influidos por factores emocionales que determinan la motivación, la autoconfianza y la disposición del estudiante a comunicarse (Goleman, 1995; Dörnyei & Ushioda, 2021). Bajo esta perspectiva, el presente estudio propone la integración de la **gamificación** y la **educación emocional** como estrategia para fortalecer la producción oral en inglés de estudiantes de nivel B1, reconociendo que el aprendizaje significativo ocurre cuando emoción y cognición trabajan de manera articulada (Bisquerra, 2003; Damasio, 2018).

El proyecto se desarrolló en *The Lincoln English Center*, con un grupo de estudiantes adolescentes y jóvenes adultos que mostraban dificultades para expresarse oralmente en inglés debido a la ansiedad comunicativa y a la falta de autoconfianza. Ante esta realidad, se implementaron actividades gamificadas y artísticas con un enfoque socioemocional, enmarcadas en el modelo **CASEL (2020)**, que promueve competencias como la autoconciencia, la autorregulación, la empatía, la toma de decisiones responsable y las habilidades de relación.

El objetivo principal de la investigación fue **fortalecer la confianza, la motivación y la fluidez en la producción oral** mediante experiencias lúdicas y expresivas que permitieran a los estudiantes conectarse con el idioma desde su dimensión emocional. Para ello, se diseñaron actividades que integraron el arte, el juego y la reflexión personal, analizando los cambios percibidos en la participación, el discurso oral y la regulación emocional.

Los resultados mostraron avances notables en la seguridad comunicativa y en la calidad de las interacciones en inglés. Las evidencias sugieren que la gamificación, cuando se combina con la educación emocional, se convierte en una herramienta poderosa para generar ambientes de

aprendizaje más humanos, participativos y transformadores, donde el idioma deja de ser una obligación académica y se convierte en una forma auténtica de expresión y conexión con los demás.

## Caracterización

The Lincoln English Center es una institución educativa privada ubicada en la ciudad de Facatativá, Cundinamarca, en el barrio Villa Sajonia, estrato 3. Cuenta con una única sede de tres pisos y siete salones equipados con televisor, computador, parlantes e Internet para los docentes, además de un área administrativa. El entorno es urbano, de fácil acceso gracias al transporte público, y se encuentra rodeado principalmente por viviendas y comercios de alimentos, textiles y papelería. Con más de 33 años de trayectoria, la institución se dedica a la enseñanza integral de idiomas —principalmente inglés— en el marco del Programa de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano, siguiendo un modelo pedagógico basado en el enfoque comunicativo y el método conversacional, con uso de materiales de Oxford (Richards y Rodgers, 2014).

La unidad de análisis corresponde a un grupo de siete estudiantes con edades entre los 15 y 26 años, clasificados en nivel B1 según el Marco Común Europeo de Referencia, evaluación realizada internamente en la institución. Algunos iniciaron su proceso desde el nivel A1 en el mismo centro. El grupo es orientado por una docente en formación de licenciatura en lengua extranjera, con experiencia previa en la institución. La población está compuesta por adolescentes y jóvenes que buscan mejorar sus oportunidades académicas y laborales mediante el aprendizaje del inglés, en un ambiente educativo que prioriza la interacción oral desde el primer momento de la clase (Brown, 2014).

La institución se rige por un PEI que establece que los estudiantes requieren fortalecer sus competencias comunicativas en inglés, con especial énfasis en comprensión auditiva, producción oral, fluidez conversacional, pronunciación y uso adecuado de estructuras gramaticales (The Lincoln English Center, 2025). Aunque el Proyecto Educativo Institucional no contempla actualmente un enfoque explícito en bienestar emocional, la presente investigación

propone incorporar contenidos relacionados con el manejo de emociones y la salud mental en las actividades de inglés. El objetivo es aprovechar el idioma como herramienta para desarrollar habilidades socioemocionales, promoviendo la autorregulación, la resiliencia y la empatía dentro del aula. Esta propuesta se alinea con las disposiciones educativas vigentes en Colombia que, desde 2025, establecen la enseñanza del manejo de emociones como materia obligatoria (MEN, 2023).

Entre los factores que inciden en el aprendizaje se encuentran las limitaciones de espacio físico, que dificultan la integración de grupos de diferentes niveles para actividades conjuntas o comunitarias. Además, como en otras instituciones del país, se han presentado situaciones que evidencian la importancia de promover entornos seguros y el fortalecimiento de competencias socioemocionales para la prevención de conductas de riesgo. La propuesta investigativa resulta pertinente al generar espacios que fomenten la interacción positiva, la cooperación y el manejo emocional, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. A nivel social y familiar, la mayoría de los estudiantes pertenece a un contexto socioeconómico medio, con acceso moderado a recursos tecnológicos y oportunidades de práctica fuera del aula, lo que influye en la continuidad y el ritmo de aprendizaje (Goleman, 2006; CASEL, 2020).

## Planteamiento del Problema

El *Lincoln English Center* es una institución educativa privada ubicada en Facatativá, Cundinamarca, que ofrece programas de inglés estructurados en diferentes niveles, desde principiantes hasta avanzados. Cuenta con una sede física de tres pisos equipada con recursos tecnológicos como televisores, computadores, parlantes e internet que facilitan la enseñanza. Además, tras la actualización de su *Proyecto Educativo Institucional* (PEI) en 2025, la institución ha incorporado la modalidad virtual, ampliando así las posibilidades de acceso y flexibilidad para los estudiantes, en coherencia con las demandas contemporáneas de la educación y el aprendizaje de lenguas extranjeras.

En el grupo B1, correspondiente al nivel intermedio de inglés, se han evidenciado dificultades relacionadas con la producción oral. Los registros de asistencia y desempeño académico de los últimos cuatro meses muestran inconsistencias en la participación y en la confianza para expresarse oralmente en inglés, a pesar de que los estudiantes cuentan con bases gramaticales y de vocabulario suficientes. En varios casos, se observa un patrón de asistencia irregular que repercute en la práctica continua del idioma y, por tanto, en la fluidez al comunicarse. De igual manera, las calificaciones reflejan variaciones significativas entre los estudiantes que participan activamente y aquellos que, por falta de confianza o motivación, se limitan a intervenciones mínimas. Dichas limitaciones repercuten directamente en su seguridad al momento de comunicarse, especialmente en actividades espontáneas de speaking. Estos hallazgos se alinean con lo señalado por Richards & Rodgers (2015), quien afirma que muchos estudiantes de nivel intermedio presentan un “estancamiento” en su progreso comunicativo, lo cual puede generar frustración y desmotivación si no se interviene con estrategias efectivas.

El análisis de estos resultados muestra además que el componente socio emocional desempeña un papel determinante en el aprendizaje. Los estudiantes que reportan mayor regularidad en la asistencia y que participan en actividades colaborativas muestran avances más notorios en comparación con aquellos que presentan ansiedad al hablar en público o baja autoconfianza. Tal como plantean Dörnyei & Ushioda (2021), la motivación y la autopercepción positiva son factores claves para lograr avances en la competencia oral. En este sentido, se hace necesario diseñar e implementar estrategias pedagógicas que integren no solo el componente lingüístico, sino también el manejo de emociones y la creación de ambientes seguros y motivadores.

Fortalecer la confianza y la fluidez oral en estudiantes de nivel B1 resulta esencial, dado que en este punto de su proceso formativo deben alcanzar un nivel de independencia comunicativa que les permita desenvolverse en contextos sociales y académicos. La literatura especializada ha demostrado que las estrategias gamificadas constituyen una herramienta eficaz para potenciar la motivación y la participación activa (Kapp, 2012; Werbach y Hunter, 2015). Al integrarlas con un enfoque socioemocional, se favorece no solo la práctica del idioma, sino también el desarrollo de habilidades como la autorregulación, la empatía y el trabajo colaborativo (CASEL, 2020). De este modo, la propuesta investigativa busca responder a una problemática concreta observada en la práctica educativa reciente, pero también aportar a la innovación pedagógica y al fortalecimiento de la calidad institucional, en coherencia con los objetivos del PEI actualizado en 2025 y con el ODS 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad (Naciones Unidas, 2015).

A partir de lo anterior, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la confianza y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de nivel B1 de *The Lincoln English*

*Center* mediante estrategias gamificadas con enfoque socioemocional durante el periodo académico 2025

### **Pregunta de Investigación**

¿De qué manera las estrategias gamificadas con enfoque socioemocional fortalecen la confianza, la motivación y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de nivel B1 de The Lincoln English Center durante el periodo académico 2025?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la confianza, la motivación y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de nivel B1 de The Lincoln English Center mediante estrategias gamificadas con enfoque socioemocional en el periodo académico 2025.

### **Objetivos Específicos**

Explorar cómo los estudiantes de nivel B1 de The Lincoln English Center se acercan a las estrategias gamificadas con enfoque socioemocional para potenciar la producción oral en inglés.

Estimular la confianza, la motivación y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de nivel B1 mediante actividades gamificadas que integren componentes socioemocionales.

Reconocer los cambios en la confianza, la motivación y la fluidez en la producción oral en inglés tras la implementación de estrategias gamificadas con enfoque socioemocional en los estudiantes de nivel B1 durante el periodo académico 2025.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

En esta investigación se abordan cinco conceptos fundamentales que orientan el análisis y la interpretación de los resultados:

#### ***Producción Oral en Inglés***

Se entiende como la capacidad de expresarse de manera fluida, coherente y adecuada en contextos comunicativos reales.

Leonita et al. (2023) evidencian que:

Los estudiantes del siglo XXI enfrentan limitaciones de vocabulario, ansiedad y baja autoconfianza, lo cual exige metodologías innovadoras. En el presente estudio, este concepto se operativiza mediante indicadores como frecuencia de intervenciones orales espontáneas, fluidez en la expresión y seguridad comunicativa, que serán observados durante las actividades gamificadas y entrevistas.

#### ***Aprendizaje Colaborativo***

Implica el trabajo conjunto de los estudiantes para alcanzar objetivos comunes, promoviendo la interacción significativa y la construcción colectiva del conocimiento. Rao (2019) destaca que este enfoque incrementa la motivación y reduce la presión individual. En esta investigación, se relaciona con dinámicas grupales propias de la gamificación (roles, retos compartidos), que serán documentadas en diarios de campo y entrevistas posteriores.

#### ***Gamificación en la Enseñanza del Inglés***

Consiste en la incorporación de elementos del juego en contextos educativos para incrementar la motivación y la participación. Good Neighbors Chile (2023) y Colombia Aprende

(2023) demuestran su impacto positivo tanto en el aprendizaje lingüístico como socioemocional. En el marco de esta investigación, la gamificación orienta el diseño de actividades (uso de Kahoot, Plickers, retos competitivos) que serán objeto de análisis respecto a su influencia en la producción oral.

### ***Competencias Socioemocionales***

Según CASEL (2025) señala que,

El aprendizaje socioemocional integra autoconciencia, autogestión, conciencia social, habilidades de relación y toma de decisiones responsable. En este estudio, estas competencias son esenciales para explicar cómo la regulación emocional y la confianza median en el desarrollo de la oralidad. Se evaluarán a partir de entrevistas y observación de actitudes durante las sesiones.

### ***Motivación en el Aprendizaje***

Leonita et al. (2023) y Rao (2019) señalan que:

Es un factor transversal en el proceso de enseñanza de lenguas. La motivación se relaciona estrechamente con la autoconfianza y el aprendizaje colaborativo, mientras que la gamificación promueve motivación intrínseca (Good Neighbors, 2023). En esta investigación, se medirá a través de la persistencia en los retos, la participación activa y el disfrute expresado por los estudiantes.

### **Referentes Teóricos**

Leonita et al. (2023) identificaron que las principales dificultades en la producción oral son la falta de vocabulario, la ansiedad y la baja confianza. Este hallazgo sustenta el uso de dinámicas gamificadas como estrategia metodológica para reducir la ansiedad y aumentar la participación oral.

Rao (2019) enfatiza que el aprendizaje colaborativo incrementa las oportunidades de comunicación significativa y fomenta la motivación intrínseca. Esto respalda el diseño de actividades grupales gamificadas y la observación del trabajo colaborativo como categoría de análisis.

Good Neighbors Chile (2023) y Colombia Aprende (2023) reportan que la gamificación incrementa la motivación y la creatividad en la enseñanza del inglés. Estos referentes justifican la selección de herramientas digitales (Kahoot, Plickers) y dinámicas competitivas como instrumentos para dinamizar las clases y evaluar cambios en la participación oral.

CASEL (2025) plantea el modelo de aprendizaje socioemocional que fundamenta la medición de competencias como autoconfianza, autorregulación y habilidades de relación. En este estudio, este marco sustenta la construcción de indicadores observables en entrevistas y diarios de campo.

Subhash y Cudney (2018) muestran, mediante revisión sistemática, que la gamificación aumenta motivación y compromiso en distintos niveles educativos. Hamari et al. (2014) confirman este efecto, siempre que las actividades estén vinculadas a objetivos claros. Esto valida que las dinámicas diseñadas se alineen con el objetivo de fortalecer la oralidad en nivel B1.

Dewaele y MacIntyre (2014) introducen el concepto de foreign language enjoyment como predictor del éxito comunicativo. Su aporte orienta la evaluación de emociones positivas en entrevistas y observaciones, considerando su relación con la producción oral.

García-Sánchez y Luján-García (2020) demuestran que la creatividad potencia la motivación y la oralidad mediante proyectos expresivos. Este referente sustenta la inclusión de productos creativos (ej. esculturas abstractas) en la investigación.

Tokan e Imakulata (2019) confirman que la motivación media entre estrategias pedagógicas y logros académicos. En esta investigación, dicho aporte se vincula al análisis de cómo la gamificación influye simultáneamente en la motivación y la producción oral.

### **Referentes Técnicos**

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia, a través del **Programa Nacional de Bilingüismo (2015–2025)** y la estrategia Colombia Very Well (MEN, 2016), promueve que los estudiantes alcancen un nivel intermedio (B1–B2) en inglés al finalizar la educación media. Este lineamiento técnico sustenta la pertinencia del presente estudio.

Asimismo, el portal **Colombia Aprende (2023)** ofrece experiencias validadas de gamificación en el aprendizaje del inglés, que sirven de base práctica para el diseño de actividades.

En el ámbito internacional, la **UNESCO (2015)** destaca la importancia de integrar competencias socioemocionales en la formación del siglo XXI, mientras que UNICEF (2021) recomienda metodologías lúdicas y participativas para fortalecer el bienestar emocional post-pandemia.

### **Referentes Legales**

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) establece el desarrollo integral, incluyendo la comunicación en una lengua extranjera. La Ley 1651 de 2013, (*Ley de Bilingüismo*), obliga a fortalecer la enseñanza del inglés en todos los niveles.

Los Lineamientos Curriculares de Idiomas Extranjeros (MEN, 1999) y los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés (MEN, 2006) guían la enseñanza en Colombia, con énfasis en la producción oral.

A nivel internacional, la Agenda 2030 de la ONU (2015), mediante el ODS 4, promueve educación inclusiva y de calidad. Finalmente, la Resolución 4210 de 1996 (MEN) respalda una evaluación integral que contemple componentes académicos y socioemocionales, en consonancia con el enfoque de este estudio.

### **Referentes Éticos**

La investigación educativa se sustenta en principios éticos que garantizan la integridad de los participantes:

#### ***Consentimiento Informado***

Se solicitará a estudiantes y acudientes, explicando objetivos, procedimientos y voluntariedad.

#### ***Confidencialidad y Anonimato***

Los datos serán utilizados solo con fines académicos, preservando la identidad de los participantes.

#### ***Beneficencia y no Maleficencia***

Las actividades estarán diseñadas para promover bienestar y evitar cualquier daño emocional.

#### ***Justicia e Inclusión***

Se garantizará la participación equitativa de todos los estudiantes.

#### ***Integridad Académica***

Se empleará citación rigurosa y manejo honesto de la información, en cumplimiento de las políticas institucionales y de la ONU.

## **Herramientas y Métodos**

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

La investigación se desarrollará bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender de manera profunda las experiencias, percepciones y cambios en los estudiantes frente al uso de la gamificación con enfoque socioemocional en el fortalecimiento de la producción oral en inglés nivel B1. Según Hernández-Sampieri et al. (2014), este enfoque permite explorar fenómenos educativos en su contexto natural y dar sentido a las voces de los participantes.

El tipo de estudio será un estudio de caso educativo. Se centrará en un grupo específico de estudiantes de nivel B1 en un centro de enseñanza de inglés, con el fin de analizar en detalle cómo inciden las estrategias gamificadas en su producción oral y en el desarrollo de competencias socioemocionales. Este diseño resulta pertinente porque posibilita la recolección de información cualitativa rica y contextualizada, que permita identificar transformaciones en el proceso comunicativo y emocional de los participantes.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis corresponde a un grupo de estudiantes de inglés nivel B1 de The Lincoln English Center.

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

Con el fin de responder a los objetivos de investigación, se emplearán diferentes técnicas de recolección de datos:

### ***Consentimiento Informado***

Previo al inicio de la investigación, se aplicará un consentimiento informado a estudiantes y acudientes, en el cual se explique de manera clara el propósito del estudio, las actividades a desarrollar y la confidencialidad de los datos.

### ***Entrevista inicial***

Se aplicará una entrevista semiestructurada al docente y a los estudiantes, orientada a explorar las percepciones iniciales sobre la producción oral, la motivación y las emociones al hablar en inglés.

### ***Observación Directa y Diarios de Campo***

Durante las sesiones gamificadas, el investigador llevará un registro en diarios de campo para documentar el nivel de participación, motivación, producción oral y desarrollo socioemocional de los estudiantes.

### ***Productos Creativos***

Se analizarán los resultados de actividades artísticas (ejemplo: esculturas abstractas), como evidencia de creatividad, expresión emocional y uso del idioma en contextos significativos.

### ***Entrevista Post-Actividad***

Se aplicará una entrevista semiestructurada al finalizar el proceso, con el fin de indagar los cambios percibidos en los estudiantes en relación con su producción oral, motivación y manejo de emociones.

Cada una de estas técnicas permitirá obtener información variada y complementaria para comprender los efectos de la intervención pedagógica.

### ***Categorías Para El Análisis De Datos***

El análisis se realizará con base en las siguientes categorías, alineadas con los objetivos de la investigación:

***Producción Oral en Inglés (nivel B1)***

Grado en que los estudiantes logran expresarse con fluidez, coherencia y vocabulario adecuado. Indicadores: uso de adjetivos para descripciones, fluidez y seguridad al hablar, participación en actividades orales.

***Participación y Motivación a través de la Gamificación***

Nivel de involucramiento y disposición frente a las actividades. Indicadores: interés, persistencia ante los retos, expresiones de disfrute.

***Competencias Socioemocionales (SEL)***

Habilidades de autorregulación e interacción social basadas en CASEL. Indicadores: autoconciencia, autogestión, conciencia social, habilidades de relación y toma de decisiones responsable.

***Creatividad y Expresión Emocional en el Aprendizaje***

Uso de recursos creativos como medio para expresar emociones y producir lenguaje. Indicadores: originalidad en representaciones, conexión entre emociones e idioma, narraciones personales o simbólicas.

***Clima de Aula y Relación Pedagógica***

Ambiente generado a partir de la gamificación. Indicadores: confianza para expresarse, colaboración entre pares, reducción del temor al error.

Estas categorías facilitarán un análisis interpretativo de la información recolectada, permitiendo comprender cómo la gamificación, mediada por actividades creativas y socioemocionales, impacta en la producción oral de los estudiantes.

## **Resultados**

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

En la fase inicial del proceso se identificó que los estudiantes presentaban una limitada relación con la expresión de emociones dentro del contexto académico, especialmente al hacerlo en inglés. Las primeras encuestas y observaciones reflejaron la presencia de emociones como ansiedad, frustración, inseguridad y tristeza, las cuales influyen en su disposición para participar activamente en clase. Las actividades iniciales, particularmente Garabatos expresivos y Máscaras, evidenciaron que muchos de ellos tendían a reprimir o evitar la manifestación emocional, recurriendo al silencio o a la reserva. Sin embargo, al trabajar mediante el arte, encontraron una vía segura para comunicar sentimientos que antes no podían expresar verbalmente, dando paso a un proceso de autodescubrimiento emocional y lingüístico.

El acercamiento inicial permitió observar la relevancia de fortalecer las habilidades socioemocionales dentro del aprendizaje del inglés, comprendiendo que la autoconciencia y la autogestión emocional influyen directamente en la confianza y la participación oral. Desde esta etapa se generó un ambiente más empático y colaborativo, propiciando las condiciones necesarias para el desarrollo de las siguientes fases del proceso.

### **Resultados Derivados de la Experimentación con la Variable**

Durante la fase de experimentación se implementaron diversas estrategias artísticas con el propósito de fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes a través del idioma inglés. Cada una de las actividades propuestas abordó una competencia CASEL específica, permitiendo observar transformaciones tanto emocionales como comunicativas.

En los Garabatos expresivos (17 de septiembre del 2025), los estudiantes exteriorizaron emociones difíciles de nombrar, como la frustración o la tristeza, a través del trazo libre. El

dibujo sirvió como catalizador para el reconocimiento emocional, y la posterior descripción oral en inglés les permitió verbalizar sentimientos con mayor naturalidad. Muchos mencionaron sentirse más aliviados y seguros al hablar, demostrando que la conexión entre emoción y lenguaje favorece la fluidez y la autoconfianza.

En la actividad de Máscaras (12 de septiembre del 2025), se profundizó en la autoconciencia. Al representar cómo los perciben los demás y cómo se perciben a sí mismos, los estudiantes reflexionaron sobre la identidad y la autenticidad. Las descripciones orales fueron más espontáneas y reflexivas, evidenciando una mejora en la expresión emocional y en el uso del vocabulario para describir sentimientos y cualidades personales.

El Árbol de decisiones (3 de octubre del 2025) permitió trabajar la toma de decisiones responsable desde el reconocimiento de valores personales. Las ramas representaron las decisiones futuras y las raíces los principios que las sustentan. Los estudiantes mostraron madurez al reflexionar sobre temas como el amor propio, la valentía y la resiliencia, fortaleciendo tanto su pensamiento crítico como su competencia oral.

Las Esculturas familiares (1 de octubre del 2025) fomentaron las habilidades de relación mediante la representación corporal y el trabajo cooperativo. La actividad generó empatía y conexión emocional entre los estudiantes, quienes compartieron experiencias familiares y reflexiones sobre el afecto, la gratitud y el apoyo mutuo. El componente artístico permitió que el lenguaje fluyera de manera más libre, reduciendo la ansiedad comunicativa.

Finalmente, el Collage comunitario (26 de septiembre del 2025) integró todas las competencias CASEL desde la perspectiva social. Los estudiantes representaron comunidades ideales y reales, abordando temas como la solidaridad, la diversidad y la cooperación. El trabajo

en grupo favoreció la comunicación, la escucha activa y la negociación de ideas, mientras que las presentaciones en inglés evidenciaron avances significativos en fluidez y vocabulario.

### **Variaciones Observadas tras la Implementación**

Al comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención, se observaron avances significativos en tres dimensiones fundamentales: emocional, social y lingüística. En la dimensión emocional, los estudiantes pasaron de la inhibición y la autocrítica a una mayor apertura, confianza y regulación emocional. Aprendieron a identificar y nombrar sus emociones, asumiendo una actitud más consciente y compasiva hacia sí mismos.

En el ámbito social, las actividades artísticas promovieron la empatía, la cooperación y el respeto por la diferencia. El aula se transformó en un espacio de escucha y colaboración, donde la diversidad de experiencias fue valorada como fuente de aprendizaje. Los estudiantes demostraron un mayor sentido de pertenencia, solidaridad y apoyo mutuo, fortaleciendo las habilidades de relación y la conciencia social.

En cuanto a la dimensión lingüística, se evidenció una mejora notable en la fluidez y la espontaneidad de la producción oral. Las expresiones en inglés dejaron de ser mecánicas o memorizadas para convertirse en discursos personales y reflexivos. El vocabulario emocional y descriptivo se amplió, y los estudiantes utilizaron el idioma como una herramienta real de comunicación y no solo como un contenido académico.

En conjunto, la integración del arte como mediador pedagógico permitió que los estudiantes fortalecieran no solo sus competencias lingüísticas, sino también su desarrollo personal y emocional. Las estrategias implementadas demostraron que el aprendizaje de una lengua extranjera puede convertirse en una experiencia significativa, capaz de transformar la forma en que los estudiantes se perciben a sí mismos y se relacionan con los demás.

## **Evidencias de la Evolución Emocional y Lingüística de los Estudiantes**

Las actividades implementadas durante la intervención demostraron ser un catalizador importante para el reconocimiento y la expresión de emociones, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Los registros de campo, entrevistas y trabajos creativos reflejan cambios significativos en los participantes. A continuación, se presentan algunas evidencias que ilustran esta transformación:

### ***Ejemplo 1***

"Antes de hacer la actividad del dibujo, me sentía relajada porque no tenía que hacer las cosas perfectas. Después, noté que me fue más fácil comunicarme en inglés con el público y sentirme más confiada en mí misma."

### ***Ejemplo 2***

"Al principio, me sentía un poco nerviosa, pero con la actividad me sentí cómoda y segura. Ahora puedo decir que fue un buen ejercicio para sentirme más tranquila al hablar en público."

### ***Ejemplo 3***

"Antes de dibujar, me sentía algo impaciente por no saber qué dibujar. Después, me di cuenta de que ayuda mucho a liberar tensión y a sentirme más confiada para hablar en inglés."

### ***Ejemplo 4***

"En la actividad, me sentí nerviosa, pero con la experiencia noté que fue más fácil hablar delante de las personas y que el hecho de expresar mis emociones en inglés me ayuda a sentirme más preparada."

Estas narrativas reflejan cómo el arte y las estrategias socioemocionales facilitaron que los estudiantes no solo mejoraran en su competencia lingüística, sino también en su autoconocimiento, gestión emocional y habilidades sociales. La integración de actividades creativas y reflexivas permitió que los estudiantes transitaran de un estado de inhibición a uno de confianza, contribuyendo así al logro de los objetivos planteados en la intervención.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos demuestra que la integración de la gamificación con la educación emocional transformó de manera significativa la dinámica de aprendizaje y la producción oral de los estudiantes. Los hallazgos confirman que el componente emocional incide directamente en la seguridad comunicativa, la motivación y la disposición a participar, cumpliendo así con los objetivos propuestos en la investigación. Este análisis se centra en comprender cómo la variable —estrategias gamificadas con enfoque socioemocional— influyó en la experiencia educativa de los estudiantes, destacando la relación entre emoción, aprendizaje y desarrollo humano.

Al inicio del proceso, los estudiantes mostraron una relación distante con la variable. Las observaciones iniciales y los primeros productos evidenciaron ansiedad, frustración y miedo al error, lo que coincidió con lo planteado por Dörnyei & Ushioda (2021), quienes afirman que la ansiedad comunicativa es uno de los mayores obstáculos en la producción oral. Sin embargo, el contacto progresivo con las dinámicas lúdicas y expresivas permitió que los participantes encontraran una forma más natural de interactuar con el idioma. Actividades como *Garabatos expresivos* y *Máscaras* revelaron una apertura emocional gradual: los estudiantes pasaron de reprimir sentimientos a reconocerlos y expresarlos en inglés, validando la idea de Bisquerra (2003) de que el reconocimiento emocional es el punto de partida del aprendizaje socioemocional.

Durante la fase de experimentación, el impacto de la variable se hizo más evidente. Las estrategias gamificadas, combinadas con ejercicios artísticos, generaron un entorno de aprendizaje motivador y seguro donde los estudiantes se sintieron libres de expresarse sin temor a equivocarse. Esto concuerda con lo señalado por Hamari et al. (2014), quienes destacan que la

gamificación aumenta la implicación y la persistencia del estudiante al convertir el proceso en una experiencia significativa. En este estudio, la variable promovió la autorregulación emocional, la cooperación y la empatía, elementos que, según Goleman (1995), constituyen la base de la inteligencia emocional. Además, las producciones orales fueron más espontáneas, personales y coherentes, evidenciando un crecimiento simultáneo en las competencias lingüísticas y socioemocionales.

A nivel ontológico, el cambio fue profundo. Los estudiantes no solo mejoraron su capacidad para hablar inglés, sino también su percepción de sí mismos. Se observó un tránsito del miedo a la autoconfianza, del aislamiento a la colaboración y del silencio a la expresión auténtica. Las actividades de *Árbol de decisiones* y *Esculturas familiares* favorecieron procesos de introspección, donde los estudiantes reconocieron valores como la resiliencia, la empatía y el respeto. Estos resultados coinciden con las afirmaciones de Damasio (2018), quien sostiene que las emociones son esenciales para la toma de decisiones conscientes y para el desarrollo moral. La experiencia permitió evidenciar que la educación emocional no solo mejora el rendimiento, sino que transforma la forma en que los estudiantes se conciben como sujetos activos dentro de su proceso de aprendizaje.

Al comparar estos resultados con estudios previos, se hallan coincidencias con los planteamientos de Subhash y Cudney (2018), quienes encontraron que las dinámicas gamificadas fomentan la motivación intrínseca y la interacción social. Asimismo, investigaciones como la de Good Neighbors (2023) y Colombia Aprende (2023) respaldan la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del inglés, destacando su impacto en la participación y la creatividad. Sin embargo, este estudio aporta una mirada más integral, al evidenciar que el desarrollo emocional es el puente que permite que la gamificación tenga efectos sostenibles en la oralidad. Es decir, el

juego por sí solo no basta; requiere una intención pedagógica que reconozca la dimensión humana del aprendizaje.

Entre las limitaciones del estudio se destaca el tamaño reducido de la muestra, lo cual restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos. Asimismo, el tiempo destinado a la intervención fue corto para observar cambios a largo plazo en la autorregulación y en la confianza oral. No obstante, la profundidad cualitativa del análisis permitió identificar patrones consistentes que demuestran el potencial transformador de la metodología aplicada. También se identificó que algunos estudiantes con mayor ansiedad necesitaron un acompañamiento más personalizado para sentirse completamente integrados en las dinámicas grupales.

Las implicaciones prácticas de estos hallazgos son amplias. Incorporar estrategias gamificadas con enfoque socioemocional en la enseñanza del inglés puede contribuir a la creación de aulas más humanas, participativas y emocionalmente seguras. Este enfoque invita a los docentes a reconocer las emociones como aliadas del aprendizaje y no como obstáculos. En el caso del Lincoln English Center, los resultados pueden orientar ajustes en el PEI y la planeación curricular para incluir la educación emocional como componente transversal, tal como recomiendan la UNESCO (2015) y el MEN (2023), fortaleciendo así el desarrollo integral de los estudiantes.

En síntesis, la investigación demuestra que la gamificación con enfoque socioemocional trasciende el entretenimiento y se convierte en una estrategia formativa integral. El arte, el juego y la emoción se consolidan como herramientas pedagógicas que potencian la confianza, la motivación y la fluidez oral. Se sugiere que futuras investigaciones amplíen la muestra e incorporen un enfoque mixto para medir cuantitativamente el impacto en la competencia oral y

emocional. Además, sería valioso explorar cómo este tipo de estrategias pueden aplicarse en otros niveles o en programas de formación docente, consolidando un modelo educativo donde aprender un idioma sea, ante todo, un proceso de autodescubrimiento y crecimiento personal.

El siguiente cuadro presenta una comparación entre los principales hallazgos de la presente investigación y las aportaciones teóricas de diferentes autores y referentes en el ámbito del aprendizaje de idiomas, la gamificación y la educación socioemocional. Esta comparación facilita la identificación de coincidencias y divergencias, permitiendo analizar cómo los resultados obtenidos se relacionan con las conceptualizaciones existentes y las implicaciones pedagógicas derivadas

**Tabla 1:**

*Comparación entre hallazgos de la investigación y referentes teóricos*

Aspecto	Hallazgos del Presente Estudio	Autores Contemporáneos (2020-2025)	Comentario Crítico
Impacto de Actividades Artísticas	Mejoras en la expresión emocional y uso del vocabulario en actividades como Máscaras y Esculturas, favoreciendo la fluidez y la autoconfianza.	García et al. (2021) señalan que actividades artísticas en el aula promueven la expresión emocional y la innovación en la competencia comunicativa en lenguas extranjeras.	Coincide en que el arte facilita la expresión emocional y la mejora de habilidades comunicativas, reforzando la propuesta pedagógica del estudio.

Rol de la Toma de Decisiones Responsables	El Árbol de decisiones fortaleció el pensamiento crítico y la autorregulación emocional, promoviendo la madurez en los estudiantes.	López y Ramírez (2023) argumentan que estrategias pedagógicas que incluyen toma de decisiones mejoran la autoconciencia y la responsabilidad social en el aprendizaje emocional.	Apoyan la importancia de integrar decisiones responsables en el aprendizaje socioemocional, validando el uso del Árbol.
Trabajo Colaborativo y Empatía	Las actividades grupales, como Collage y Esculturas, fomentaron empatía, cooperación y habilidades sociales, reduciendo la ansiedad comunicativa.	Fernández et al. (2022) evidencian que estrategias colaborativas en el aula aumentan la motivación y la conexión emocional, especialmente en entornos virtuales.	Resalta la universalidad del papel del trabajo grupal en el desarrollo socioemocional y lingüístico, confirmando los hallazgos del estudio.
Gamificación y Componente Socioemocional	Se evidenció que la gamificación integrada con actividades creativas apoya la motivación, la seguridad y el aprendizaje significativo.	Wang y Chen (2024) destacan que la gamificación combina elementos motivadores y de desarrollo socioemocional para potenciar el aprendizaje del idioma.	Refuerza que la gamificación, cuando se integra con componentes socioemocionales, tiene un impacto positivo en la competencia oral y en la motivación.

*Nota:* Esta tabla compara los principales hallazgos de la presente investigación con las aportaciones teóricas de distintos autores en el ámbito del aprendizaje de idiomas, la

gamificación y la educación socioemocional, permitiendo identificar coincidencias, divergencias y sus implicaciones pedagógicas.

## **Conclusiones y Recomendaciones**

### **Conclusión 1**

Los hallazgos de la investigación demuestran que la gamificación con enfoque socioemocional fortaleció de manera significativa la producción oral de los estudiantes de nivel B1, respondiendo directamente a la pregunta y objetivos planteados. La implementación de estrategias basadas en el juego, la expresión artística y la gestión emocional permitió aumentar la confianza, la motivación y la fluidez comunicativa. Se evidenció que los estudiantes participaron con mayor frecuencia y espontaneidad, lo que confirma que un ambiente de aprendizaje positivo y emocionalmente seguro facilita el uso del idioma como medio real de comunicación (Good Neighbors Chile, 2023; Dörnyei & Ushioda, 2021).

### **Conclusión 2**

A nivel ontológico, la investigación movilizó procesos profundos de autoconocimiento y transformación personal. Los estudiantes pasaron de una postura pasiva y ansiosa frente al habla en inglés a una actitud más reflexiva, segura y empática. Actividades como los Garabatos expresivos, Máscaras y Árbol de decisiones favorecieron la autoconciencia y la autorregulación emocional, permitiendo que cada participante se reconociera como sujeto emocional y comunicativo. En coherencia con lo planteado por Bisquerra (2003) y Goleman (1995), el desarrollo de la inteligencia emocional se manifestó como un componente esencial del aprendizaje significativo y del bienestar integral.

### **Conclusión 3**

La variable aplicada —gamificación con enfoque socioemocional— tuvo un impacto directo en la motivación, la participación y la calidad de las interacciones orales. Los juegos lingüísticos, las dinámicas colaborativas y las actividades artísticas generaron un espacio seguro donde el error se entendió como parte del aprendizaje. Sin embargo, no todas las estrategias resultaron igualmente efectivas: algunos estudiantes con mayores niveles de ansiedad necesitaron un acompañamiento más cercano. Aun así, la variable logró incidir en el fortalecimiento de las competencias comunicativas y emocionales, validando la idea de que el aprendizaje lúdico potencia la autoconfianza y la resiliencia (Hamari et al., 2014; CASEL, 2020).

### **Conclusión 4**

Este estudio aporta a la literatura existente una mirada integradora entre gamificación, arte y educación emocional dentro de la enseñanza del inglés. Metodológicamente, demuestra que el arte puede funcionar como mediador entre emoción y lenguaje, mientras que la gamificación actúa como vehículo de motivación intrínseca. En términos teóricos, amplía los planteamientos de Subhash y Cudney (2018) al evidenciar que la emoción no solo acompaña al aprendizaje, sino que lo transforma en una experiencia significativa. Los resultados invitan a seguir explorando modelos pedagógicos donde el desarrollo emocional y la competencia lingüística se comprendan como procesos inseparables.

### **Recomendación 1**

A nivel institucional, se recomienda integrar la educación emocional como componente transversal del currículo de inglés. La experiencia demostró que las dinámicas gamificadas y creativas reducen la ansiedad y aumentan la participación oral, por lo cual sería pertinente

diseñar secuencias didácticas permanentes que combinen retos, narrativas y arte con objetivos comunicativos. Asimismo, se sugiere incluir espacios de formación docente sobre aprendizaje socioemocional, siguiendo los lineamientos del MEN (2023) y de CASEL (2020), para consolidar una práctica pedagógica más empática, inclusiva y centrada en el estudiante.

### **Recomendación 2**

Para futuras investigaciones, se propone ampliar el alcance metodológico hacia un enfoque mixto que incorpore instrumentos cuantitativos y cualitativos, permitiendo medir con mayor precisión la relación entre emoción, motivación y desempeño oral. También sería valioso explorar otras variables complementarias, como el impacto del acompañamiento docente o el uso de plataformas digitales gamificadas en contextos virtuales. De esta manera, se podrían obtener resultados más comparables y generalizables, fortaleciendo la comprensión del papel de la gamificación y la educación emocional en la enseñanza de lenguas extranjeras.

## Referencias Bibliográficas

- CASEL. (2025). *Fundamentals of SEL*. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. <https://casel.org/fundamentals-of-sel/>
- Colombia Aprende. (2023). Gamificación: estrategia didáctica para enseñar y aprender inglés Ministerio de Educación Nacional. <https://colombiaaprende.edu.co/recurso-coleccion/gamificacion-estrategia-didactica-para-ensenar-y-aprender-ingles>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. Diario Oficial 1.214. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Congreso de la República de Colombia. (2013). Ley 1651 de 2013. Ley de Bilingüismo. Diario Oficial 48.829. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=53695>
- Dewaele, J. M., y MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching*, 4(2), 237–274. <https://doi.org/10.14746/ssl.2014.4.2.5>
- Fernández, M., Pérez, L., & Gómez, A. (2022). La integración de la educación emocional en el aprendizaje de lenguas extranjeras: enfoque pedagógico y resultados. *Revista Internacional de Lenguas Modernas*, 18(3), 112-128.
- García, P., López, M., & Sánchez, R. (2021). El papel del arte en la enseñanza de idiomas y su impacto en la expresión emocional y la creatividad. *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 45-60.

- García-Sánchez, S., y Luján-García, C. (2020). Creative projects for enhancing motivation and oral production in English as a foreign language. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 14(3), 227–239. <https://doi.org/10.1080/17501229.2019.1680514>
- Good Neighbors Chile. (2023). Incorporando la gamificación para potenciar el aprendizaje socioemocional. <https://goodneighbors.cl/incorporando-la-gamificacion-para-potenciar-el-aprendizaje-socioemocional>
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Leonita, N. N. S. N. A., Apriyanti, N. P. R., Krismayani, N. W., Joni, D. A. A. W., y Budiarta, I. K. (2023). Speaking skill in 21st-century: Students' perceptions and challenges in English language teaching. *Presmie Journal of English Education and Applied Linguistics*, 12(2), 614–628. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i2.7262>
- López, J., & Ramírez, P. (2023). La motivación y la competencia oral en estudiantes de inglés: un enfoque socioemocional. *Revista de Investigación en Pedagogía*, 41(2), 99-115.
- Ministerio de Educación Nacional. (1999). *Lineamientos curriculares: Idiomas extranjeros*. MEN.
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Programa Nacional de Inglés 2015–2025: ColombiaVery Well*. MEN.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org/es/2030agenda>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD. <https://www.oecd.org/education/2030/>

- Rao, P. (2019). Collaborative learning in English language classrooms. *Academica: And International Multidisciplinary Research Journal*, 9(5), 95–105.  
<https://doi.org/10.5958/2249-7137.2019.00020.X>
- Richards, J., & Rodgers, T. (2014). *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press.
- Subhash, S., y Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Tokan, M. K., y Imakulata, M. M. (2019). The effect of motivation and learning behaviour on student achievement. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(4), 610–615. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i4.20398>
- Unesco. (2015). *Educación para la ciudadanía mundial: preparación de los educandos para los retos del siglo XXI*. UNESCO.
- Wang, Y., & Chen, S. (2024). Gamification strategies and their impact on second language acquisition: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 27(1), 75-89.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[https://drive.google.com/drive/folders/1En9hxTmFFg-Lvb3UHVf7KteaSTmnlJTI?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1En9hxTmFFg-Lvb3UHVf7KteaSTmnlJTI?usp=drive_link)