

**Promoción del trabajo colaborativo mediante el uso de recursos gamificados para el
aprendizaje del inglés**

Sara Valentina Bernal González

Adriana Lucia Aguirre Reyes

Asesor

Darío Alejandro Luna Fiesco

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

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 un contexto de aprendizaje con cuatro participantes (P1, P2, P3 y P4), quienes formaron la unidad de análisis del proceso investigativo. El objetivo general fue promover el trabajo colaborativo mediante el uso de recursos gamificados en el aprendizaje del inglés durante el primer semestre de 2026, utilizando un enfoque cualitativo y un diseño con intervención pedagógica en el que se puso en juego la gamificación como variable, reconociendo sus efectos en el trabajo colaborativo como aspecto ontológico. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la implementación de recursos gamificados favoreció significativamente la participación, la interacción y el apoyo mutuo, generando transformaciones positivas en las dinámicas de trabajo en equipo y en la disposición de los participantes hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Palabras clave: Gamificación, colaboración, inglés, interacción, motivación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a graduation requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in a learning context with four participants (P1, P2, P3, and P4), who constituted the unit of analysis of the research process. The main objective was to promote collaborative work through the use of gamified resources in English language learning during the first semester of 2026, using a qualitative approach and a pedagogical intervention design in which gamification was implemented as the main variable, recognizing its effects on collaborative work as the ontological aspect. Based on this research process, it was concluded that the implementation of gamified resources significantly enhanced participation, interaction, and mutual support, generating positive transformations in teamwork dynamics and in the participants' disposition toward learning English.

Keywords: Gamification, collaboration, English, interaction, motivation.

Tabla de contenido

Introducción	7
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	12
Pregunta de Investigación.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Marcos de Referencia	16
Referentes Conceptuales.....	16
Referentes Teóricos	18
Referentes Técnicos	26
Referentes Legales	27
Referentes Éticos	28
Herramientas y Métodos.....	30
Enfoque y Tipo de Estudio	30
Unidad de Análisis.....	31
Técnicas para la Recolección de Datos.....	31
Categorías para el Análisis de Datos	33
Resultados.....	36
Acercamiento de la Población a la Variable.....	36
Experimentación	37
Identificación de Variaciones	38

Análisis y Discusión	40
Conclusiones y Recomendaciones	46
Referencias.....	49
Apéndices.....	53

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	53
--	----

Introducción

En la actualidad, el aprendizaje del idioma inglés se ha consolidado como una necesidad fundamental en diversos contextos educativos, debido a su relevancia en la comunicación global, el acceso a la información y las oportunidades académicas y laborales. Sin embargo, más allá del dominio de estructuras gramaticales o vocabulario, el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés requiere de espacios de interacción activa donde los participantes puedan construir conocimiento de manera conjunta. En este sentido, el trabajo colaborativo se posiciona como una estrategia clave para fortalecer la participación, la cooperación y el uso funcional del idioma en situaciones reales de aprendizaje. A su vez, la incorporación de recursos gamificados en los procesos educativos ha emergido como una alternativa innovadora que permite dinamizar las prácticas pedagógicas, incrementar la motivación y favorecer la implicación de los participantes. Por tanto, abordar la relación entre el trabajo colaborativo y la gamificación resulta pertinente en el contexto actual, ya que permite responder a las necesidades de aprendizaje desde enfoques más dinámicos, participativos y centrados en el estudiante.

A pesar de la importancia del aprendizaje del inglés, en muchos contextos de enseñanza se evidencian dificultades relacionadas con la participación y la interacción entre los participantes, especialmente cuando las actividades se desarrollan de manera individual o poco estructurada. Esta situación limita el desarrollo del trabajo colaborativo y reduce las oportunidades de uso significativo del idioma en contextos comunicativos. En este sentido, se identifica una brecha en la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan la cooperación, la corresponsabilidad y la construcción conjunta del conocimiento. Diversos estudios han señalado que la integración del aprendizaje colaborativo con recursos gamificados puede contribuir a superar estas dificultades, al fomentar la motivación, la participación y la

interacción entre los estudiantes. Por ejemplo, Alcívar Rivadeneira y Chancay Cedeño (2023) destacan que el trabajo colaborativo mediado por gamificación favorece la implicación activa en el aula, mientras que Parrales Poveda et al. (2023) evidencian que las dinámicas de juego incrementan el interés y el compromiso en el proceso de aprendizaje. De igual manera, Pesantez Medranda et al. (2025) resaltan que el aprendizaje cooperativo fortalece las habilidades comunicativas en inglés a través de la interacción constante. En este contexto, resulta necesario profundizar en el análisis de cómo la implementación de recursos gamificados puede contribuir al fortalecimiento del trabajo colaborativo, especialmente en escenarios de aprendizaje donde se requiere promover una participación más activa y significativa.

En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo general promover el trabajo colaborativo mediante el uso de recursos gamificados en el aprendizaje del inglés durante el primer semestre de 2026. Para el desarrollo del estudio, se adoptó un enfoque cualitativo bajo un diseño con intervención pedagógica, el cual permitió comprender las dinámicas de interacción y participación de los participantes, así como intervenir de manera intencionada en el proceso de aprendizaje. La recolección de la información se estructuró en tres momentos: una fase inicial de exploración mediante observación directa y registro en diario de campo, una fase de implementación de actividades mediadas por recursos gamificados, y una fase final de valoración a través de un cuestionario de preguntas abiertas. Posteriormente, los datos fueron analizados a partir de categorías relacionadas con el trabajo colaborativo, la gamificación y la interacción en el aprendizaje del inglés, lo que permitió interpretar los cambios generados en las dinámicas de participación y cooperación.

Como hallazgo principal, la investigación evidenció que la implementación de recursos gamificados favoreció significativamente el fortalecimiento del trabajo colaborativo,

promoviendo una mayor participación, interacción y apoyo mutuo entre los participantes durante el aprendizaje del inglés. Estos resultados permiten afirmar que la incorporación de dinámicas lúdicas, estructuradas mediante retos, roles y objetivos claros, contribuye a generar entornos de aprendizaje más activos y cooperativos. Asimismo, se identificaron transformaciones en la confianza y la disposición de los participantes hacia el uso del idioma en contextos básicos, lo que resalta el impacto no solo académico, sino también actitudinal de la intervención. En este sentido, se invita al lector a revisar el desarrollo completo del presente informe, con el fin de comprender en profundidad el proceso metodológico, el análisis de los resultados y las implicaciones pedagógicas derivadas de la implementación de recursos gamificados en el aprendizaje del inglés.

Caracterización

La presente investigación se desarrolla con un grupo reducido de participantes que forman parte de un proceso formativo orientado al aprendizaje del idioma inglés. Se trata de un espacio de acompañamiento educativo no institucional, en el cual se promueven estrategias didácticas enfocadas en el fortalecimiento de habilidades comunicativas básicas mediante metodologías activas. El contexto de trabajo se caracteriza por la implementación de actividades pedagógicas apoyadas en recursos digitales y dinámicas participativas, orientadas a favorecer la interacción y la construcción conjunta del conocimiento. Asimismo, se dispone de recursos tecnológicos básicos como dispositivos móviles, acceso a internet y herramientas digitales, los cuales permiten el desarrollo de actividades mediadas por recursos gamificados.

La población participante está conformada por cuatro personas con características heterogéneas en cuanto a edad, experiencias educativas y niveles de conocimiento del idioma inglés. Los participantes presentan un nivel inicial (A1) de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, evidenciando dificultades en el manejo de vocabulario básico, la interacción oral y la participación en actividades colaborativas. Asimismo, algunos de los participantes combinan sus actividades académicas con responsabilidades personales o laborales, lo cual incide en el tiempo disponible para la práctica autónoma del idioma.

De acuerdo con las características del grupo, se identifican necesidades de aprendizaje relacionadas con el fortalecimiento de habilidades comunicativas básicas en inglés, especialmente en actividades que requieren interacción, cooperación y trabajo conjunto. Los participantes requieren consolidar la comprensión de instrucciones sencillas, el reconocimiento de vocabulario cotidiano y la construcción de expresiones básicas; sin embargo, se evidencian limitaciones en la participación y en la organización del trabajo colaborativo.

El proceso de aprendizaje también se ve influenciado por experiencias educativas previas centradas principalmente en el trabajo individual, lo cual ha incidido en el desarrollo de habilidades de cooperación. Asimismo, aunque los participantes cuentan con acceso a recursos tecnológicos básicos, su uso en actividades colaborativas y gamificadas ha sido limitado, reduciendo las oportunidades para la interacción y el aprendizaje compartido.

A partir de la observación directa y del registro en diarios de campo iniciales, se evidencia que, aunque los participantes responden de manera favorable a actividades guiadas, presentan dificultades para organizarse en equipo, distribuir roles y sostener interacciones en inglés durante tareas colaborativas. En algunas actividades grupales, uno de los participantes asume el liderazgo mientras los demás adoptan un rol pasivo, lo que limita la cooperación efectiva. Asimismo, en tareas básicas del nivel A1, como la construcción de diálogos sencillos o la resolución conjunta de actividades de vocabulario, se identifican pausas frecuentes, dependencia del orientador y escasa iniciativa para el apoyo mutuo.

Estas situaciones evidencian la necesidad de fortalecer el trabajo colaborativo mediante estrategias didácticas estructuradas. En este sentido, la implementación de recursos gamificados se plantea como una alternativa pedagógica que permita dinamizar la interacción, promover la participación equitativa y favorecer la cooperación durante el proceso de aprendizaje del inglés.

Planteamiento del Problema

En los participantes del proceso formativo en inglés se observan avances iniciales en el aprendizaje del idioma en nivel A1, especialmente en el reconocimiento de vocabulario básico y en la comprensión de instrucciones sencillas. Durante las sesiones, los participantes desarrollan actividades breves de uso del idioma y muestran mayor seguridad cuando cuentan con apoyos visuales, ejemplos claros y orientación constante. Asimismo, el trabajo en pequeños grupos ha permitido que algunos apoyen a sus compañeros, favoreciendo la construcción conjunta de respuestas y el uso funcional del inglés en situaciones simples. Estas prácticas evidencian una disposición positiva hacia el aprendizaje y una base sobre la cual es posible fortalecer los procesos de interacción académica.

No obstante, al analizar las estrategias de mediación del aprendizaje empleadas de manera habitual, se identifican aspectos que requieren fortalecimiento. Aunque se proponen actividades grupales, estas no siempre promueven una interacción constante, estructurada e intencionada entre los participantes. En diversos momentos, el trabajo se centra en tareas individuales o ejercicios repetitivos que limitan el intercambio entre pares y reducen las oportunidades de cooperación sostenida.

Desde la observación directa y el registro en diarios de campo, se evidencian situaciones como la participación desigual en las actividades colaborativas, la dificultad para distribuir roles, la escasa interacción oral en inglés entre los participantes y la dependencia frecuente del orientador para la toma de decisiones académicas. Estas dinámicas muestran que el trabajo colaborativo no se desarrolla de manera sistemática como estrategia pedagógica, lo que dificulta consolidar prácticas de apoyo mutuo, corresponsabilidad y participación durante el aprendizaje del inglés.

Frente a esta situación, surge el interés por introducir el trabajo colaborativo mediado por recursos gamificados como una alternativa pedagógica durante el proceso de intervención. Esta propuesta busca organizar el trabajo en equipo mediante tareas claras, retos acordes al nivel A1 y dinámicas lúdicas que favorezcan la interacción, la motivación y la construcción conjunta del aprendizaje en contextos comunicativos básicos. Desde un enfoque cualitativo, se pretende comprender las transformaciones que puedan emerger en las dinámicas de interacción, participación y cooperación a partir de la implementación de estas estrategias.

En este sentido, la brecha que orienta la investigación se relaciona con la necesidad de analizar cómo la articulación entre trabajo colaborativo y recursos gamificados puede fortalecer las dinámicas de interacción en un grupo reducido de participantes con nivel inicial de inglés. Aunque existen referentes teóricos sobre aprendizaje colaborativo y gamificación, resulta pertinente estudiar su implementación en un contexto formativo específico orientado al fortalecimiento de la participación y la cooperación durante el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cómo promover el trabajo colaborativo en un grupo de participantes con nivel A1 de inglés mediante la implementación de recursos gamificados durante el primer semestre de 2026?

Objetivos

Objetivo General

Promover el trabajo colaborativo en un grupo de participantes con nivel A1 de inglés mediante el uso de recursos gamificados durante el primer semestre de 2026.

Objetivos Específicos

Explorar las dinámicas actuales de trabajo colaborativo en el grupo de participantes con nivel A1 de inglés, identificando las formas de interacción, participación y cooperación presentes durante las actividades de aprendizaje.

Implementar actividades pedagógicas mediadas por recursos gamificados para el aprendizaje del inglés que favorezcan la interacción, el apoyo mutuo y la participación de los participantes.

Reconocer y analizar los cambios en las dinámicas de trabajo colaborativo de los participantes después de la implementación de recursos gamificados durante el proceso de aprendizaje del inglés.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo se refiere a una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes interactúan, comparten responsabilidades y construyen conocimiento de manera conjunta para alcanzar objetivos educativos comunes. Esta estrategia implica cooperación intencional y organización grupal, permitiendo que los participantes apoyen mutuamente su proceso de aprendizaje, desarrollen habilidades sociales y generen soluciones mediante la negociación de ideas y la construcción colectiva de significados. En el ámbito educativo, el trabajo colaborativo se considera una vía para favorecer la participación, el pensamiento crítico y la motivación, transformando la interacción en el aula y potenciando el logro de aprendizajes significativos cuando se articula de manera sistemática con otras estrategias pedagógicas.

En el contexto de la presente investigación, el trabajo colaborativo se concibe como una estrategia estructurada que permite organizar la interacción entre los estudiantes jóvenes y adultos, favoreciendo su participación en tareas comunicativas en lengua inglesa.

Gamificación educativa

La gamificación educativa se concibe como una estrategia didáctica que incorpora elementos y mecánicas propias del juego como retos, puntos, niveles, recompensas y objetivos claros aplicados a contextos educativos con el fin de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y motivar la participación de los estudiantes. Esta estrategia no busca transformar la clase en un juego completo, sino utilizar los componentes lúdicos para aumentar la implicación, la motivación y el compromiso del alumnado frente a las actividades académicas. Estudios recientes sobre gamificación resaltan que la utilización de estos elementos lúdicos puede

fortalecer la motivación intrínseca del estudiante, favorecer la interacción entre pares y hacer que actividades que normalmente resultan monótonas se vuelvan más atractivas, incrementando así las posibilidades de aprendizaje significativo (Parrales Poveda et al., 2023).

Cuando se integra con dinámicas de trabajo en equipo, la gamificación puede convertirse en un medio para fortalecer la colaboración y la participación dentro del aula de inglés.

Recursos gamificados en el aula

Los recursos gamificados son herramientas didácticas que incorporan elementos de juego dentro de actividades educativas para promover la participación, la cooperación y la motivación. Estos pueden incluir puntos, insignias, niveles, retos, retroalimentación inmediata y dinámicas sociales. En estudios recientes se ha observado que el uso de recursos gamificados puede favorecer la creación de entornos colaborativos que no solo refuerzan la motivación, sino que también promueven el aprendizaje significativo y el intercambio entre estudiantes en diversos contextos educativos. En el área de inglés, estos recursos pueden facilitar la práctica de vocabulario, estructuras básicas y comprensión de instrucciones mediante retos grupales y dinámicas colaborativas.

Interacción en el aprendizaje del inglés

La interacción en el aprendizaje del inglés se refiere al proceso comunicativo y social mediante el cual los estudiantes construyen conocimiento lingüístico al participar activamente con sus pares y con el docente en actividades compartidas. En contextos de enseñanza de lenguas extranjeras, la interacción no solo facilita la práctica de habilidades lingüísticas como la expresión oral, comprensión auditiva, lectura y escritura, sino que también promueve la co-construcción de significados, la negociación de ideas y la retroalimentación colaborativa entre los participantes. Estudios recientes muestran que el aprendizaje cooperativo, como forma

estructurada de interacción, favorece la fluidez y cohesión discursiva, así como la reducción de la ansiedad comunicativa, evidenciando que una interacción constante y significativa contribuye al desarrollo de competencias comunicativas en inglés cuando se integra con metodologías pedagógicas activas. En este sentido, la interacción puede potenciarse mediante el uso intencionado de recursos gamificados que estructuren dinámicas colaborativas, promuevan el uso funcional del idioma y generen espacios de negociación de significados dentro del aula.

Referentes Teóricos

Gamificación y habilidades en inglés

En primer lugar, el estudio de Laura de la Cruz, Choque Quispe, Pérez Yufra y Pablo Pinto (2025) analiza el uso de la gamificación en el fortalecimiento de las habilidades receptivas del idioma inglés en estudiantes de educación superior, tomando como referencia estándares internacionales de evaluación. La investigación, de enfoque cuantitativo preexperimental, aplicó una intervención gamificada y comparó resultados antes y después mediante una prueba estandarizada, evidenciando mejoras significativas en comprensión lectora y auditiva. Desde el punto de vista teórico, el estudio se fundamenta en la idea de que la incorporación de dinámicas lúdicas incrementa la motivación y favorece procesos cognitivos asociados a la atención y la retención de información. Los resultados confirman que la gamificación puede incidir positivamente en el desempeño lingüístico cuando se integra de manera estructurada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque este estudio se desarrolla en educación superior y desde una perspectiva cuantitativa, sus hallazgos respaldan la pertinencia de incorporar recursos gamificados en contextos de enseñanza del inglés. En relación con la presente investigación, este referente aporta sustento empírico para justificar la mediación de la gamificación, aunque el

enfoque aquí propuesto se orienta a analizar cualitativamente cómo dichas dinámicas pueden promover el trabajo colaborativo y fortalecer la interacción.

Gamificación en la enseñanza del inglés como segunda lengua

En este sentido, Cevallos Veloz, Solórzano Álava, Macías Bailón y Cárdenas Coello (2025) realizaron un análisis de la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, a partir de estudios empíricos publicados en bases de datos de alto impacto. La investigación utiliza una revisión sistemática con enfoque cualitativo y metodologías de análisis lógico-dialéctico para identificar mejoras en áreas como retención de vocabulario, comprensión auditiva, producción oral y motivación estudiantil. Los resultados señalan que, aunque la implementación de gamificación aún es incipiente en contextos educativos como el ecuatoriano, su aplicación estructurada con criterios pedagógicos claros evidencia beneficios significativos en la participación y compromiso de los estudiantes. Teóricamente, el estudio apoya la idea de que las dinámicas lúdicas pueden dinamizar procesos de aprendizaje que, en el aula de inglés, facilitan la práctica activa de contenidos lingüísticos y motivan la interacción entre pares. Críticamente, aunque este artículo se basa principalmente en evidencias de contextos diversos y no desarrolla un diseño experimental propio, sus hallazgos respaldan la pertinencia de integrar estrategias gamificadas en la presente investigación, especialmente como justificación para promover espacios de interacción colaborativa y participación estudiantil en tareas de inglés.

Integración de recursos tecnológicos y estrategias colaborativas en el aprendizaje del inglés

En su investigación, Peña Sánchez y Rangel Gutiérrez (2025) examinan cómo la integración de recursos tecnológicos y estrategias colaborativas favorece la motivación, la participación oral y las habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de educación

secundaria. El estudio, de carácter cualitativo y con un diseño de investigación-acción, se desarrolla con estudiantes de 11 a 14 años y utiliza métodos como observación directa, diarios de campo y encuestas para recoger datos sobre la experiencia pedagógica. Los hallazgos señalan que la combinación de herramientas digitales (como Kahoot, Wordwall o Wayground) junto al trabajo en equipo genera no solo una mayor confianza para comunicarse en inglés, sino también una actitud más entusiasta hacia la participación y cohesión del grupo. Teóricamente, los autores sostienen que la integración sistemática de tecnologías educativas con estrategias colaborativas promueve una mediación pedagógica activa, lo que dinamiza las interacciones en el aula y reduce la ansiedad comunicativa.

Críticamente, el estudio se desarrolla en educación secundaria y presenta una intervención específica; no obstante, su aporte resulta pertinente para la presente investigación, ya que evidencia que la articulación de tecnologías y estrategias colaborativas no solo fortalece las habilidades lingüísticas, sino que también favorece la interacción y el compromiso colectivo. Estos aspectos se relacionan directamente con el propósito del estudio, orientado a promover el trabajo colaborativo en el área de inglés más desde el proceso pedagógico que desde la medición cuantitativa de resultados.

Gamificación y aprendizaje colaborativo mediado por TIC en el aula de inglés

En el estudio de Guzmán Corbacho y Rodríguez García (2025), se analiza la implementación de estrategias de gamificación y aprendizaje colaborativo mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para fortalecer la motivación y la competencia oral en inglés en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo (Bolívar). El diseño de la investigación se orienta desde un enfoque cualitativo aplicado durante el segundo semestre de 2025, integrando actividades gamificadas

como juegos interactivos, tareas cooperativas y retos colaborativos que promovieron el uso del idioma en contextos significativos. Los resultados obtenidos indican que la combinación de recursos digitales con dinámicas de trabajo en equipo no solo incrementó la participación y el interés de los estudiantes, sino que también facilitó oportunidades de interacción oral en inglés, reduciendo la ansiedad comunicativa y fortaleciendo la confianza en la producción de la lengua extranjera. Desde una perspectiva teórica, este estudio sustenta que la gamificación potencia sus efectos cuando se articula con estrategias de aprendizaje colaborativo, ya que favorece la interacción significativa, la motivación y el compromiso grupal en el aprendizaje del inglés.

Estos hallazgos resultan relevantes para la presente investigación, puesto que evidencian cómo la integración de recursos gamificados y dinámicas colaborativas puede fortalecer la participación en contextos educativos diversos, aportando fundamentos sólidos para su implementación, donde confluyen jóvenes y adultos con trayectorias formativas heterogéneas.

Uso de la gamificación y aprendizaje cooperativo para la enseñanza del inglés

En el estudio de Hernández Forero y Forero Fontecha (2025), se analiza la combinación de gamificación y aprendizaje cooperativo como estrategia pedagógica para la enseñanza del inglés a niños en edad preescolar en Vélez, durante el año 2025. La investigación, de carácter cualitativo, se desarrolló a partir de una intervención en la cual se implementaron actividades lúdicas gamificadas (tales como juegos de roles, retos interactivos y dinámicas cooperativas) integradas con tareas grupales orientadas al uso funcional del idioma. Los resultados muestran que los estudiantes no solo experimentaron mayor entusiasmo y participación, sino que también desarrollaron interacciones más fluidas con sus pares, lo que facilitó la adquisición de vocabulario básico y estructuras sencillas en inglés. Desde una perspectiva teórica, los autores

sostienen que la gamificación no debe considerarse un fin en sí misma, sino un recurso potenciador de procesos sociales de aprendizaje cuando se articula con estrategias cooperativas.

Críticamente, este estudio aporta evidencia de cómo la combinación de gamificación y cooperación puede dinamizar la interacción y el compromiso en procesos de aprendizaje de lenguas, lo cual es valioso para fundamentar teóricamente la promoción del trabajo colaborativo mediado por recursos gamificados en contextos educativos diversos, incluidos grupos de jóvenes y adultos en el aprendizaje del inglés.

E-gamificación y desarrollo de la competencia comunicativa en inglés

En esta misma línea, Salguero Rojas, Niño Ruge y Muñoz Barriga (2024) presentan un análisis de tendencias investigativas que vinculan la e-gamificación con el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, basado en múltiples estudios recientes que han implementado elementos gamificados en ambientes virtuales o mixtos de aprendizaje del idioma. El trabajo destaca que la e-gamificación no se limita a la introducción de juegos o actividades lúdicas, sino que abarca una integración sistemática de mecánicas, dinámicas y componentes motivacionales que propician la interacción entre los participantes, la práctica de habilidades comunicativas y la retroalimentación constante. Los autores identifican que, en diferentes contextos educativos, las experiencias gamificadas han facilitado la participación, el refuerzo de destrezas comunicativas (como la comprensión y producción oral) y la construcción colaborativa de significados en inglés. Este enfoque teórico se apoya en marcos de aprendizaje sociocultural y constructivista, donde la interacción mediada por tecnología se convierte en factor clave para que el aprendizaje sea significativo.

Críticamente, este estudio aporta un sustento teórico robusto para entender por qué y cómo la gamificación particularmente en entornos tecnológicos puede fortalecer procesos de

interacción y comunicación en lenguas extranjeras. Este análisis contribuye directamente a la presente investigación al proporcionar un marco conceptual que respalda la pertinencia de los recursos gamificados para promover la interacción y la competencia comunicativa en el aula de inglés, sobre todo cuando estos se articulan con estrategias colaborativas que involucran trabajo en equipo.

Gamificación como estrategia para la motivación y el aprendizaje del inglés

En el estudio de Chona González y Eliana Alejandra (2024), se analiza la gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés, mediante la implementación de dinámicas lúdicas estructuradas en el aula. La investigación examina cómo la incorporación de elementos propios del juego, como retos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, influye en la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje de la lengua extranjera. A partir de la aplicación de actividades gamificadas apoyadas en herramientas tecnológicas, el estudio evidencia un aumento significativo en la motivación, la participación y la disposición para interactuar en inglés. Asimismo, se destaca que la gamificación contribuye a disminuir la resistencia y la ansiedad frente al uso del idioma, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Desde el punto de vista teórico, el trabajo respalda enfoques constructivistas en los que el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento a través de experiencias significativas. Este referente aporta fundamentos importantes para la presente investigación, ya que sustenta que la integración de recursos gamificados puede fortalecer no solo la motivación, sino también las dinámicas de interacción y participación necesarias para promover el trabajo colaborativo en el área de inglés.

Didácticas gamificadas en la enseñanza del inglés

En la investigación desarrollada por Rojas Garavito y Carlos Alberto (2025), se analizan las didácticas gamificadas en el aula como estrategia para la enseñanza del idioma inglés en la Escuela Rural Las Arrugas, en San Vicente de Chucurí (Santander), durante el primer semestre de 2025. El estudio se orienta hacia la implementación de actividades pedagógicas que incorporan elementos lúdicos estructurados, tales como retos, dinámicas por niveles y recompensas simbólicas, con el propósito de fortalecer el interés y la participación estudiantil en el aprendizaje del idioma. A través de la aplicación de una propuesta didáctica contextualizada, se evidenció que la gamificación favorece la disposición de los estudiantes hacia las actividades en inglés, incrementando su implicación y compromiso durante las clases. Asimismo, el autor resalta que las estrategias gamificadas contribuyen a transformar el ambiente tradicional del aula en un espacio más interactivo y participativo, facilitando la apropiación progresiva de vocabulario y estructuras básicas del idioma.

Desde una perspectiva teórica, el estudio sostiene que la gamificación, cuando se integra de manera planificada dentro de la didáctica, potencia procesos motivacionales y cognitivos que favorecen el aprendizaje significativo. Este referente resulta pertinente para la presente investigación, ya que refuerza la idea de que los recursos gamificados pueden dinamizar la enseñanza del inglés y servir como mediadores pedagógicos para fortalecer la participación y el trabajo colaborativo en contextos educativos diversos.

Estrategias colaborativas y TIC para fortalecer habilidades de speaking

En el estudio de Castro Fandiño y González Méndez (2024), se analiza la implementación de estrategias colaborativas mediadas por tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para potenciar las habilidades de speaking en estudiantes de inglés de la

UNAD en modalidad a distancia. La investigación se centra en la integración de actividades cooperativas apoyadas en herramientas digitales, promoviendo la interacción entre estudiantes mediante espacios virtuales de participación y producción oral. Los resultados evidencian que la articulación de TIC con dinámicas colaborativas favorece la práctica comunicativa constante, incrementa la confianza para expresarse en inglés y fortalece la autonomía en el proceso de aprendizaje. Asimismo, se destaca que el trabajo conjunto permite construir conocimiento lingüístico de manera compartida, generando mayor compromiso y cohesión grupal incluso en entornos virtuales.

Desde una perspectiva teórica, el estudio se sustenta en enfoques socio constructivistas que reconocen la interacción como elemento clave para el desarrollo de competencias comunicativas en lengua extranjera. Este referente resulta especialmente pertinente para la presente investigación, ya que aporta evidencia de que la combinación de estrategias colaborativas y recursos tecnológicos puede fortalecer la participación y la interacción significativa en el aprendizaje del inglés, aspectos fundamentales para promover el trabajo colaborativo mediado por recursos gamificados.

Estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas para fortalecer habilidades comunicativas en inglés

En el estudio desarrollado por Angulo y Marmolejo Nova (2023), se presenta una secuencia didáctica apoyada en estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas con el propósito de fortalecer habilidades comunicativas básicas en el aprendizaje del idioma inglés en niños de la Fundación Alfa & Omega. La investigación se centra en la implementación de actividades estructuradas que combinan dinámicas lúdicas con el uso de recursos digitales, favoreciendo la práctica del vocabulario, la comprensión y la producción oral en contextos interactivos. Los

resultados evidencian que la integración de elementos lúdicos con tecnologías educativas genera mayor motivación, participación y disposición hacia el aprendizaje del idioma, además de propiciar espacios de interacción significativa entre los estudiantes.

Desde el enfoque teórico, el estudio se sustenta en perspectivas constructivistas que reconocen el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento y la importancia de la mediación tecnológica como facilitadora de experiencias de aprendizaje dinámicas. Este referente aporta fundamentos relevantes para la presente investigación, ya que respalda la idea de que la combinación de estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas puede fortalecer procesos de interacción y participación en el aula de inglés, elementos esenciales para promover el trabajo colaborativo mediante recursos gamificados.

Referentes Técnicos

La presente investigación se sustenta en documentos técnicos emitidos por el Ministerio de Educación Nacional que orientan la integración pedagógica de metodologías activas, el uso de recursos tecnológicos y el desarrollo de competencias en el ámbito escolar.

En primer lugar, se retoman las Orientaciones curriculares para el área de Tecnología e Informática en la educación básica y media, publicadas por el Ministerio de Educación Nacional (2022). Este documento establece lineamientos pedagógicos y didácticos dirigidos al fortalecimiento del pensamiento tecnológico, la apropiación de las TIC y la construcción de ambientes de aprendizaje innovadores. Asimismo, resalta la importancia de promover prácticas pedagógicas centradas en el estudiante, donde la interacción, la participación y el trabajo colaborativo se constituyen en ejes fundamentales del proceso educativo. En este sentido, dichas orientaciones respaldan la incorporación de recursos gamificados como mediadores pedagógicos que favorecen dinámicas interactivas y cooperativas dentro del aula.

De igual manera, se consideran los Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés (Ministerio de Educación Nacional, 2006), los cuales definen criterios de desempeño comunicativo alineados con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Este referente técnico orienta la planificación de actividades pedagógicas acordes con el nivel A1, correspondiente al nivel de competencia lingüística identificado en los participantes de la investigación.

Referentes Legales

La presente investigación se desarrolla dentro del marco normativo que regula el sistema educativo colombiano y orienta los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en las instituciones educativas. Estas disposiciones establecen principios que garantizan el derecho a la educación y promueven el desarrollo integral de los estudiantes en los distintos niveles del sistema educativo.

Uno de los principales referentes es la Ley General de Educación 115 de 1994, la cual define los principios y fines de la educación en Colombia. Esta ley establece que la educación debe contribuir al desarrollo integral de la persona y a la formación de ciudadanos capaces de participar activamente en la sociedad (Congreso de la República de Colombia, 1994). En este sentido, se reconoce la importancia de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo y la participación de los estudiantes dentro del aula.

También se tiene en cuenta el Decreto 1075 de 2015, conocido como el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación, el cual reúne las normas que regulan la organización y funcionamiento del sistema educativo colombiano. Este decreto establece orientaciones relacionadas con la gestión institucional, la organización curricular y el desarrollo de los

procesos de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas (Ministerio de Educación Nacional, 2015).

Asimismo, se considera la Ley 1341 de 2009, que promueve el acceso y uso de las tecnologías de la información y la comunicación en diferentes ámbitos de la sociedad. Esta normativa señala que el Estado debe fomentar “el acceso y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones” para contribuir al desarrollo social y educativo (Congreso de la República de Colombia, 2009, art. 2). En el ámbito educativo, este planteamiento respalda la incorporación de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, aspecto que se relaciona con el uso de recursos gamificados dentro del aula.

Referentes Éticos

El desarrollo de la presente investigación se orienta por principios éticos que buscan garantizar el respeto, la dignidad y la participación voluntaria de las personas que hacen parte del estudio. Al tratarse de una investigación realizada en un contexto educativo con estudiantes adultos, se procura que el proceso investigativo se lleve a cabo de manera transparente y respetuosa dentro del aula.

En primer lugar, se informa a los estudiantes sobre el propósito de la investigación, las actividades que se desarrollan en el marco del estudio y el uso académico de la información que se recolecta durante el proceso. Dado que los participantes son mayores de edad y su participación es voluntaria, se cuenta con su consentimiento verbal para hacer parte del estudio.

Asimismo, se garantiza la confidencialidad de la información obtenida durante la investigación. Los datos que se recolectan mediante instrumentos como encuestas, observaciones y registros en diarios de campo se utilizan únicamente con fines académicos, evitando en todo momento divulgar información que permita identificar a los participantes.

Por otra parte, la investigación se rige por los principios de beneficencia y no maleficencia, procurando que las actividades desarrolladas no generen afectaciones físicas, emocionales o académicas en los estudiantes. De acuerdo con lo establecido en la Resolución 8430 de 1993, las investigaciones educativas que se realizan mediante observación o a partir de actividades pedagógicas habituales se consideran estudios sin riesgo, ya que no implican intervenciones que puedan afectar la integridad de los participantes (Ministerio de Salud, 1993).

Finalmente, se respeta la autonomía de los participantes, reconociendo su derecho a decidir libremente su participación y a retirarse del estudio en cualquier momento si así lo consideran necesario. Del mismo modo, se mantienen principios de honestidad académica y responsabilidad en el manejo de la información y en la presentación de los resultados obtenidos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, ya que busca comprender cómo la implementación de recursos gamificados favorece el trabajo colaborativo en el aprendizaje del inglés. Este enfoque permite analizar de manera profunda las dinámicas de interacción, participación y cooperación que se generan durante el desarrollo de las actividades pedagógicas, centrándose en la interpretación de los comportamientos y experiencias dentro del contexto de aprendizaje. En este sentido, el aprendizaje colaborativo promueve la construcción conjunta del conocimiento mediante la interacción social, lo cual resulta fundamental en el desarrollo de habilidades comunicativas en una lengua extranjera (León Quispe, Santos Sebrían & Alonzo Yaranga, 2023).

El enfoque cualitativo resulta pertinente para este estudio debido a que no se pretende medir variables de manera estadística, sino interpretar los cambios en las formas de participación, la motivación y la interacción entre los estudiantes. En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia que favorece el interés y la implicación activa en el proceso de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes participen de manera colaborativa y significativa en las actividades propuestas (Parrales Poveda et al., 2023; Cevallos Veloz et al., 2025).

En cuanto al tipo de estudio, la investigación se enmarca en un diseño con intervención pedagógica, dado que se diseñan e implementan estrategias didácticas basadas en la gamificación y el trabajo colaborativo con el propósito de transformar las dinámicas de aprendizaje. La integración de estas estrategias contribuye al fortalecimiento de la motivación, la cooperación y

la participación de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades en inglés (Alcívar Rivadeneira & Chancay Cedeño, 2023).

Este tipo de estudio es adecuado porque permite no solo observar la realidad educativa del grupo participante, sino también intervenir de manera intencionada mediante el diseño de actividades que promuevan la cooperación y el uso del idioma inglés en contextos básicos. De esta manera, la intervención pedagógica se orienta a generar cambios en las dinámicas de participación y en el desarrollo del trabajo colaborativo, favoreciendo la interacción oral y el aprendizaje significativo, aspectos que han sido señalados como fundamentales en la enseñanza del inglés mediante estrategias colaborativas y recursos tecnológicos (Pesantez Medranda et al., 2025; Salguero Rojas et al., 2024).

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la presente investigación está constituida por un grupo de cuatro participantes con nivel básico de inglés (A1), quienes forman parte del proceso formativo en el que se implementarán recursos gamificados orientados a promover el trabajo colaborativo durante el aprendizaje del idioma.

Técnicas para la Recolección de Datos

El procedimiento para la recolección de la información se estructurará en tres momentos, en coherencia con los objetivos planteados en la investigación. Cada uno de estos momentos permitirá obtener diferentes tipos de información a través de técnicas e instrumentos acordes con el enfoque cualitativo del estudio.

En relación con el primer objetivo, orientado a la exploración de las dinámicas de participación y trabajo colaborativo, se empleará la observación directa como técnica principal. Esta se apoyará en el uso de un diario de campo, en el cual se registrarán aspectos como la

interacción entre los participantes, el nivel de participación, la disposición al trabajo en grupo y las dificultades evidenciadas en el uso del idioma inglés. De manera complementaria, se aplicará un cuestionario inicial de percepciones con preguntas abiertas, con el fin de recoger la voz de los participantes acerca de sus experiencias previas con el trabajo colaborativo y el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés. Como producto de este momento, se obtendrá una descripción del estado inicial frente al trabajo colaborativo y las percepciones iniciales de los participantes.

En cuanto al segundo objetivo, enfocado en la implementación de recursos gamificados para promover el trabajo colaborativo, se diseñarán y aplicarán actividades pedagógicas gamificadas como técnica de intervención. Estas actividades incluirán el uso de plataformas interactivas como Wayground, así como dinámicas de juego de roles, retos colaborativos y ejercicios grupales orientados al uso del inglés en situaciones básicas. Durante este proceso, se realizará el registro en el diario de campo, en el cual se observarán aspectos como la interacción entre los participantes, la cooperación en el desarrollo de las actividades y el nivel de participación dentro de los grupos. Como muestra, se considerarán las evidencias generadas durante la implementación, tales como el desarrollo de las actividades, las producciones grupales y la forma en que los participantes asumen roles dentro del trabajo colaborativo.

Finalmente, para el tercer objetivo, dirigido a identificar los cambios generados tras la implementación de la estrategia, se empleará un cuestionario final de preguntas abiertas, el cual se aplicará al finalizar las actividades. Este instrumento permitirá recoger información sobre las percepciones frente al trabajo colaborativo, la motivación y el uso de los recursos gamificados en el aprendizaje del inglés. Además, se realizará una observación final registrada en el diario de campo, con el fin de comparar las dinámicas iniciales y finales. Como producto de este

momento, se obtendrán valoraciones cualitativas que permitirán analizar los posibles cambios en la dinámica de interacción y trabajo colaborativo. La triangulación entre el cuestionario final, la observación y los registros iniciales permitirá fortalecer la validez del análisis.

Categorías para el Análisis de Datos

Para el análisis de los datos recolectados se establecerán categorías que permitan organizar, interpretar y comprender la información en coherencia con los objetivos de la investigación y el enfoque cualitativo adoptado. Estas categorías se relacionan directamente con los aspectos centrales del estudio: el trabajo colaborativo, la gamificación y la interacción en el aprendizaje del inglés. El análisis se desarrollará mediante un proceso de codificación cualitativa y triangulación de la información obtenida a través de las diferentes técnicas de recolección de datos, siguiendo principios del análisis de contenido.

En primer lugar, se define la categoría trabajo colaborativo, la cual se vincula directamente con el objetivo general y con el primer objetivo específico orientado a explorar las dinámicas iniciales. Esta categoría permitirá analizar aspectos como la participación en grupo, la cooperación entre los participantes, el apoyo mutuo, la distribución de roles y la construcción conjunta de actividades. A través de esta categoría se podrá identificar cómo se desarrollan las dinámicas colaborativas antes, durante y después de la implementación de los recursos gamificados.

En segundo lugar, se establece la categoría gamificación, la cual se relaciona con el segundo objetivo específico enfocado en la implementación de actividades mediadas por recursos gamificados. Esta categoría permitirá analizar el nivel de motivación, el interés, la participación y la disposición de los participantes frente a las actividades basadas en elementos

lúdicos. Asimismo, facilitará la identificación del impacto de la gamificación en la dinámica de interacción y en el compromiso con el aprendizaje del inglés.

En tercer lugar, se incluye la categoría interacción en el aprendizaje del inglés, vinculada con el tercer objetivo específico orientado a reconocer los cambios generados tras la implementación de la estrategia. Esta categoría permitirá examinar el uso del idioma en contextos básicos, la comunicación entre pares, la participación oral y la colaboración durante el desarrollo de las actividades. De esta manera, se podrá analizar cómo el trabajo colaborativo mediado por la gamificación favorece la interacción en el aprendizaje del inglés.

El procedimiento de análisis de la información se realizará mediante codificación abierta, en la cual se revisarán los datos obtenidos en los diarios de campo, cuestionarios iniciales y finales, así como las evidencias de las actividades implementadas. Posteriormente, se agruparán los códigos en las categorías previamente establecidas, permitiendo identificar patrones, similitudes y diferencias en las dinámicas observadas. Este proceso facilitará la interpretación de los cambios en la participación, la cooperación y la interacción.

Además, se empleará la triangulación de datos, comparando la información obtenida a partir de las diferentes técnicas de recolección (observación inicial, cuestionario inicial, registros de la intervención y cuestionario final). Esta triangulación permitirá contrastar las percepciones de los participantes con las observaciones realizadas, fortaleciendo la validez del análisis y la confiabilidad de los resultados.

Estas categorías y el procedimiento de análisis permitirán examinar de manera integral los efectos de la intervención pedagógica, facilitando la identificación de cambios en las dinámicas de interacción, motivación y trabajo colaborativo. De esta manera, se podrán extraer

conclusiones significativas sobre el impacto del uso de recursos gamificados en la promoción del trabajo colaborativo en el aprendizaje del inglés.

Resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos a partir del proceso investigativo, organizados en tres momentos: el acercamiento inicial de los participantes al trabajo colaborativo, los resultados durante la implementación de los recursos gamificados y, finalmente, las variaciones identificadas tras la intervención pedagógica.

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial, se evidenció que los participantes presentaban dificultades en el desarrollo del trabajo colaborativo, especialmente en aspectos relacionados con la participación equitativa, la comunicación en inglés y la organización del trabajo en grupo. A partir de los registros en los diarios de campo, se observó que, en las primeras actividades, algunos estudiantes asumían el liderazgo mientras otros adoptaban un rol pasivo, limitando la construcción conjunta del aprendizaje.

Asimismo, se identificó que los participantes tendían a trabajar de manera individual, incluso cuando las actividades requerían interacción grupal. La comunicación en inglés era limitada, predominando el uso del español y la dependencia constante del docente para resolver dudas o tomar decisiones durante las actividades.

En cuanto a las percepciones iniciales, los participantes mostraban cierta inseguridad para participar oralmente en inglés, lo cual incidía en la poca interacción entre pares. Esta situación evidenciaba la necesidad de implementar estrategias que promovieran la cooperación, la confianza y la participación dentro del grupo.

Experimentación

Durante la fase de intervención, se implementaron diversas actividades mediadas por recursos gamificados, tales como juegos de mapas con preguntas de selección múltiple, plataformas interactivas como Kahoot y Wayground, actividades de roles (role play), dinámicas de “running dictation” y dramatizaciones contextualizadas (como la tienda de ropa en presente simple).

Los resultados evidencian que la gamificación generó un impacto positivo en la dinámica del grupo, favoreciendo la participación, la motivación y el trabajo colaborativo. De acuerdo con las respuestas de los participantes, los retos y misiones “los pusieron en una situación donde sí o sí tenían que hablar”, lo que promovió la interacción constante y la toma de decisiones en equipo.

Asimismo, los estudiantes manifestaron que las actividades los llevaron a organizarse mejor como grupo, distribuir roles y colaborar para alcanzar objetivos comunes. Un participante señaló que “nadie podía quedarse sin hacer nada”, lo que evidencia una participación más equitativa durante las tareas.

En relación con los elementos gamificados, como puntos, niveles y competencias entre equipos, estos incrementaron significativamente la motivación. Los participantes expresaron que “ver que íbamos sumando puntos nos mantenía conectados” y que esto incentivaba a todos a participar activamente para contribuir al logro del equipo.

Por otra parte, se evidenció un fortalecimiento en la cooperación, ya que los estudiantes comenzaron a ayudarse mutuamente mediante explicaciones, correcciones y apoyo en tiempo real. Según los participantes, “nos explicábamos entre nosotros y tratábamos de llegar a la respuesta juntos”, lo cual demuestra un avance en la construcción colectiva del conocimiento.

El cambio de roles en actividades como el dictado dinámico también fue significativo, ya que promovió la comunicación clara, la escucha activa y la corresponsabilidad. Los estudiantes indicaron que esta dinámica les permitió comprender mejor a sus compañeros y mejorar la forma en que se comunicaban.

Adicionalmente, el uso de recursos visuales y tecnológicos facilitó la autonomía del grupo. Los participantes señalaron que podían comprender las instrucciones y desarrollar las actividades “sin tener que preguntarle todo el tiempo a la teacher”, lo que redujo la dependencia del docente.

Finalmente, en contextos de tiempo limitado, los estudiantes desarrollaron estrategias de comunicación más efectivas, utilizando frases cortas, palabras clave e incluso combinando inglés y español para resolver las tareas. Esto evidencia un uso funcional del idioma orientado a la resolución de problemas.

Identificación de Variaciones

Tras la implementación de los recursos gamificados, se evidenciaron cambios significativos en las dinámicas de trabajo colaborativo, la interacción y la confianza de los participantes.

En comparación con el estado inicial, donde predominaba la timidez y la participación limitada, los estudiantes manifestaron sentirse “más confiados”, “más relajados” y con mayor disposición para trabajar en equipo. Uno de los participantes indicó que “al principio estábamos más callados, pero luego nos sentíamos más cómodos para hablar y ayudarnos”.

En cuanto a la cooperación, se observó una transición de un trabajo individual a un aprendizaje más colaborativo. Los participantes destacaron que las actividades gamificadas

hicieron que el aprendizaje fuera “compartido” y que ahora “todos nos apoyamos porque sabemos que, si el grupo entiende, nos va mejor”.

Asimismo, se evidenció un aumento en la participación, ya que los estudiantes pasaron de ser receptores pasivos a actores involucrados en el proceso. Las actividades fueron percibidas como “más dinámicas y participativas”, lo que favoreció la interacción constante entre los miembros del grupo.

En relación con la comunicación en inglés, se identificó una reducción en el miedo a equivocarse. Los participantes expresaron que el ambiente de juego les permitió “hablar más natural sin pensar tanto en la gramática” y “perder el miedo a equivocarse”, lo cual favoreció la práctica del idioma.

Finalmente, se evidenció un fortalecimiento en el aprendizaje significativo, especialmente en la adquisición de vocabulario y expresiones. Los estudiantes manifestaron que aprendieron nuevas palabras “escuchando a los compañeros” y mediante actividades como dramatizaciones, donde el uso del idioma se dio en contextos reales y colaborativos.

En síntesis, los resultados muestran que la implementación de recursos gamificados no solo promovió el trabajo colaborativo, sino que también transformó las dinámicas de interacción, incrementó la motivación y favoreció la participación en el aprendizaje del inglés.

Análisis y Discusión

El análisis de los resultados obtenidos permite evidenciar los cambios generados en las dinámicas de trabajo colaborativo a partir de la implementación de recursos gamificados en el aprendizaje del inglés. En coherencia con el objetivo general de la investigación, orientado a promover el trabajo colaborativo, se identificaron transformaciones en la participación, la interacción y el apoyo mutuo entre los participantes, identificados como P1, P2, P3 y P4, durante el desarrollo de las actividades. Estos resultados reflejan avances en la organización del trabajo en equipo y en el uso del idioma inglés en contextos básicos, lo cual se relaciona directamente con las categorías de análisis definidas: trabajo colaborativo, gamificación e interacción en el aprendizaje del inglés. En este sentido, el análisis se desarrollará considerando dichas categorías como ejes orientadores para la interpretación de los resultados, con el propósito de interpretar los hallazgos desde una perspectiva cualitativa, articulando los resultados con los referentes teóricos y el aspecto ontológico del estudio, centrado en la comprensión de las experiencias, percepciones y transformaciones de los participantes en su proceso de aprendizaje.

En coherencia con el análisis planteado, el acercamiento inicial de los participantes a la variable de estudio se evidenció que el trabajo colaborativo no se desarrollaba de manera estructurada ni constante al inicio de la intervención. Los participantes, identificados como P1, P2, P3 y P4, mostraban una tendencia a la participación desigual, donde algunos asumían un rol más activo mientras otros permanecían en una posición pasiva dentro de las actividades. Por ejemplo, P1 y P3 presentaban baja intervención en las tareas grupales, mientras que P2 tendía a asumir mayor responsabilidad en el desarrollo de las actividades, y P4 evidenciaba dificultades en la organización del trabajo en equipo. Estas observaciones coinciden con las expectativas iniciales planteadas en el estudio, en las que se preveía una limitada interacción colaborativa y

una dependencia del trabajo individual. No obstante, resulta relevante señalar que, aunque existían dificultades en la cooperación, también se identificó una disposición positiva hacia el trabajo en grupo, especialmente cuando las actividades contaban con orientación clara. Esto permitió establecer una base inicial sobre la cual se desarrolló la intervención pedagógica, confirmando la pertinencia de implementar recursos gamificados como estrategia para fortalecer la participación, la interacción y el apoyo mutuo entre los participantes.

En coherencia con la fase de experimentación, la implementación de recursos gamificados evidenció un impacto significativo en el fortalecimiento del trabajo colaborativo entre los participantes P1, P2, P3 y P4. Durante el desarrollo de las actividades mediadas por retos, misiones y dinámicas de juego, se observó un aumento progresivo en la participación, la organización del equipo y el apoyo mutuo. Por ejemplo, P1 y P3, quienes inicialmente presentaban una participación limitada, comenzaron a involucrarse de manera más activa en la resolución de tareas. Este cambio puede explicarse por la incorporación de elementos específicos de la gamificación, como los retos con tiempo limitado, la asignación de roles y el uso de puntos, los cuales generaron un sentido de responsabilidad compartida y motivación por participar. En este contexto, la estructura de las actividades favoreció que los participantes asumieran un rol más activo dentro del equipo. Lo anterior se relaciona con lo planteado por Alcívar Rivadeneira y Chancay Cedeño (2023), quienes señalan que la articulación entre gamificación y aprendizaje colaborativo promueve la participación al establecer dinámicas organizadas que requieren la implicación de todos los integrantes del grupo. Asimismo, el uso de dinámicas de juego que implicaban cooperación constante contribuyó a reducir la pasividad inicial, ya que los participantes dependían del trabajo conjunto para alcanzar los objetivos propuestos. En este sentido, la motivación generada por el componente lúdico no solo incrementó la participación,

sino que también fortaleció la interacción entre pares, tal como lo plantean Pinales Poveda et al. (2023).

Desde el punto de vista teórico, estos resultados se relacionan con lo planteado por Alcívar Rivadeneira y Chancay Cedeño (2023), quienes destacan que la integración del aprendizaje colaborativo con la gamificación favorece la participación y la construcción conjunta del conocimiento. Asimismo, coinciden con Pinales Poveda et al. (2023), quienes afirman que las dinámicas de juego incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En esta misma línea, los hallazgos también se articulan con lo expuesto por Pesantez Medranda et al. (2025), al evidenciar que el trabajo cooperativo contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través de la interacción constante. En consecuencia, se puede afirmar que las teorías abordadas en los referentes teóricos resultan pertinentes frente a los datos obtenidos, ya que permiten explicar cómo la gamificación actuó como un elemento dinamizador que facilitó la participación, la cooperación y la interacción en el aprendizaje del idioma.

En relación con el aspecto ontológico, entendido como las transformaciones en las percepciones, actitudes y formas de interacción de los participantes, se evidencian cambios significativos tras la implementación de los recursos gamificados. Inicialmente, P1, P2, P3 y P4 mostraban inseguridad, baja participación y una tendencia al trabajo individual; sin embargo, después de la intervención, se observó una mayor disposición hacia el trabajo en equipo, así como un incremento en la confianza para participar en actividades en inglés. Por ejemplo, P3 manifestó en el cuestionario que “ya no me daba pena participar”, lo cual refleja un cambio en su autopercepción frente al uso del idioma. De igual manera, P2 expresó que “todos participábamos más con los juegos”, evidenciando una transformación en la forma en que se concibe el trabajo

grupales. En el caso de P1, se identificó una evolución en su actitud, pasando de una participación limitada a involucrarse activamente en las dinámicas propuestas, mientras que P4 mostró mayor seguridad al asumir roles dentro del equipo. Estos cambios permiten interpretar que la experiencia mediada por la gamificación no solo impactó en las dinámicas de trabajo colaborativo, sino también en la manera en que los participantes se perciben a sí mismos dentro del proceso de aprendizaje, fortaleciendo su confianza, motivación y sentido de pertenencia en el grupo.

En comparación con estudios previos abordados en el marco teórico, los resultados obtenidos en esta investigación presentan una alta correspondencia con las tendencias identificadas en torno al uso de la gamificación y el trabajo colaborativo en el aprendizaje del inglés. En primer lugar, los hallazgos coinciden con lo planteado por Laura de la Cruz et al. (2025), quienes evidencian que la gamificación favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas y aumenta la participación de los estudiantes, aspecto que también se observó en los participantes P1, P2, P3 y P4, quienes mostraron mayor disposición e interacción durante las actividades. Asimismo, los resultados se alinean con Cevallos Veloz et al. (2025), quienes destacan la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de segundas lenguas, especialmente en el incremento de la motivación, lo cual se reflejó en la actitud positiva de los participantes frente a las dinámicas propuestas. De igual manera, los hallazgos guardan relación con Peña Sánchez y Rangel Gutiérrez (2025), quienes resaltan la importancia de integrar recursos tecnológicos y estrategias colaborativas para fortalecer la participación y la comunicación en inglés.

No obstante, se identifican algunas diferencias con otros estudios, particularmente en cuanto al alcance de los resultados, lo cual puede explicarse por el tamaño reducido de la

muestra y las características específicas del contexto de la investigación. A diferencia de investigaciones con poblaciones más amplias, este estudio permitió un seguimiento más detallado de cada participante, evidenciando transformaciones individuales en P1, P2, P3 y P4 que, aunque no son generalizables, ofrecen una comprensión más profunda del proceso. En este sentido, los resultados no contradicen los estudios previos, sino que los complementan al aportar una mirada más cercana y cualitativa sobre cómo la gamificación incide en el trabajo colaborativo y en la interacción en el aprendizaje del inglés.

En cuanto a las limitaciones del estudio, es importante señalar que el tamaño de la muestra, conformada únicamente por cuatro participantes (P1, P2, P3 y P4), constituye un factor que restringe la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos. Si bien esta característica permitió realizar un seguimiento detallado de los procesos individuales y observar con mayor profundidad las transformaciones en cada participante, también limita el alcance de las conclusiones a un contexto específico. Asimismo, el tiempo destinado para la implementación de la intervención fue relativamente corto, lo que pudo influir en el nivel de consolidación de los cambios observados en el trabajo colaborativo y en el uso del idioma inglés. Otra limitación relevante se relaciona con la dependencia de instrumentos cualitativos, como el diario de campo y el cuestionario de preguntas abiertas, los cuales, aunque permiten un análisis profundo, pueden estar sujetos a interpretaciones subjetivas. Estas condiciones pudieron incidir en los hallazgos, particularmente en la intensidad de los cambios evidenciados y en la forma en que fueron percibidos por los participantes. En este sentido, para futuras investigaciones se recomienda ampliar el número de participantes, extender el tiempo de intervención y complementar los instrumentos cualitativos con herramientas cuantitativas que permitan fortalecer la triangulación de la información y la validez de los resultados.

En conclusión, el análisis de los resultados permite afirmar que la implementación de recursos gamificados favoreció el fortalecimiento del trabajo colaborativo, evidenciando cambios significativos en la participación, la interacción y el apoyo mutuo entre los participantes P1, P2, P3 y P4. Asimismo, se identificaron transformaciones en el aspecto ontológico, relacionadas con el aumento de la confianza, la motivación y la disposición hacia el aprendizaje del inglés en contextos colaborativos. Estos hallazgos confirman la pertinencia de articular la gamificación con estrategias de trabajo en equipo como una alternativa pedagógica efectiva para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. A partir de los resultados obtenidos, surgen nuevas preguntas de investigación como: ¿Cómo se mantienen los efectos de la gamificación en el trabajo colaborativo a largo plazo?, ¿qué impacto tendría esta estrategia en grupos más amplios o con diferentes niveles de competencia en inglés?, y ¿cómo se pueden integrar herramientas gamificadas en contextos de educación virtual o híbrida? En este sentido, se sugiere que futuras investigaciones amplíen el número de participantes, diversifiquen los contextos de aplicación y combinen enfoques metodológicos que permitan profundizar en el análisis de la relación entre gamificación, trabajo colaborativo e interacción en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

De este modo, la investigación no solo aporta al campo educativo, sino que también abre nuevas posibilidades para el diseño de estrategias pedagógicas innovadoras centradas en el aprendizaje colaborativo mediado por tecnologías.

Conclusiones y Recomendaciones

A partir del desarrollo de la investigación, se observó que el uso de recursos gamificados sí aportó al fortalecimiento del trabajo colaborativo en los participantes con nivel A1 de inglés, cumpliendo así con el objetivo general propuesto. Al inicio, el grupo presentaba dificultades claras en la interacción, con una participación poco equilibrada y escasa cooperación; sin embargo, durante la implementación de las actividades gamificadas, estas dinámicas empezaron a cambiar, dando paso a un trabajo más organizado, participativo y con mayor apoyo entre compañeros. Además, se evidenció mejoras en la motivación, la interacción y el uso del inglés en situaciones básicas, lo que permite responder a la pregunta de investigación al demostrar que la gamificación, cuando se utiliza de manera intencionada, es una estrategia útil para promover el trabajo colaborativo en niveles iniciales del idioma.

En relación con el aspecto ontológico, el proceso permitió evidenciar cambios importantes en la forma en que los participantes se percibían a sí mismos y se relacionaban con los demás, ya que al comienzo predominaban la inseguridad, el miedo a equivocarse y una tendencia al trabajo individual, mientras que con el desarrollo de las actividades se fue notando mayor confianza, disposición para participar en inglés y un sentido más claro de trabajo en equipo. Estos cambios no solo se reflejaron en sus acciones, sino también en la manera en que asumían su rol dentro del grupo, pues poco a poco dejaron de verse como participantes pasivos y empezaron a involucrarse activamente en el proceso, lo que permite afirmar que este componente sí se movilizó hacia una experiencia de aprendizaje más participativa, segura y compartida.

La implementación de los recursos gamificados tuvo un impacto positivo en el grupo, especialmente en aspectos como la motivación, la participación y la cooperación, evidenciándose avances en la forma en que los participantes se organizaban, asumían roles y se apoyaban entre sí

durante las actividades, así como una disminución del miedo a participar en inglés, lo cual favoreció la interacción. Sin embargo, no todos los procesos se consolidaron completamente, ya que aún quedan aspectos por fortalecer, como la permanencia de estas dinámicas a largo plazo y el uso más constante del inglés sin recurrir al español en momentos de dificultad; aun así, la gamificación demostró ser una estrategia pertinente, aunque requiere continuidad y una planificación adecuada para sostener sus efectos.

Los resultados de esta investigación se relacionan con lo planteado en otros estudios sobre gamificación y aprendizaje colaborativo, pero aportan una mirada más cercana desde un enfoque cualitativo y con un grupo reducido de participantes, lo que permitió observar con mayor detalle cómo se desarrollan estas dinámicas en contextos reales de aprendizaje. Asimismo, el uso de diferentes técnicas como la observación, los diarios de campo y los cuestionarios permitió tener una visión más completa del proceso, no solo desde lo observable, sino también desde las percepciones de los participantes, por lo que el estudio puede servir como referencia para futuras investigaciones que busquen trabajar con estrategias similares en otros contextos educativos.

A partir de los resultados, se sugiere continuar implementando recursos gamificados en la enseñanza del inglés de manera organizada, mediante actividades que incluyan roles claros, objetivos definidos y dinámicas que realmente promuevan la participación de todos los integrantes del grupo, al mismo tiempo que se fortalecen estrategias que incentiven el uso del inglés durante las actividades, reduciendo progresivamente el uso del español. Para este contexto en particular, resulta pertinente integrar de forma constante actividades como juegos de roles, retos en equipo y dinámicas interactivas que favorezcan la cooperación, así como generar

espacios de reflexión al final de cada actividad que permitan consolidar tanto el aprendizaje como el trabajo colaborativo.

Para futuras investigaciones, sería importante trabajar con un grupo más amplio de participantes y durante un periodo de tiempo más prolongado, con el fin de analizar la permanencia de los resultados, así como complementar el enfoque cualitativo con algunos elementos cuantitativos que fortalezcan el análisis. De igual forma, se podrían explorar variables relacionadas con el impacto de la gamificación en habilidades específicas del idioma, como el speaking o el listening, o su aplicación en contextos virtuales o mixtos, además de profundizar en el tipo de actividades gamificadas que generan mayor efecto en el trabajo colaborativo, lo que permitiría mejorar el diseño de estrategias pedagógicas.

Referencias

- Alcívar Rivadeneira, M. K., & Chancay Cedeño, C. H. (2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases*.
<https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n3.2023.720>
- Angulo Angulo, M. F., & Marmolejo Nova, D. J. (2023). *Secuencia didáctica apoyada en estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas para fortalecer habilidades comunicativas básicas en el aprendizaje del idioma inglés en niños de la Fundación Alfa & Omega*. Repositorio Institucional UNAD:
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/59032>
- Castro Fandiño, K. M., & González Méndez, M. (2024). *Potenciando habilidades de speaking en estudiantes de Inglés de la UNAD: estrategias colaborativas y TIC para la educación a distancia*. Repositorio Institucional UNAD:
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61440>
- Cevallos Veloz, A. A., Solórzano Álava, W. L., Ignacio Macías Bailon, F., & Cárdenas Coello, J. P. (2025). *Gamificación en la enseñanza del inglés: Un análisis de su efectividad en el aprendizaje de segundas lenguas*. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.47230/unesum-ciencias.v9.n1.2025.74-82>
- Chona Gonzalez, E. A. (2024). *La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje del idioma inglés*. Repositorio Institucional UNAD:
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/61812>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación*. Departamento Administrativo de la Función Pública. EVA -

Gestor Normativo:

https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=292

Congreso de la República de Colombia. (2009). *Ley 1341 de 2009 por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)*. Departamento

Administrativo de la Función Pública. EVA - Gestor Normativo:

https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=36913

Guzmán Corbacho, G. L., & Rodríguez García, S. J. (2025). *Gamificación y aprendizaje colaborativo como estrategias mediadas por TICs para fortalecer la motivación y la competencia oral en inglés en estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial San Pablo, María La Baja (Bolívar)*. Repositorio Institucional

UNAD: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76135>

Hernández Forero, J. D., & Forero Fontecha, N. M. (2025). *Uso de la gamificación y el aprendizaje cooperativo para enseñar inglés a niños de preescolar en Vélez 2025*.

Repositorio Institucional UNAD: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68598>

Laura de la Cruz, K. M., Choque Quispe, J. L., Pérez Yufra, D. N., & Pablo Pinto, E. J. (2025).

El uso de la gamificación en el nivel de conocimiento de habilidades receptivas del idioma inglés según estándares internacionales en estudiantes de educación superior.

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.31637/epsir-2026-2452>

León Quispe, K., Santos Sebrián, A., & Alonzo Yaranga, L. (2023). *El trabajo colaborativo en la educación*. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Guía 22: Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Decreto 1075 de 2015: Decreto único reglamentario del sector educación*. Departamento Administrativo de la Función Pública. EVA - Gestor Normativo:
https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=77913
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones Curriculares Para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media*. Colombia Aprende:
http://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-11/Orientaciones_Curricules_Tecnologia.pdf
- Ministerio de Salud. (1993). *Resolución 8430 de 1993 por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*.
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/lists/bibliotecadigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). *Gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje*.
<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>
- Peña Sanchez, A. N., & Rangel Gutierrez, S. J. (2025). *Integración de recursos tecnológicos y estrategias colaborativas para fortalecer la motivación, la participación oral y las habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de educación secundaria*. Repositorio Institucional UNAD: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/76185>

Pesantez Medranda, Á., Zambrano Ramírez, F. L., Zambrano Muñoz, J. D., & Rodríguez

Bermúdez, H. D. (2025). *La influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés*. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/nE1/824>

Rojas Garavito, C. A. (2025). *Didácticas gamificadas en el aula para la enseñanza del idioma inglés en la Escuela Rural Las Arrugas, San Vicente de Chucurí (Santander), durante el primer semestre de 2025*. Repositorio Institucional UNAD:

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68078>

Salguero Rojas, E. T., Niño Ruge, M. R., & Muñoz Barriga, A. (2024). *E-gamificación:*

tendencias investigativas para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.

EducaT: Educación Virtual, Innovación y Tecnologías.

<https://doi.org/10.22490/unad.27452115.8245>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/alaguirrer_unadvirtual_edu_co/IgAt-tZWENUJR7yZKtbcXD4ZAbqwCzN0ctC2QFM23v9WMOU?e=KNO0Bp