

Comprensión lectora en inglés y gamificación: una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las Pruebas Saber 11° en el contexto rural de Vista Hermosa, Meta

Yensy Natalia Ariza Garcia

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

El presente documento corresponde a un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, orientado a reflexionar sobre la práctica pedagógica en el área de inglés en contextos rurales. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, con la participación de 22 estudiantes de grado undécimo. El objetivo general fue fortalecer las competencias de comprensión lectora en inglés evaluadas en las Pruebas Saber 11° mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada mediada por Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción participativa, estructurado en tres fases: diagnóstico inicial, intervención pedagógica y evaluación final. La variable central fue la comprensión lectora en inglés, analizada en relación con su incidencia en el aspecto ontológico de los estudiantes, entendido como su motivación, actitud y percepción frente al aprendizaje del idioma. Para la recolección de datos se emplearon técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas, cuestionarios y análisis de resultados pre-test y post-test. Los resultados evidenciaron mejoras en la identificación de ideas principales, la realización de inferencias y el reconocimiento de vocabulario en contexto, así como un incremento significativo en la motivación, participación y confianza de los estudiantes. Se concluye que la implementación de estrategias gamificadas mediadas por TIC contribuye de manera positiva al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés y a la transformación de las actitudes hacia el aprendizaje en contextos rurales.

Palabras clave: Gamificación, comprensión, lectura, inglés, TIC.

Abstract

This document presents the results of a formative research project developed as a graduation requirement, aimed at reflecting on pedagogical practices in English teaching within rural contexts. The study was conducted at Ramón Arroyave Educational Institution, La Palestina campus, with the participation of 22 eleventh-grade students. The main objective was to strengthen English reading comprehension skills assessed in the Saber 11° test through the implementation of a gamified teaching strategy supported by Information and Communication Technologies (ICT). The research followed a qualitative approach using a participatory action research design, structured in three phases: initial diagnosis, pedagogical intervention, and final evaluation. The central variable was English reading comprehension, analyzed in relation to its impact on the students' ontological dimension, understood as their motivation, attitude, and perception toward learning the language. Data collection techniques included direct observation, semi-structured interviews, questionnaires, and analysis of pre-test and post-test results. The findings showed improvements in identifying main ideas, making inferences, and recognizing vocabulary in context, as well as a significant increase in students' motivation, participation, and confidence. It is concluded that the implementation of gamified strategies supported by ICT positively contributes to strengthening English reading comprehension and transforming students' attitudes toward learning in rural contexts.

Keywords: Gamification, comprehension, reading, English, ICT.

Tabla de Contenido

Introducción	9
Caracterización	11
Planteamiento del Problema	16
Pregunta de Investigación	18
Objetivos	20
Objetivo General	20
Objetivos Específicos.....	20
Marcos de Referencia	21
Referentes Conceptuales	21
Referentes Teóricos	21
Referentes Técnicos	23
Referentes Legales	30
Referentes Éticos	30
Herramientas y Métodos	34
Enfoque y Tipo de Estudio	34
Unidad de Análisis	35
Técnicas para la Recolección de Datos.....	35
Categorías para el Análisis de Datos	37
Resultados	39
Acercamiento de la Población a la Variable	39
Experimentación	42
Identificación de Variaciones	48

Análisis y Discusión	54
Conclusiones y Recomendaciones	59
Referencias Bibliográficas	61
Apéndices.....	69

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Ubicación de la Sede Principal de la Institución Educativa Ramón Arroyave</i>	12
Figura 2 <i>EcoGranja Escolar La Palestina</i>	13
Figura 3 <i>Aplicación de Pre-Test Simulacro Saber Tres Editores</i>	40
Figura 4 <i>Aulas de Clase en la Sede La Palestina</i>	41
Figura 5 <i>Resultados Simulacro Pre-Test Tres Editores 2026</i>	42
Figura 6 <i>Intervención en Compresión Lectora</i>	43
Figura 7 <i>Retroalimentación con Base en Resultados de Simulacro</i>	44
Figura 8 <i>Uso de Kahoot en Ejercicios Prueba Saber</i>	45
Figura 9 <i>Post-Test prueba Atys 2026</i>	46
Figura 10 <i>Actividad Ludica de Cierre</i>	51
Figura 11 <i>Aplicación Cuestionario</i>	52
Figura 12 <i>Proyecto de Vida</i>	53

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Síntesis de Respuestas del Cuestionario Posterior a la Experiencia</i>	47
Tabla 2 <i>Comparación de Resultados Pre-Test y Post-Test</i>	49

Lista de Apéndices

Apéndice A *Muestra de Evidencias* 69

Introducción

El desarrollo de la comprensión lectora en inglés se ha convertido en un desafío en la educación actual, especialmente en contextos rurales donde el acceso a recursos y la exposición al idioma son limitados. En un entorno globalizado, el inglés no solo es una competencia académica, sino una herramienta fundamental para acceder a oportunidades educativas y laborales. Por ello, las prácticas pedagógicas deben adaptarse a las realidades del contexto y a las necesidades de los estudiantes. En este sentido, la incorporación de estrategias innovadoras resulta esencial para promover aprendizajes significativos. Entre ellas, la gamificación mediada por TIC se presenta como una alternativa efectiva para dinamizar la enseñanza, incrementar la motivación y fortalecer las habilidades cognitivas en la lengua extranjera.

En los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, ubicada en zona rural de Vista Hermosa (Meta), se evidenció una brecha importante en la comprensión lectora en inglés evaluada en las Pruebas Saber 11°. Aunque los estudiantes muestran interés por aprender, presentan dificultades en la interpretación de textos, el manejo de vocabulario en contexto y la formulación de inferencias, lo que se refleja en bajos resultados en simulacros. Esta problemática se asocia al uso predominante de metodologías tradicionales y a condiciones propias del entorno rural, como la limitada conectividad y la escasa exposición al idioma. Frente a esto, diferentes estudios destacan la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como la gamificación (Franco, 2023; Mendoza e Hidalgo, 2024) y el uso de TIC (Chen et al., 2020), para mejorar la motivación y el desempeño lector, lo cual sustenta la relevancia de esta investigación.

En respuesta a esta problemática, la presente investigación tuvo como objetivo general fortalecer las competencias de comprensión lectora en inglés evaluadas en las Pruebas Saber 11°

mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción participativa, estructurado en tres fases: diagnóstico inicial (pre-test), intervención pedagógica y evaluación final (post-test). La recolección de información se realizó a través de técnicas como la observación directa, entrevistas semiestructuradas, cuestionarios y registros en diario de campo, lo que permitió analizar de manera integral los cambios en la unidad de análisis antes, durante y después de la implementación de la estrategia.

Como hallazgo principal, se evidenció que la estrategia gamificada mediada por TIC generó un impacto positivo tanto en el desarrollo de las competencias de comprensión lectora en inglés como en la motivación y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma. Los resultados mostraron mejoras en la identificación de ideas principales, la realización de inferencias y el uso de vocabulario en contexto, así como un incremento en la participación activa y el compromiso con las actividades propuestas. Este informe invita al lector a profundizar en el análisis del proceso investigativo y comprender cómo una mediación pedagógica contextualizada puede transformar las prácticas educativas y contribuir al mejoramiento del desempeño académico en contextos rurales.

Caracterización

La caracterización constituye el punto de partida del diagnóstico, ya que permite describir de manera objetiva el contexto educativo o comunitario en el que se desarrolla la investigación. A través del análisis de datos recopilados, observaciones directas y fuentes documentales, se busca comprender las condiciones actuales, identificar necesidades y reconocer las dinámicas propias del entorno, proporcionando así una base sólida para la formulación de propuestas pertinentes y contextualizadas.

La Institución Educativa Ramón Arroyave está ubicada en el departamento del Meta, en el municipio de Vista Hermosa, específicamente en una zona rural que hace parte del área de amortiguación del Parque Nacional Natural Sierra de La Macarena. Este territorio, reconocido por su riqueza ambiental y biodiversidad, también ha sido históricamente afectado por dinámicas de conflicto armado y procesos de transformación social. Según la Alcaldía de Vista Hermosa (2025), el municipio se caracteriza por su vocación agrícola y ganadera, así como por los retos en infraestructura y conectividad que enfrentan sus zonas rurales.

En este contexto se encuentra la Institución, de carácter oficial, la cual cuenta con residencia escolar, situación que genera dinámicas particulares en la convivencia, organización y acompañamiento estudiantil. La comunidad educativa enfrenta desafíos propios de la ruralidad, como el acceso limitado a internet, los extensos desplazamientos desde veredas apartadas, las realidades socioeconómicas de los hogares y las prácticas culturales propias del territorio. Estas condiciones configuran un escenario complejo que influye directamente en los procesos educativos y en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes dentro del contexto y que incide en el proceso educativo.

Figura 1

Ubicación de la Sede Principal de la Institución Educativa Ramón Arroyave



Nota. Ubicación de la sede La Palestina. Tomado de Google Maps (2026).

[https://www.google.com/maps/@3.088953,-](https://www.google.com/maps/@3.088953,-73.8232915,1446m/data=!3m1!1e3?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI2MDQyOC4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D)

[73.8232915,1446m/data=!3m1!1e3?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI2MDQyOC4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/@3.088953,-73.8232915,1446m/data=!3m1!1e3?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI2MDQyOC4wIKXMDSOASAFQAw%3D%3D)

La ubicación geográfica de la sede principal y las condiciones propias del territorio no solo delimitan el espacio físico donde se desarrolla el proceso educativo, sino que también influyen de manera directa en las dinámicas académicas, sociales y culturales de la comunidad estudiantil. Comprender este contexto permite interpretar con mayor claridad las realidades del grupo de estudio y fundamentar propuestas pedagógicas pertinentes, coherentes con las necesidades y características del entorno rural en el que se enmarca la investigación.

La unidad de análisis de la presente investigación está conformada por 22 estudiantes de grado undécimo, cuyas edades oscilan entre los 15 y 17 años. La mayoría ha realizado su trayectoria escolar en instituciones rurales del mismo sector o en veredas aledañas, lo que evidencia un proceso formativo marcado por las dinámicas propias del territorio. Varios de ellos hacen uso de la residencia escolar, debido a las largas distancias entre sus hogares y la institución, situación que influye tanto en su organización del tiempo como en su vida cotidiana, situación que se ve reflejada en la dinámica institucional, la cual cuenta con un enfoque agrónomo y turístico.

Figura 2

EcoGranja Escolar La Palestina



Nota. Fotografía aérea de la EcoGranja en la sede principal, donde se desarrollan los proyectos de los estudiantes. *Obtenido de autoría propia (2026).*

En términos socioeconómicos, predominan estudiantes pertenecientes al estrato 1, con acceso limitado a servicios públicos, principalmente electricidad y, en algunos casos, acueducto. El acceso a internet es reducido o intermitente, lo que representa un desafío adicional para los

procesos académicos, especialmente aquellos que requieren el uso de recursos digitales.

Asimismo, algunos estudiantes combinan sus responsabilidades escolares con labores en las fincas familiares, participando en actividades agrícolas o ganaderas. Estas características configuran un grupo con fuertes vínculos con el entorno rural, cuyas condiciones sociales y económicas inciden directamente en sus oportunidades, ritmos y experiencias de aprendizaje.

A partir de las características del grupo y de las condiciones del entorno, se identifican demandas de aprendizaje centradas en el fortalecimiento de las competencias en lengua inglesa, especialmente en comprensión lectora, manejo de vocabulario contextual y análisis de estructuras básicas del idioma. Las limitaciones en el acceso a internet, la escasa exposición cotidiana al inglés y las dinámicas rurales que priorizan otras actividades generan brechas en el desarrollo de habilidades comunicativas, lo que se refleja en desempeños bajos o básicos en pruebas estandarizadas. En este sentido, se hace necesario diseñar una estrategia pedagógica contextualizada que responda a su realidad, que potencie el aprendizaje significativo del idioma y que esté orientada al mejoramiento de los resultados en las Pruebas Saber 11° (ICFES), fortaleciendo no solo el conocimiento lingüístico, sino también las habilidades de análisis, interpretación y resolución de preguntas tipo prueba.

El proceso de aprendizaje del grupo está influenciado por diversos factores externos que inciden directamente en su desempeño académico. En el ámbito social y económico, la mayoría de los estudiantes proviene de familias de bajos recursos, cuya principal fuente de sustento depende de actividades agrícolas y ganaderas, lo que en ocasiones implica que los jóvenes asuman responsabilidades laborales en sus fincas. A nivel familiar, algunas dinámicas del hogar, como la limitada formación académica de los padres o el escaso acompañamiento escolar debido a las jornadas laborales extensas, reducen el apoyo en tareas y procesos de estudio autónomo.

Asimismo, las condiciones propias del entorno rural como la conectividad intermitente, el acceso restringido a recursos tecnológicos y culturales, y las distancias geográficas, limitan las oportunidades de exposición constante al idioma inglés y a otros recursos educativos. Estos factores, aunque forman parte de la realidad del territorio, representan desafíos que deben ser considerados al momento de diseñar estrategias pedagógicas pertinentes y contextualizadas.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, han demostrado disposición hacia el aprendizaje del idioma inglés, evidenciando interés en participar en actividades orales, desarrollo de talleres escritos y comprensión básica de textos cortos relacionados con su contexto rural, agrícola y turístico. A pesar de las condiciones propias del entorno, el grupo mantiene actitudes de respeto, responsabilidad y compromiso con el proceso académico, especialmente cuando las actividades se relacionan con su realidad. Se reconoce, además, que poseen habilidades de trabajo colaborativo y una fuerte identidad territorial, elementos que constituyen fortalezas para el aprendizaje significativo del idioma.

En relación con la mediación pedagógica implementada en el área de inglés, el proceso de enseñanza se ha orientado principalmente hacia estrategias de carácter tradicional, tales como el uso de guías impresas, la explicación magistral en el tablero, ejercicios de traducción y la resolución de preguntas tipo Pruebas Saber 11°; aunque estas acciones han permitido que los estudiantes se familiaricen con la estructura del examen y fortalezcan un vocabulario básico, los resultados evidencian que no han sido suficientes para alcanzar desempeños satisfactorios en el componente evaluado.

De acuerdo con el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (2021), la Prueba Saber 11° en inglés tiene como propósito valorar las competencias comunicativas de los estudiantes de grado undécimo a través de tareas centradas fundamentalmente en la comprensión lectora, lo que implica procesos de interpretación literal e inferencial, análisis contextual del vocabulario e identificación funcional de estructuras gramaticales en textos continuos y discontinuos; precisamente en estos aspectos se concentran las principales dificultades del grupo.

Esta situación se complejiza aún más al considerar las condiciones estructurales del contexto rural donde se ubica la institución, caracterizado por acceso limitado a Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), conectividad intermitente y escasa exposición cotidiana al idioma fuera del aula, factores que reducen las oportunidades de práctica autónoma e interacción digital y amplían la brecha entre las exigencias evaluativas establecidas por el ICFES y las condiciones reales de aprendizaje de los estudiantes.

Frente a esta realidad, nace la necesidad de replantear la manera en que se está mediando el aprendizaje del inglés e incorporar una propuesta pedagógica más cercana a las características y posibilidades del contexto rural. En este sentido, se propone introducir una estrategia didáctica contextualizada que articule secuencias de lectura estratégica y simulaciones tipo ICFES con un enfoque metacognitivo, pensadas para desarrollarse incluso sin una conectividad permanente, pero que puedan integrar recursos digitales cuando las condiciones lo permitan. Harvey y Cuadros (2020) evidenciaron que el uso de herramientas digitales con elementos de gamificación incrementa la motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua, generando mayor afinidad y compromiso con las tareas propuestas.

Asimismo, Chen et al. (2020) subrayan la importancia de diseñar mecanismos de gamificación orientados específicamente al fortalecimiento de la lectura en entornos digitales, destacando su potencial para desarrollar habilidades comprensivas. A partir de estos referentes, se plantea la hipótesis de que una mediación estructurada que combine lectura guiada, análisis colectivo de preguntas tipo prueba, reflexión consciente sobre estrategias de respuesta y contextualización temática vinculada a la realidad de los estudiantes podría contribuir significativamente al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés y, de manera progresiva, a la mejora de su desempeño en pruebas estandarizadas.

En términos generales, la problemática no radica en la falta de capacidades del grupo, sino en la distancia que existe entre su potencial real y los resultados alcanzados en el área de inglés en las Pruebas Saber 11°. Esta diferencia está atravesada tanto por aspectos pedagógicos como por las condiciones estructurales propias del contexto rural, particularmente las limitaciones en el acceso a TIC y la conectividad intermitente. Diversos estudios respaldan la necesidad de repensar las prácticas en este escenario: Jaime, Castillejos y Reyes (2021) destacan la importancia de diseñar estrategias didácticas efectivas para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera; por su parte, Rodríguez et al. (2023) señalan que el contexto educativo actual exige avanzar en la integración de las TIC en los procesos formativos, incluso en entornos con restricciones tecnológicas.

Asimismo, Del Pilar et al. (2021) sostienen que la enseñanza del inglés en zonas rurales demanda enfoques flexibles y creativos que optimicen los recursos disponibles y respondan a la diversidad de los estudiantes. En consecuencia, esta brecha justifica la necesidad de desarrollar e investigar una mediación didáctica de carácter experimental, contextualizada y ajustada a las condiciones reales de la institución, que permita fortalecer de manera pertinente las competencias evaluadas en la prueba y aportar soluciones concretas al mejoramiento del desempeño académico.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias de comprensión lectora en inglés evaluadas en las Pruebas Saber 11° mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC en los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, zona rural del municipio de Vista Hermosa (Meta), durante el año 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias de comprensión lectora en inglés evaluadas en las Pruebas Saber 11° mediante la implementación de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC en los estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, zona rural del municipio de Vista Hermosa (Meta), durante el año 2026.

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento inicial de los estudiantes de grado undécimo a la comprensión lectora en inglés y su interacción con una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC.

Implementar una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para movilizar las competencias de comprensión lectora en inglés en los estudiantes, mediante actividades de lectura guiada y simulaciones tipo Pruebas Saber 11°.

Reconocer los cambios en las competencias de comprensión lectora en inglés de los estudiantes tras la implementación de la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC.

Marcos de Referencia

El presente apartado reúne los fundamentos conceptuales, teóricos, técnicos, legales y éticos que orientan el desarrollo de la investigación. Estos referentes permiten comprender el fenómeno estudiado desde diferentes perspectivas académicas y normativas, proporcionando una base sólida para la interpretación de los resultados y la construcción de la propuesta pedagógica.

Referentes Conceptuales

Con el fin de dotar de coherencia teórica a la propuesta, se hace indispensable puntualizar los términos esenciales que articulan la investigación. Estas categorías conceptuales proporcionan una base sólida para interpretar cómo las estrategias didácticas mediadas por tecnología pueden potenciar la lectura en inglés dentro de entornos educativos rurales.

Comprensión Lectora en Inglés

La comprensión lectora en una lengua extranjera trasciende la simple decodificación de palabras; se define como la capacidad del estudiante para otorgar sentido, analizar y extraer inferencias de lo que lee. Como señalan Valero et al. (2024), esta habilidad es fundamental para procesar textos escritos, ya que actúa como un puente que fomenta el conocimiento y facilita un acercamiento real al aprendizaje del idioma. No se trata de un proceso estático, sino de una destreza que, según González et al. (2024), se potencia mediante intervenciones secuenciales y dinámicas que guían al estudiante. En el marco de las Pruebas Saber 11°, esto se traduce en la capacidad de reconocer propósitos comunicativos y deducir significados contextuales, fortaleciendo así el pensamiento crítico.

Gamificación

La gamificación trasciende la simple aplicación de juegos en el aula; se consolida como una estrategia pedagógica que integra mecánicas como retos, niveles y recompensas para elevar

el compromiso del estudiante. Según Bernal et al. (2024), este enfoque no solo impacta de manera favorable el rendimiento académico, sino que también actúa como un motor para el desarrollo de competencias superiores, tales como el pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas. En esta investigación, dicha estrategia se convierte en el vehículo para que la lectura en inglés deje de ser una tarea pasiva y se transforme en una experiencia dinámica, permitiendo que los estudiantes se apropien del idioma de forma significativa y cercana a su realidad rural.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las TIC se comprenden como el ecosistema de herramientas y plataformas que dinamizan el flujo de la información en la sociedad actual. Al trasladar este concepto al aula, Gallo et al. (2021) sostienen que estas tecnologías poseen un potencial revolucionario para el proceso de enseñanza, pues no solo facilitan la comunicación, sino que transforman la manera en que los niños aprenden. No obstante, integrar estos recursos no es una tarea sencilla; como bien señalan Graca et al. (2022), el uso de entornos digitales constituye un desafío técnico y pedagógico para el docente, aunque su implementación es clave para cultivar las habilidades y actitudes que exige el siglo XXI. En la Sede La Palestina, este reto es mayor debido a la conectividad intermitente, lo que obliga a ver las TIC no como un fin, sino como un medio flexible que debe adaptarse a las posibilidades del territorio.

Pruebas Saber 11°

Las Pruebas Saber 11° representan el sistema de evaluación estandarizada más relevante en Colombia, diseñado para medir las competencias de los jóvenes al finalizar su etapa escolar. Más allá de ser un examen de egreso, el Laboratorio de Economía de la Educación de la Universidad Javeriana (2024) destaca que estos resultados se han consolidado históricamente

como la herramienta fundamental para monitorear la calidad educativa del país. En el caso del inglés, la prueba se enfoca en la capacidad del estudiante para comprender e interpretar textos; por tanto, analizar este desempeño no solo arroja una cifra, sino que ofrece un diagnóstico real sobre el logro académico alcanzado, permitiendo a instituciones como la Ramón Arroyave diseñar estrategias pedagógicas que realmente respondan a las debilidades identificadas.

Estrategia Didáctica

Una estrategia didáctica es mucho más que un plan de clase; representa el diseño consciente de métodos y recursos que el docente articula para que el aprendizaje cobre sentido. En la actualidad, esta labor exige una transformación profunda; como bien plantean Jaime et al. (2023), existe una necesidad imperante de cuestionar los modelos de enseñanza tradicionales para dar paso a prácticas innovadoras que realmente sintonicen con los retos del siglo XXI. Bajo esta premisa, la presente investigación propone una ruta pedagógica que entrelaza la lectura guiada con la gamificación, buscando que los estudiantes de grado undécimo encuentren en el inglés no solo una materia, sino una competencia vital fortalecida por herramientas digitales que responden a su realidad.

Referentes Teóricos

El camino hacia el dominio del inglés como lengua extranjera ha sido explorado a través de múltiples miradas pedagógicas, poniendo un foco especial en cómo los estudiantes logran entender realmente lo que leen. La literatura académica coincide en que aprender un idioma no es solo traducir palabras, sino desarrollar la capacidad de interpretar sentidos y leer entre líneas. Por esta razón, cobran tanta relevancia las propuestas que integran la tecnología y el juego; estas mediaciones no son simples accesorios, sino herramientas poderosas que pueden transformar la manera en que los jóvenes de secundaria se comunican y se apropian de una nueva lengua.

La relevancia de innovar en la enseñanza del inglés en entornos rurales se sustenta en los hallazgos de Marín (2025), quien resalta que la comprensión lectora es un eje fundamental para la formación integral del estudiante colombiano. Su investigación cualitativa demuestra que, para superar las brechas de aprendizaje en la ruralidad, es imperativo transitar desde modelos tradicionales hacia metodologías activas que integren el apoyo tecnológico y fomenten la autonomía. La autora subraya que el uso de recursos dinámicos no solo facilita la apropiación de vocabulario y la interpretación de textos complejos, sino que también potencia la motivación intrínseca de los jóvenes de grado undécimo. De esta manera, el estudio de Marín Castañeda valida la implementación de estrategias gamificadas, como las propuestas en este proyecto, al demostrar que la mediación tecnológica y el aprendizaje contextualizado son los motores que permiten transformar las dificultades de lectura en competencias comunicativas sólidas, preparando a los estudiantes para los desafíos de las Pruebas Saber 11° y su futura autogestión del conocimiento.

La implementación de dinámicas lúdicas en el aula encuentra un respaldo fundamental en las investigaciones de Franco (2023), quien sostiene que la gamificación transforma la práctica docente al convertir la enseñanza en un proceso de descubrimiento motivador. El autor destaca que integrar mecánicas de juego en los diferentes niveles educativos no solo mejora el rendimiento académico, sino que impacta positivamente en la dimensión socioemocional y en la disposición activa de los estudiantes frente al conocimiento. Al proponer retos y actividades divertidas, se logra que el aprendizaje deje de ser una carga para convertirse en una experiencia de construcción significativa basada en la curiosidad. Estos hallazgos son esenciales para esta investigación, ya que validan la gamificación como una herramienta estratégica en el contexto rural, capaz de movilizar las emociones y el compromiso de los jóvenes de grado undécimo. De

este modo, se busca que la comprensión lectora en inglés sea percibida como un desafío estimulante que potencie tanto las habilidades cognitivas como el desarrollo integral del alumnado.

La transformación de la enseñanza del inglés en la ruralidad exige superar las barreras que limitan el interés del estudiante, un aspecto que Cock (2022) analiza profundamente al identificar una ruptura en el vínculo de la motivación escolar. El autor señala que, cuando el aprendizaje del idioma se restringe exclusivamente al aula y no logra trascender a otros entornos sociales, la experiencia pedagógica se vuelve aislada y limitada. Sus hallazgos advierten que las estrategias didácticas convencionales suelen fallar al no conectar con la realidad del aprendiz, convirtiendo al inglés en una materia distante en lugar de una herramienta de disfrute. Esta perspectiva es fundamental para la presente investigación, ya que justifica el uso de la gamificación como un puente para devolverle el sentido práctico y lúdico al idioma. Al integrar retos y dinámicas que involucren activamente al estudiante de grado undécimo, se busca que el aprendizaje de la lengua extranjera deje de ser una obligación académica y se convierta en una experiencia transversal, significativa y estrechamente ligada a su contexto.

La enseñanza del inglés en la ruralidad exige una mirada profunda hacia las realidades locales, un aspecto que Ballesteros (2025) sitúa como el eje central para mejorar la calidad educativa. Su investigación etnográfica en el contexto colombiano advierte que factores socioeconómicos y geográficos suelen obstaculizar el aprendizaje, lo que obliga a los docentes a diseñar propuestas didácticas que nazcan de las necesidades específicas del entorno. La autora destaca que, cuando se utilizan recursos propios de la cultura y estrategias contextualizadas, el proceso se vuelve significativamente más motivador y relevante para el estudiante rural. Estos hallazgos validan la intención de este proyecto, al demostrar que la innovación no depende solo

de la tecnología per se, sino de la capacidad de adaptar las herramientas como la gamificación y las TIC de manera flexible a las limitaciones de acceso. Así, se busca que el aprendizaje del inglés en grado undécimo deje de ser un proceso ajeno para convertirse en una experiencia arraigada a la identidad y posibilidades reales del territorio.

La enseñanza del inglés en la educación media debe entenderse como un ecosistema donde el estudiante aprende a movilizar diversos recursos para construir conocimiento, una perspectiva que Camelo et al. (2024) sustentan desde un enfoque sociocognitivo y ecológico. Las autoras destacan que la orquestación de estas herramientas, apoyada en el uso estratégico de las TIC y metodologías innovadoras, es lo que permite al aprendiz empoderarse de su proceso educativo. En este sentido, el desarrollo de habilidades de lectura mediante procesos de procesamiento de información (bottom-up y top-down) se vuelve fundamental para que el estudiante de grado undécimo logre interpretar textos de manera efectiva. Estos hallazgos respaldan la propuesta de este estudio, al sugerir que la comprensión lectora no es una habilidad aislada, sino una práctica agentiva que, al ser dinamizada por la gamificación, prepara al joven para los retos de la internacionalización y la educación superior. Así, la lectura en inglés se transforma en un recurso movilizador que conecta el entorno rural con las exigencias del mundo globalizado.

La efectividad de la gamificación como motor del rendimiento académico queda evidenciada en las investigaciones de Mendoza e Hidalgo (2024), quienes demuestran que el uso de plataformas interactivas permite alcanzar incrementos significativos en el desempeño de los estudiantes en comparación con los métodos convencionales. Su estudio revela que la incorporación de mecánicas de juego no solo eleva los resultados numéricos, sino que genera una actitud favorable hacia el aprendizaje en la gran mayoría del alumnado, transformando la

percepción del proceso educativo. Estos hallazgos son fundamentales para esta investigación, ya que sugieren que la aplicación de estrategias lúdicas puede ser traspolada con éxito al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés. Al convertir las actividades de lectura en desafíos dinámicos, se busca emular ese aumento en el compromiso y la participación activa observado en contextos experimentales. Así, la gamificación se consolida como una herramienta probada para mitigar el desinterés y potenciar las habilidades cognitivas de los jóvenes de grado undécimo, preparándolos de manera más efectiva para sus metas académicas.

La adopción de la gamificación como una metodología innovadora responde a la necesidad de transformar los entornos de aprendizaje tradicionales, un aspecto que Ojeda y Zaldívar (2024) analizan desde un paradigma humanista. Los autores sostienen que integrar elementos del juego no solo busca el entretenimiento, sino la creación de espacios donde la motivación del estudiante sea el eje central de la práctica pedagógica. Su investigación resalta que, mediante estrategias claras y retos bien definidos, es posible fortalecer el compromiso académico y superar las barreras de la enseñanza convencional. Para este estudio, dicho enfoque resulta esencial, ya que valida la gamificación como una herramienta capaz de humanizar el aprendizaje del inglés en el grado undécimo. Al centrarse en la experiencia del joven y en su progreso constante, la estrategia didáctica propuesta busca que la comprensión lectora deje de ser una tarea mecánica para convertirse en un proceso de descubrimiento, donde el estudiante se siente protagonista y motivado para alcanzar niveles superiores de competencia lingüística.

El fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés encuentra su raíz pedagógica en el enfoque socioconstructivista de Vygotsky (1978), quien sostiene que el conocimiento no es un acto solitario, sino el resultado de la interacción social y la mediación cultural. Bajo esta premisa, el aprendizaje se potencia cuando el estudiante transita por su Zona de Desarrollo Próximo,

alcanzando nuevas competencias lingüísticas gracias al acompañamiento estratégico del docente y la colaboración con sus pares. En esta investigación, la gamificación actúa como ese "andamiaje" necesario, donde los retos y niveles de progreso funcionan como mediadores que guían al joven de grado undécimo hacia una interpretación textual más profunda. Al diseñar espacios donde el error se percibe como parte del juego y el acierto como un logro colectivo, se facilita la construcción activa de significados en lengua extranjera. De este modo, la propuesta no solo busca transmitir reglas gramaticales, sino crear un entorno dinámico y contextualizado donde la lectura se convierta en una herramienta de empoderamiento y comunicación social dentro de la realidad rural.

En conjunto, los estudios y teorías analizados permiten comprender que el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés requiere la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que integren la motivación, la interacción y el uso de recursos tecnológicos. La articulación entre gamificación, TIC y lectura estratégica se presenta como una alternativa pertinente para responder a los desafíos educativos presentes en contextos rurales, contribuyendo al mejoramiento de las competencias evaluadas en las Pruebas Saber 11°.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos constituyen la brújula institucional y pedagógica que otorga legalidad y sentido a las prácticas de aula. Más que simples directrices, estos documentos representan marcos operativos diseñados por entidades oficiales y organismos globales para asegurar que el fortalecimiento de competencias responda a las exigencias del siglo XXI.

El Marco Normativo Nacional: MEN e ICFES

En el horizonte colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) traza la ruta a través de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras. Este documento no

solo busca la enseñanza técnica del idioma, sino el desarrollo de una capacidad comunicativa integral donde la comprensión lectora es protagonista. Se espera que el estudiante de educación media trascienda la traducción mecánica para alcanzar una interpretación profunda, siendo capaz de reconocer información explícita e inferir sentidos en contextos diversos. Esta visión se complementa con el Programa Nacional de Bilingüismo, el cual alinea las metas nacionales con el Marco Común Europeo de Referencia (MCER), estableciendo niveles de desempeño que permiten medir el progreso real de los jóvenes frente a estándares internacionales de bilingüismo.

Por su parte, el ICFES aterriza estas ambiciones en la estructura de las Pruebas Saber 11°. Sus lineamientos técnicos definen la evaluación de la lengua inglesa como un ejercicio predominantemente lector, donde se pone a prueba la habilidad del estudiante para analizar funciones comunicativas y desentrañar significados tanto explícitos como implícitos. Para esta investigación, entender estas métricas es vital, pues permite que la estrategia gamificada propuesta no sea un esfuerzo aislado, sino una herramienta diseñada con precisión para fortalecer las competencias que el Estado evalúa como requisito de calidad educativa.

Visiones Internacionales: Innovación e Inclusión

A nivel global, la UNESCO (2019) subraya que la integración de las TIC es un catalizador de entornos interactivos que democratizan el acceso al conocimiento. Sin embargo, hace un llamado ético a la flexibilidad: la tecnología debe adaptarse a la realidad del usuario. Esto cobra especial relevancia en zonas rurales, donde la falta de conectividad exige pedagogías creativas que aprovechen los recursos disponibles sin profundizar las brechas digitales.

El enfoque de UNICEF refuerza la necesidad de una educación inclusiva y equitativa. Sus orientaciones técnicas instan a los sistemas educativos a mirar hacia el territorio, promoviendo modelos que valoren las condiciones socioeconómicas y geográficas de los estudiantes. En

conjunto, estos referentes no solo respaldan la legalidad de esta propuesta, sino que la dotan de un propósito humano: transformar la enseñanza del inglés en una oportunidad de desarrollo real, articulada con las políticas públicas y las recomendaciones internacionales para una educación de calidad en la ruralidad.

Referentes Legales

Entender el marco legal no es solo un ejercicio de cumplimiento normativo, sino la base que garantiza que nuestra práctica pedagógica esté protegida y orientada por el bien común. Estos referentes constituyen el tejido de leyes y decretos que, en el contexto colombiano, definen la educación como un derecho y un motor de transformación social, brindando el respaldo jurídico necesario para innovar en el aula.

El Derecho Fundamental a Aprender: la Constitución y la Ley 115

Todo esfuerzo educativo en el país nace del Artículo 67 de la Constitución Política de 1991, el cual consagra la educación como un derecho fundamental y un servicio público con una función social clara: permitir el acceso al conocimiento, la ciencia y la cultura. Bajo este mandato, la familia, la sociedad y el Estado deben velar por una educación que no solo sea accesible, sino de calidad. Este principio es el que nos permite impulsar estrategias que realmente fortalezcan los procesos de aprendizaje de nuestros estudiantes.

En sintonía con la Carta Magna, la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) organiza el sistema y nos recuerda que la formación debe ser integral. Esta ley es vital para nuestra investigación, ya que reconoce explícitamente la importancia de los conocimientos lingüísticos. Al establecer que la enseñanza de lenguas extranjeras es un componente esencial de la formación académica, nos brinda el aval legal para diseñar rutas pedagógicas que mejoren el dominio del inglés en la educación media.

Innovación y Tecnología: Decretos y Ley TIC

La reglamentación del sector educativo ha evolucionado para dar paso a la modernidad. El Decreto 1075 de 2015, que compila las normas del sector, es una invitación directa a la innovación. Este decreto insta a incorporar nuevas metodologías y tecnologías para elevar la calidad de la enseñanza, lo que justifica plenamente el uso de herramientas disruptivas en el salón de clase.

Complementando lo anterior, la Ley 1341 de 2009 (Ley TIC) se convierte en un aliado estratégico. Esta normativa promueve que las tecnologías digitales dejen de ser un lujo para convertirse en herramientas de apropiación social del conocimiento. En este proyecto, dicha ley respalda legalmente la integración de plataformas y recursos digitales diseñados para potenciar la comprensión lectora en inglés, reconociendo que la tecnología es un puente hacia el aprendizaje efectivo.

La Evaluación como Proceso Formativo: Decreto 1290

Finalmente, el Decreto 1290 de 2009 redefine la forma en que entendemos el progreso del estudiante. Al centrarse en una evaluación formativa, exige identificar fortalezas y debilidades para diseñar apoyos pedagógicos oportunos y este enfoque es el que le da sentido a nuestra propuesta didáctica: no evaluamos solo para calificar, sino para fortalecer la competencia lectora de manera continua, asegurando que cada actividad innovadora contribuya al crecimiento académico real del alumno.

Este andamiaje legal no solo legitima esta investigación, sino que la armoniza con las políticas nacionales y al seguir estas directrices, garantizamos que nuestra propuesta pedagógica sea un ejercicio de derecho que busca, ante todo, la excelencia y la equidad en el sistema educativo colombiano.

Referentes Éticos

La ética en la investigación educativa no es un simple trámite administrativo, sino el corazón que garantiza la integridad, el respeto y la protección de quienes dan vida al estudio: los estudiantes. Al trabajar en un entorno escolar, donde interactúan seres humanos en formación, la responsabilidad trasciende lo académico para convertirse en un compromiso con la dignidad y el bienestar de cada participante.

El Respeto por la Autonomía y el Consentimiento

El pilar fundamental de este proceso es el respeto por las personas y se reconoce a los estudiantes como sujetos con voz y autonomía, por lo cual su participación es estrictamente voluntaria. Para blindar este principio, se implementa el consentimiento informado con los padres o acudientes y el asentimiento con los jóvenes, asegurando que las familias comprendan con total transparencia el propósito de la investigación, las actividades de lectura gamificada que realizaremos y el uso académico que se le dará a los hallazgos.

Confidencialidad y Protección de la Identidad

Se entiende que la información recolectada es un voto de confianza de la comunidad, de esta manera, se aplica un estricto principio de confidencialidad. Para proteger la identidad de los estudiantes de grado undécimo, la sistematización de datos se realiza mediante la codificación de nombres, garantizando que los resultados se presenten de forma general y académica. Así, se asegura que el rastro personal de los jóvenes nunca sea expuesto, manteniendo el anonimato como una garantía de respeto.

Beneficencia y Justicia en el Aula

Nuestra intervención se rige por la beneficencia: cada reto y cada lectura diseñada en la estrategia didáctica tiene como único fin aportar positivamente al proceso de aprendizaje del

inglés. No se busca solo recolectar datos, sino generar un impacto real que fortalezca sus competencias lectoras de cara a su futuro profesional.

A la par, el principio de justicia guía el desarrollo de las actividades, garantizando un trato equitativo para todos. La gamificación se plantea como un espacio inclusivo donde cada estudiante, sin distinción, tiene las mismas oportunidades de participación, acceso a los recursos y acompañamiento pedagógico, evitando cualquier forma de exclusión en el territorio rural.

Honestidad Académica y Rigor Profesional

Este estudio se sostiene sobre la responsabilidad ética profesional e implica un compromiso inquebrantable con la verdad: desde la citación rigurosa de los autores que preceden hasta el manejo honesto de los resultados obtenidos en el aula. Al evitar prácticas como el plagio o la alteración de datos, se honra no solo la labor investigativa, sino también el ejemplo que como docente se brinda a los estudiantes y a la institución educativa.

Herramientas y Métodos

Este capítulo presenta la ruta metodológica de la investigación, enfocada en comprender las realidades del aula, desde la elección del enfoque y método hasta la selección de participantes y herramientas para recolectar información.

Enfoque y Tipo de Estudio

La presente investigación se orienta desde un enfoque cualitativo, ya que su propósito central es comprender de manera profunda cómo los estudiantes experimentan y perciben el proceso de fortalecimiento de la lectura en inglés. En este sentido, la investigación cualitativa se concibe como una forma de analizar los fenómenos a partir de los elementos que interactúan en su contexto natural (Guzmán, 2021) y de identificar la esencia y la estructura dinámica de las realidades educativas (Campoy, 2019). Así mismo, este enfoque resulta pertinente en contextos rurales con características particulares, donde es clave observar las situaciones en su ambiente real, tal como lo plantean Hernández et al. (2018), quienes destacan que este tipo de investigación permite explorar la cotidianidad para lograr comprensiones profundas y contextualizadas.

En cuanto al tipo de estudio, la investigación se fundamenta principalmente en la investigación-acción participativa (IAP), ya que integra de manera articulada el diagnóstico de la situación inicial, la implementación de una intervención pedagógica y el análisis de los cambios generados en la unidad de análisis. Este enfoque permite no solo comprender la realidad educativa, sino también transformarla a través de acciones concretas en el aula, involucrando activamente a los estudiantes en el proceso (España et al., 2025). De igual forma, la IAP permite comprender las condiciones y efectos de las prácticas sociales, al tiempo que impulsa acciones colectivas orientadas al cambio (Merçon, 2022). En esta línea, también se entiende como una

perspectiva que trasciende lo metodológico, al asumirse como una forma de vida que integra pensamiento y sensibilidad en quienes la desarrollan (Colmenares, 2012), fortaleciendo así procesos educativos más humanos y contextualizados.

Asimismo, el diseño metodológico se estructura bajo un esquema Pre-Test, intervención y Post-Test, lo que posibilita identificar las variaciones en las competencias de comprensión lectora en inglés antes y después de la implementación de la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC. Este diseño facilita el análisis comparativo de los resultados y la valoración del impacto de la intervención pedagógica.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de la presente investigación está conformada por 22 estudiantes de grado undécimo de la Institución Educativa Ramón Arroyave, sede La Palestina, además, el grupo presenta edades comprendidas entre los 14 y 18 años, y está integrado por 9 hombres y 13 mujeres.

En términos socioeconómicos, los estudiantes pertenecen a estratos 0 y 1 y residen en contextos rurales propios de la región, algunos viven en veredas aledañas a la institución, mientras que otros hacen uso de la residencia escolar o internado debido a las largas distancias entre sus hogares y el establecimiento educativo. Asimismo, la mayoría de los estudiantes se encuentran registrados en el Registro Único de Víctimas (RUV), lo que evidencia su condición de víctimas del conflicto armado y configura un contexto social particular que incide en sus trayectorias educativas.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos se desarrollará de manera secuencial y articulada con los objetivos específicos del estudio, permitiendo obtener información pertinente en cada fase del

proceso investigativo. De esta manera, para el primer objetivo, orientado a la caracterización del acercamiento inicial de los estudiantes a explorar el acercamiento inicial de los estudiantes a la comprensión lectora en inglés y su interacción con una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC, se emplean técnicas de observación directa en el aula de acuerdo con Fiex et al. (2022) y entrevistas semiestructuradas Babativa et al. (2024) las cuales se observan en el Apéndice A y B respectivamente. Estas permiten identificar percepciones, dificultades, actitudes y niveles de desempeño inicial y como producto de esta fase, se obtienen registros de observación y transcripciones de las entrevistas, los cuales constituyen la base diagnóstica del estudio.

En relación con el segundo objetivo, enfocado en implementar una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC para movilizar las competencias de comprensión lectora en inglés, se desarrollará una intervención pedagógica estructurada en dos fases. En la primera fase, se implementan actividades de lectura guiada y aproximación a preguntas tipo Pruebas Saber 11°, con el fin de fortalecer habilidades básicas de comprensión e interpretación textual (véase Apéndice C). En la segunda fase, se incorporan elementos de gamificación mediante el uso de dinámicas como retos, niveles y retroalimentación inmediata, orientadas a incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Como producto de esta etapa, se obtienen producciones escritas, evidencias de desempeño en las actividades propuestas y registros del proceso de implementación, los cuales permiten analizar la movilización de la variable en el contexto educativo.

Para el tercer objetivo, orientado a reconocer los cambios en las competencias de comprensión lectora en inglés tras la implementación de la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC, se aplican cuestionarios post-experiencia (véase Apéndice D) y entrevistas de percepción final (véase Apéndice E) junto con el diario de campo (véase Apéndice F), de esta

manera, estas técnicas permiten comparar el estado inicial y final de los estudiantes, identificando cambios en sus habilidades, actitudes y niveles de comprensión. Como producto de esta fase, se obtienen respuestas sistematizadas y valoraciones de los participantes, lo que facilita el análisis comparativo y la identificación de variaciones derivadas de la implementación de la estrategia didáctica.

Categorías para el Análisis de Datos

El análisis de la información se orientará a partir de un sistema de categorías que permite organizar, interpretar y comprender los datos recolectados en coherencia con los objetivos de la investigación y el enfoque cualitativo adoptado. Estas categorías se construyen a partir de la variable central del estudio, correspondiente a la comprensión lectora en inglés, y su relación con la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC, entendida como el elemento de intervención pedagógica.

En este sentido, se establecerán tres categorías principales de análisis, así pues, la primera corresponde al acercamiento inicial a la comprensión lectora en inglés, la cual permite identificar los conocimientos previos, dificultades, actitudes y estrategias que poseen los estudiantes frente a la lectura en lengua extranjera. Esta categoría se analizará a partir de los datos obtenidos en la fase diagnóstica, especialmente mediante observaciones y entrevistas, lo que posibilita comprender el punto de partida del grupo.

La segunda categoría se denominará dinámicas de interacción con la estrategia gamificada, y se centra en analizar la forma en que los estudiantes participan, responden y se involucran durante la implementación de la intervención pedagógica estructurada en fases. Aquí se examinarán aspectos como la motivación, el trabajo colaborativo, el uso de estrategias de

lectura y la apropiación de los elementos de gamificación. Esta categoría se nutre de los diarios de campo, registros de clase y evidencias de las actividades desarrolladas.

Por último, la tercera categoría corresponde a las transformaciones en la comprensión lectora en inglés, la cual buscará identificar los cambios generados en los estudiantes tras la implementación de la estrategia. En esta categoría se analizarán avances en habilidades de interpretación, reconocimiento de información explícita e inferencial, así como cambios en la actitud hacia el aprendizaje del idioma. Los datos provendrán de cuestionarios posteriores a la experiencia y entrevistas finales, lo que permite realizar una comparación entre el estado inicial y los resultados obtenidos.

Estas categorías permitirán realizar un análisis integral del fenómeno estudiado, ya que abarcan el antes, durante y después de la intervención pedagógica. De esta manera, se facilitará la interpretación de los datos desde una perspectiva contextualizada, posibilitando la identificación de patrones, relaciones y cambios significativos que sustentan las conclusiones del estudio.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación.

Asimismo, los resultados se interpretan teniendo en cuenta el contexto rural de los estudiantes y las condiciones sociales asociadas al territorio de Vista Hermosa (Meta), lo que permite una comprensión situada y significativa del proceso investigativo. Los hallazgos se presentan a continuación:

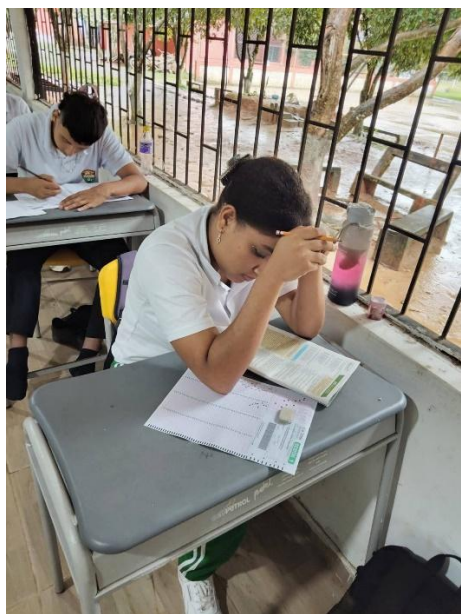
Acercamiento de la Población a la Variable

En esta fase se logró explorar el acercamiento inicial de los estudiantes de grado undécimo a la comprensión lectora en inglés y su interacción con una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC. De esta manera, se partió por acompañar la aplicación de un simulacro tipo Saber en la Institución Educativa, para lograr observar la actitud, disposición y motivación frente a la prueba.

A partir de las observaciones directas y entrevistas iniciales, se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades significativas en la comprensión de textos en inglés, especialmente en la identificación de ideas principales, inferencias y vocabulario contextual. Además, se identificó una baja motivación hacia el aprendizaje del inglés, asociada a experiencias previas poco significativas y a la percepción de dificultad frente al idioma, esto se logró observar en las constantes preguntas que hacían durante la realización del simulacro y los resultados posteriores en los que se pudo realizar un análisis frente a lo que les pide la prueba a los estudiantes.

Figura 3

Aplicación de Pre-Test Simulacro Saber Tres Editores



Nota. Aplicación del simulacro tipo Prueba Saber 11° en la institución educativa, en el marco del convenio con Tres Editores. *Obtenido de elaboración propia (2026).*

En relación con el uso de herramientas TIC, se observó que, aunque los estudiantes tienen acceso limitado a recursos tecnológicos debido a su contexto rural, muestran interés y disposición hacia el uso de dispositivos digitales, principalmente cuando estos se relacionan con dinámicas interactivas o lúdicas. Además, no son ajenos al uso de estos, y dentro de la clase de inglés son utilizados, sin embargo, no como herramienta de gamificación, sino que mayormente para videos y presentaciones en la lengua extranjera.

Asimismo, en las entrevistas, varios estudiantes manifestaron que el aprendizaje tradicional basado en guías y traducción literal no resulta atractivo y tampoco les genera esas “ganas” de aprender inglés, lo que evidencia la necesidad de incorporar estrategias innovadoras como la gamificación en la que puedan hacerlo de una manera diferente Morschheuser et al.

(2020), en la que puedan interactuar de una manera más natural con la lengua extranjera y que puedan divertirse a la par de la clase.

Figura 4

Aulas de Clase en la Sede La Palestina



Nota. Espacio físico del aula donde se desarrolló la intervención, dotado con televisor de 55” y tablero acrílico como recursos principales. *Obtenido de elaboración propia (2026).*

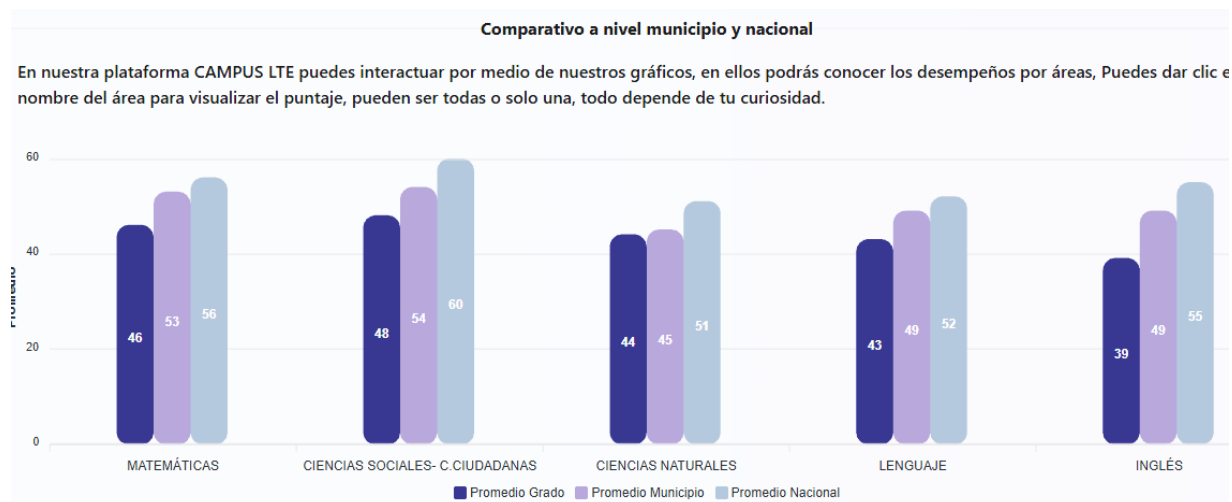
A partir de las entrevistas con los estudiantes, se pudo constatar en respuestas como la del estudiante 1: “*Profe, uno entiende más cuando es como juego, porque así dan más ganas de intentar.*” Esto es una muestra de la realidad que enfrentan ellos en el contexto, donde se centra en la realización de guías de aprendizaje en todas las áreas.

Finalmente, los resultados frente al desarrollo de la prueba Saber comprueban la necesidad de realizar cambios, modificaciones o intervenciones en el proceso de enseñanza o aprendizaje en el área de inglés para poder mejorar este ítem, además, de implementar el uso de

las TIC en el área de inglés como estrategia que pueda atraer al estudiante y genere la motivación necesaria para que el estudiante se sienta más cómodo al momento de realizar los simulacros Dicheva et al. (2015) y Mekler et al. (2017).

Figura 5

Resultados Simulacro Pre-Test Tres Editores 2026



Nota. Promedios obtenidos por los estudiantes en el simulacro inicial tipo Prueba Saber 11°, donde el área de inglés presentó el desempeño más bajo. *Tomado de Datos de Tres Editores (2026).* <https://campuspro.lostreseditores.com/home/evaluar-tests/test-result>

Experimentación

En esta fase se procedió a implementar la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC, con el propósito de movilizar las competencias de comprensión lectora en inglés, de esta manera la intervención se desarrolló en dos fases:

Fase 1: Lectura Guiada y Aproximación a Pruebas Saber 11°

La fase de experimentación se estructuró en torno a la implementación de retos progresivos orientados al fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés. Estos retos

incluyeron actividades como identificación de ideas principales, resolución de preguntas inferenciales y análisis de vocabulario en contexto, utilizando herramientas TIC como Kahoot y Wordwall, seleccionadas por su facilidad de uso en entornos de conectividad intermitente. Cada sesión tuvo una duración aproximada de 60 minutos y se organizó en tres momentos: activación de conocimientos previos, desarrollo del reto gamificado y retroalimentación colectiva. La evidencia de esta progresión se encuentra en los registros del diario de campo, capturas de las plataformas utilizadas y producciones escritas de los estudiantes, las cuales muestran un avance gradual en el dominio de las habilidades lectoras evaluadas.

Se evidenció que, aunque inicialmente los estudiantes mostraban inseguridad, progresivamente comenzaron a aplicar estrategias de lectura como el reconocimiento de palabras clave y la eliminación de opciones incorrectas que lograban ser distractores frente a la elección de la correcta Navarro et al., (2021).

Figura 6

Intervención en Comprensión Lectora



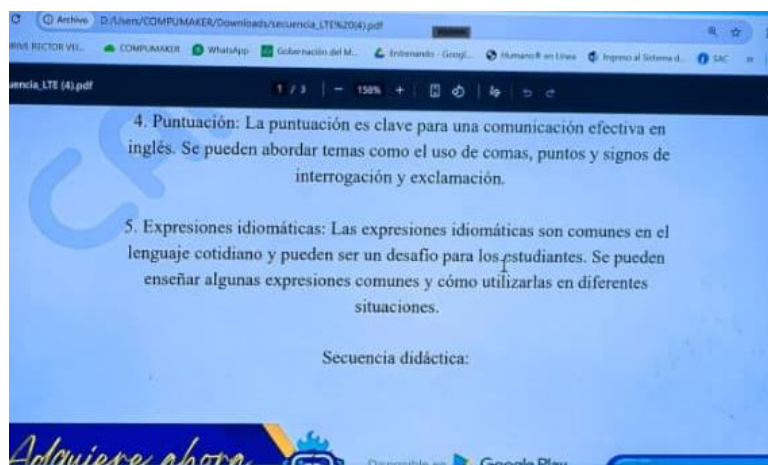
Nota. Desarrollo de actividad orientada al fortalecimiento de la comprensión de preguntas tipo Saber 11°, enfocada en la identificación de información e inferencia. *Obtenido de* elaboración propia (2026).

Fase 2: Implementación de la Gamificación Mediada Por TIC

En esta fase se incorporaron elementos de gamificación como retos, niveles, puntajes y retroalimentación inmediata, utilizando herramientas TIC en este caso el televisor y el computador fueron muy importantes, además del acceso a internet. Esto generó un aumento significativo en la participación, motivación y compromiso de los estudiantes que se mostraron mas consecuentes a la clase.

Figura 7

Retroalimentación con Base en Resultados de Simulacro



Nota. Proceso de retroalimentación a los estudiantes a partir de los resultados del simulacro, como parte de la implementación de la unidad didáctica. *Tomado de* elaboración propia (2026).

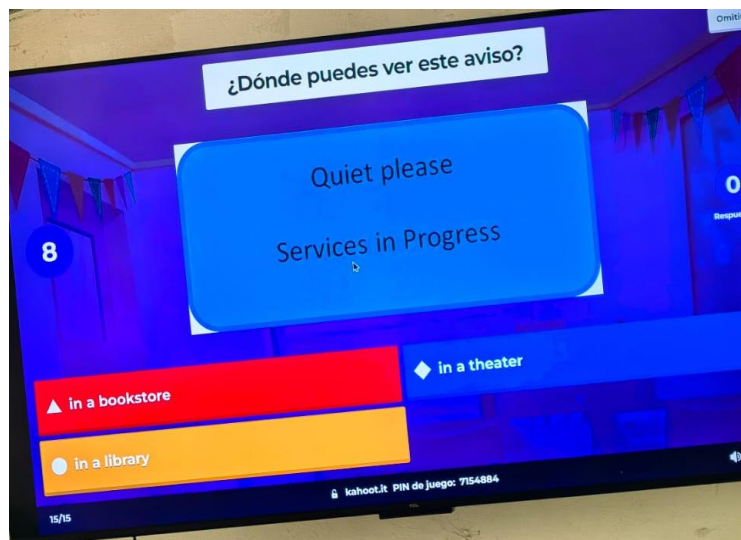
<https://campuspro.lostreseditores.com/home/evaluar-tests/test-result>.

Se observó que los estudiantes asumieron una actitud más activa durante el desarrollo de las actividades, evidenciando mayor entusiasmo, colaboración entre pares y persistencia frente a las dificultades (Reyes, 2024). De esta manera, el avance frente a la resolución de la prueba fue notorio ya que los estudiantes pudieron comprender la organización de esta, además, las características frente a la resolución de algunas preguntas y su intención frente a la respuesta,

ejemplo, frente al componente lexical, pragmático y sociolingüístico que tiene la prueba Saber fue vital para orientarse en la realización.

Figura 8

Uso de Kahoot en Ejercicios Prueba Saber



Nota. Implementación de Kahoot como herramienta TIC para el desarrollo de actividades gamificadas orientadas a la resolución de preguntas tipo Saber 11°. Obtenido de elaboración propia (2026).

Frente al uso de plataformas se pudo establecer la actitud positiva y el mejoramiento de la participación, además, el juego permitió que al ser un reto, los estudiantes quisieran sobresalir.

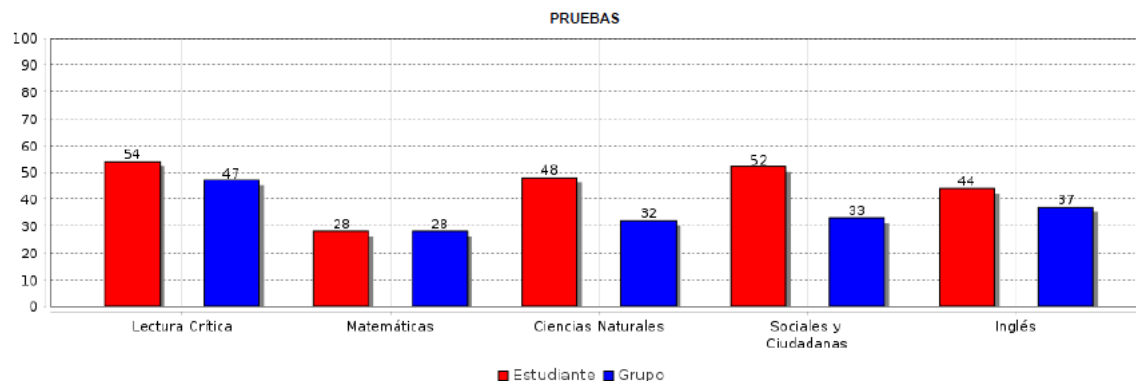
Fase 3: Implementación del Post-Test

En esta fase se realizó la aplicación del Post-Test, en este caso la prueba Atys que se enfoca en la prueba Saber, durante esta aplicación se realizó el acompañamiento a los estudiantes y se corroboró que tenían una mejor disposición y confianza que resalto en el momento de la Prueba. Además, se pudo obtener datos que constatan un mejoramiento frente a los resultados y que da luces en la aplicación de estrategias que puedan incidir en los resultados de la prueba

desde el área de inglés, otorgando las herramientas a los estudiantes para que puedan obtener unos mejores resultados, y de esta manera, poder mejorar no solo a nivel individual, sino que de manera grupal.

Figura 9

Post-Test prueba Atys 2026



Nota. Resultados del simulacro final aplicado mediante la plataforma Atys, en el que se evidencian variaciones en el desempeño del área de inglés. *Tomado de Atys (2026).*

<https://atys.edu.co/estudiantes/>

Esta transformación también se respalda en el diario de campo, donde se registra que “los estudiantes muestran mayor interés cuando las actividades incluyen puntajes y retos; incluso aquellos que usualmente no participan, se involucran activamente”, lo que confirma el impacto positivo de la estrategia gamificada en la motivación y participación del grupo.

Como parte de la fase de experimentación, se analizaron las producciones escritas de los estudiantes derivadas de las actividades de lectura guiada y resolución de preguntas tipo prueba. Estas evidencias permitieron identificar una progresión en la estructuración de respuestas, pasando de respuestas fragmentadas o basadas en traducción literal en el Pre-Test, a respuestas más completas, con mayor coherencia y uso de pistas contextuales en el Post-Test. Asimismo, se

observó una mejora en la argumentación de las respuestas, especialmente en preguntas inferenciales.

En relación con el cuestionario aplicado al finalizar la intervención, se realizó una sistematización de las respuestas con el fin de identificar percepciones y valoraciones de los estudiantes frente a la estrategia implementada. Los resultados evidencian una alta aceptación de la metodología gamificada, destacando aspectos como el aumento de la motivación, la mayor participación en clase y la percepción de mejora en la comprensión de textos en inglés. De igual forma, los estudiantes señalaron que las actividades interactivas facilitaron la comprensión de preguntas tipo Pruebas Saber 11°, especialmente en lo relacionado con la identificación de ideas principales y la interpretación contextual del vocabulario.

Tabla 1

Síntesis de Respuestas del Cuestionario Posterior a la Experiencia

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Motivación	18	81.8%
Comprensión	17	77.3%
Participación	19	86.4%
Dificultad	9	40.9%

Nota. Resultados elaborados a partir de la sistematización del cuestionario aplicado a los estudiantes al finalizar la intervención pedagógica (n = 22). *Obtenido de* elaboración propia (2026).

Identificación de Variaciones

En esta fase se logró reconocer los cambios en las competencias de comprensión lectora en inglés tras la implementación de la estrategia didáctica gamificada mediada por TIC en las cuales se logro determinar que los estudiantes ampliaron el léxico y reconocieron las siete partes en las que se divide la prueba Saber (Toro & Ramirez, 2019).

A partir de la comparación entre los datos iniciales y finales, se evidenciaron mejoras en la comprensión lectora, especialmente en la identificación de ideas principales, inferencias y reconocimiento de vocabulario en contexto.

Con el propósito de identificar las variaciones en el desempeño de los estudiantes, se realizó una comparación entre los resultados obtenidos en el simulacro inicial (Pre-Test) y el simulacro final (Post-Test), específicamente en el componente de lectura crítica en inglés. En el Pre-Test, el grupo presentó desempeños mayoritariamente ubicados en niveles básico e insuficiente, con un promedio general cercano a los 224 puntos globales , evidenciando dificultades en la identificación de ideas principales, la realización de inferencias y el reconocimiento de vocabulario en contexto.

En contraste, los resultados del Post-Test muestran un incremento en los puntajes individuales y en la distribución hacia niveles de desempeño medio y satisfactorio, lo que sugiere una evolución positiva en las competencias evaluadas.

De manera más específica, se evidencian avances en la capacidad de los estudiantes para identificar información explícita dentro de los textos, así como una mejora progresiva en la comprensión global del contenido. Asimismo, se observa un fortalecimiento en los procesos inferenciales, reflejado en la capacidad de deducir significados a partir del contexto, aspecto que en el diagnóstico inicial presentaba mayores debilidades. Aunque el reconocimiento de

vocabulario continúa siendo un reto en algunos casos, los resultados del Post-Test evidencian una mayor aproximación al significado contextual de palabras desconocidas, lo cual indica un desarrollo en las estrategias de lectura.

Tabla 2

Comparación de Resultados Pre-Test y Post-Test

Código Estudiante	Inglés Pre-test	Inglés Post-test	Diferencia
E01	40	41	1
E02	53	40	-13
E03	50	52	+2
E04	29	33	+4
E05	52	44	-8
E06	34	46	+12
E07	44	45	+1
E08	29	38	+9
E09	44	47	+3
E10	44	45	+1
E11	42	50	+8
E12	36	40	+4
E13	38	38	0
E14	38	35	-3
E15	25	35	+10
E16	50	49	-1
E17	36	40	+4

Código Estudiante	Inglés Pre-test	Inglés Post-test	Diferencia
E18	42	45	+3
E19	34	38	+4
E20	32	40	+8
E21	27	40	+13
E22	31	39	+8

Nota. Resultados elaborados a partir de los obtenidos en el área de inglés en los simulacros pre-test y post-test aplicados a los estudiantes. *Obtenido de elaboración propia (2026).*

En la tabla 2 se corrobora que existe un mejoramiento frente a los resultados desde el área de inglés en la prueba, además, paso de ser la última dentro del rango de las áreas evaluadas a ser la tercera, esto demostró un progreso bastante relevante de manera general y que puede tener incidencia frente a como los estudiantes abordan la prueba y el conocimiento previo desde la estructura de la misma y la intención por realizarla.

Figura 10*Actividad Ludica de Cierre*

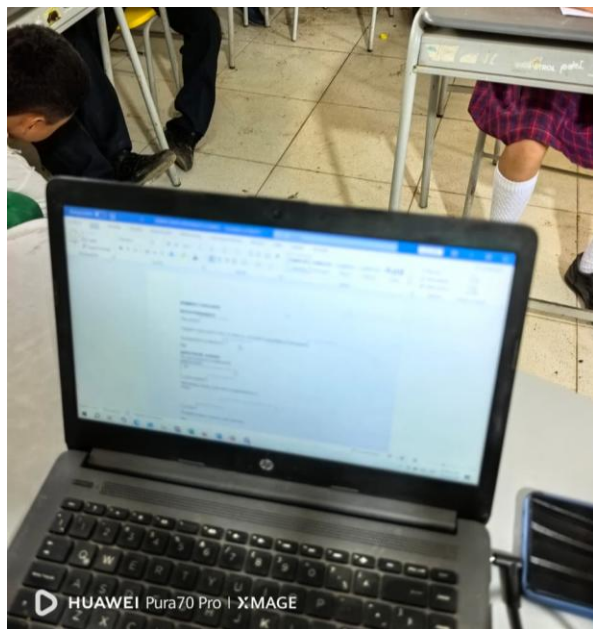
Nota. Actividad final desarrollada con estudiantes de grado undécimo, integrando elementos de gamificación como retos y trabajo colaborativo. Obtenido de elaboración propia (2026).

Respecto al cierre, también se aplicó un cuestionario post experiencia en el que se pudo obtener datos frente al proceso, más allá de las percepciones del investigador, además, se pudo evidenciar que los estudiantes expresaron haberse sentido cómodos durante la aplicación de las fases y que era algo enriquecedor, corroborando el hecho de la aplicación de la estrategia con un impacto positivo y que pueda ser replicable desde diferentes áreas, también partiendo de los datos obtenidos.

Frente a la aplicación del cuestionario se realizó como actividad para conocer las percepciones de los estudiantes y también, como insumo para poder recoger los datos más relevantes respecto a cosas, ideas y pensamientos que pueden no haberse observado durante la aplicación de los instrumentos y demás.

Figura 11

Aplicación Cuestionario



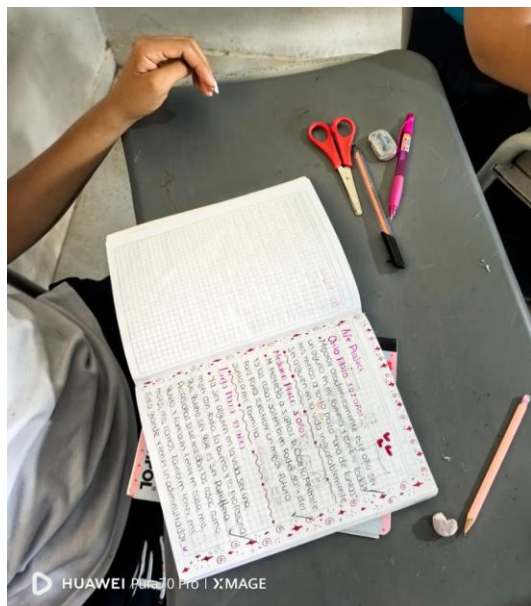
Nota. Aplicación del cuestionario post-experiencia a los estudiantes, orientado a recoger percepciones sobre la estrategia pedagógica implementada. *Obtenido de* elaboración propia (2026).

Asimismo, se identificó un cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, quienes manifestaron mayor interés, confianza y disposición para participar en las actividades.

De la misma manera, como actividad complementaria se le dio un peso a la Prueba comprendiéndola como una oportunidad para poder obtener algún tipo de beneficio educativo, además, de motivar a los estudiantes para que la ingresaran a su proyecto de vida. Por esto, una actividad de proyecto de vida se enfocó en vincularla dentro de las metas a corto, mediano y largo plazo, partiendo de una situación positiva en la que obtuviesen un puntaje elevado y como esto influiría en sus vidas.

Figura 12

Proyecto de Vida



Nota. Espacio de reflexión con los estudiantes sobre la importancia de la Prueba Saber 11° en la construcción de su proyecto de vida. *Obtenido de* elaboración propia (2026).

En términos de comportamiento, se evidenció una transición significativa de una participación pasiva a una participación activa y colaborativa, lo que refleja el impacto positivo de la estrategia en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes no solo mostraron mayor involucramiento en las actividades, sino también una mejor disposición frente a la comprensión lectora en inglés. Esta transformación se ve respaldada en las percepciones finales recogidas en las entrevistas, donde uno de los estudiantes expresó: “Antes no entendía casi nada, ahora al menos puedo sacar ideas del texto y responder mejor”. Asimismo, se identificó un cambio en la manera en que los estudiantes conciben las Pruebas Saber 11°, pasando de verlas como una obligación académica a considerarlas como una oportunidad dentro de su proyecto de vida, especialmente en relación con el acceso a la educación superior.

Análisis y Discusión

Previo al desarrollo de este apartado, es importante señalar que el análisis se fundamenta en la triangulación de la información recolectada a través de diferentes técnicas e instrumentos, incluyendo la observación participante, entrevistas iniciales, diario de campo, cuestionario post-experiencia y los resultados de los simulacros pre-test y post-test. Esta triangulación permitió contrastar los hallazgos desde múltiples perspectivas, garantizando mayor validez interpretativa en relación con las categorías de análisis definidas: comprensión lectora, motivación y uso de herramientas TIC.

Este capítulo articula el desglose de los hallazgos con una reflexión crítica sobre su alcance. El propósito es contrastar la evidencia obtenida frente a los marcos teóricos para determinar las implicaciones del estudio.

Los resultados evidencian que hay un fortalecimiento en la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de grado undécimo teniendo concordancia con el objetivo propuesto, esto puede comprenderse que la lectura es un proceso sociocultural y cognitivo que implica el desarrollo de habilidades lingüísticas y mentales (Bernal, 2018). La integración de estrategias gamificadas mediante TIC potenció tanto las funciones cognitivas como la disposición emocional y motivacional de los estudiantes, elementos importantes en el éxito educativo (Pulido, 2020).

Este proceso facilitó el uso de herramientas intelectuales para el abordaje de textos, coincidiendo con la perspectiva de Escobar y Jiménez (2019) sobre la estrecha vinculación entre la competencia lectora y una nueva identidad frente al aprendizaje lingüístico. Este fortalecimiento no solo se sustenta en la interpretación cualitativa, sino también en la comparación de los resultados del área de inglés entre el pre-test y el post-test, donde se

evidencian mejoras en un número significativo de estudiantes, particularmente en habilidades relacionadas con la identificación de información explícita y el uso del contexto para inferir significados.

El diagnóstico inicial demostró las deficiencias previstas en la competencia lectora en inglés, destacando limitaciones críticas en el manejo de léxico contextual y la capacidad de realizar inferencias. Estas dificultades fueron consistentes en las distintas fuentes de información, siendo evidentes tanto en los resultados del simulacro inicial como en las entrevistas diagnósticas y los registros del diario de campo, lo que refuerza la validez de este hallazgo.

Se detectó una actitud positiva de los estudiantes hacia la tecnología, lo que contrasta con la desmotivación derivada de los enfoques pedagógicos convencionales y esta apatía refuerza la urgencia de transformar la enseñanza, entendiendo que la motivación es un factor determinante en la persistencia y autoconfianza del aprendiz (Lena et al., 2022; Rahmat, 2022), y que su consolidación depende de que el estudiante perciba los objetivos educativos como metas significativas y accesibles (Eccles & Wigfield, 2020).

Durante la etapa experimental, la aplicación de la estrategia gamificada impactó de manera favorable y directa en la unidad de análisis. Este impacto se evidenció no solo en el incremento de la participación durante las sesiones, registrado en el diario de campo, sino también en las percepciones positivas manifestadas por los estudiantes en el cuestionario post-experiencia, donde destacaron la motivación y la claridad en la comprensión de las actividades propuestas.

La integración de dinámicas como desafíos, sistemas de puntuación y feedback instantáneo fomentó una mayor implicación, cooperación y resiliencia ante la complejidad de las tareas. Estas evidencias ratifican las teorías que posicionan a la gamificación como un

catalizador esencial del compromiso y la motivación (Franco, 2023; Mendoza e Hidalgo, 2024), reafirmando además la validez del modelo socioconstructivista al facilitar la construcción de saberes mediante la mediación y el intercambio colectivo.

Desde una perspectiva ontológica, se constató una evolución sustancial en la relación subjetiva de los estudiantes con el aprendizaje del inglés, respecto al análisis cualitativo demuestra una disminución de la apatía inicial hacia una postura caracterizada por la confianza y el compromiso, este cambio fue particularmente visible en las respuestas abiertas del cuestionario y en las observaciones realizadas durante las actividades de retroalimentación, donde los estudiantes mostraron mayor disposición para participar y expresar sus ideas frente a los textos en inglés. Otro hallazgo importante es la visión de las Pruebas Saber 11°, las cuales han dejado de percibirse como una imposición para integrarse como un elemento valioso dentro de sus horizontes de vida y desarrollo personal.

La comparación de los resultados con la literatura previa revela una notable convergencia con estudios que validan la gamificación como estrategia eficaz para la enseñanza del inglés en entornos de baja infraestructura. Estos hallazgos guardan simetría con las tesis de Chen et al. (2020) y Harvey y Cuadros (2020), quienes asocian el uso de recursos digitales lúdicos con progresos en la competencia lectora y el interés del alumnado.

Asimismo, estos resultados dialogan con los planteamientos de Marín (2025), Franco (2023), Camelo et al. (2024) y Ballesteros (2025), quienes destacan la gamificación como una estrategia que favorece no solo el rendimiento académico, sino también la motivación y la apropiación del aprendizaje en contextos educativos diversos.

Sin embargo, este estudio se distancia de los anteriores por su enfoque en la ruralidad; la precariedad en la conectividad obligó a realizar ajustes metodológicos que demuestran que el

éxito de la gamificación trasciende el soporte técnico para centrarse en la pertinencia de la mediación pedagógica.

A pesar de los hallazgos positivos, el estudio presenta algunas limitaciones que deben ser consideradas en la interpretación de los resultados. En primer lugar, el tamaño reducido y la particularidad de la muestra limitan la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos. En segundo lugar, el tiempo de intervención fue relativamente corto, lo que pudo restringir el desarrollo de habilidades inferenciales de mayor complejidad. En tercer lugar, las condiciones de conectividad intermitente afectaron la implementación continua de algunas herramientas TIC, así como la recolección completa de ciertos datos. Finalmente, la ausencia de un grupo control impide establecer comparaciones más robustas sobre el impacto exclusivo de la estrategia implementada.

La relevancia de esta investigación para la educación rural está en la demostración de que las carencias tecnológicas no impiden el fortalecimiento de las competencias en lengua extranjera mediante enfoques innovadores. El uso de la gamificación apoyada en TIC se perfila como una estrategia y ruta eficaz para fortalecer los resultados en las Pruebas Saber, promoviendo simultáneamente un aprendizaje con mayor sentido para el estudiante. En este sentido, los hallazgos ofrecen una base sólida para que las instituciones orienten sus políticas hacia la innovación curricular y la adopción formal de metodologías activas.

En este sentido, la investigación también se alinea con enfoques latinoamericanos de educación crítica y situada, como los propuestos por Colmenares (2012), Fals Borda y Mejía, quienes resaltan la importancia de la investigación-acción participativa en la transformación de las prácticas educativas desde el contexto y las realidades de los estudiantes.

De esta manera, se ratifica que la intervención didáctica incidió favorablemente tanto en el desempeño lector como en la dimensión ontológica de los estudiantes, así pues, este hallazgo establece un precedente para indagar en el efecto de estas dinámicas en otras competencias lingüísticas (como la producción escrita o la escucha) y para profundizar en modelos que combinen recursos digitales y de contexto en la ruralidad. Queda planteado, además, el desafío de investigar la sostenibilidad de estas transformaciones en el tiempo a largo plazo y la viabilidad de su escalabilidad a diversos niveles de formación académica.

Como proyección futura, se sugiere ampliar esta línea de investigación mediante estudios con muestras más amplias y la inclusión de grupos control que permitan fortalecer la validez de los resultados. Asimismo, resulta pertinente explorar el impacto de la gamificación en otras habilidades del inglés, como la producción escrita y la comprensión auditiva, así como analizar la sostenibilidad de estas estrategias en el tiempo dentro de contextos rurales.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos de la investigación evidencian que la implementación de una estrategia didáctica gamificada mediada por TIC permitió fortalecer de manera significativa las competencias de comprensión lectora en inglés en los estudiantes de grado undécimo. Esto se reflejó en mejoras en la identificación de ideas principales, inferencias y vocabulario contextual, así como en un incremento en los resultados del post-test frente al pre-test. De esta manera, los resultados responden de forma directa al objetivo general planteado y dan respuesta a la pregunta de investigación, demostrando que una mediación pedagógica innovadora y contextualizada puede incidir positivamente en el desempeño en las Pruebas Saber 11°.

Desde el aspecto ontológico, la investigación permitió evidenciar una transformación en la relación de los estudiantes con el aprendizaje del inglés. Se pasó de una percepción de dificultad, desmotivación y apatía, hacia una actitud más positiva caracterizada por la confianza, el interés y la participación activa. Este cambio representa un avance importante en la unidad de análisis, ya que no solo se fortalecieron habilidades cognitivas, sino también dimensiones subjetivas como la motivación, la autopercepción y el sentido del aprendizaje dentro de su proyecto de vida.

La variable central, correspondiente a la comprensión lectora en inglés, tuvo un impacto positivo en la población de estudio al ser intervenida mediante una estrategia gamificada. Entre los logros más destacados se encuentran el aumento en la participación, la mejora en los resultados académicos y el fortalecimiento de estrategias de lectura. Sin embargo, también se identificaron aspectos menos efectivos, como las limitaciones derivadas de la conectividad intermitente, el tiempo reducido de intervención y la persistencia de dificultades en el

reconocimiento de vocabulario en algunos estudiantes, lo que sugiere la necesidad de procesos más prolongados y continuos.

Los resultados del estudio contribuyen a la literatura existente al reafirmar la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza del inglés, especialmente en contextos rurales con limitaciones tecnológicas. Asimismo, aporta un valor novedoso al demostrar que estas estrategias pueden adaptarse a entornos de baja conectividad, priorizando la mediación pedagógica sobre el recurso tecnológico. En términos metodológicos, la integración de la investigación-acción participativa con un diseño pre-test/post-test ofrece una ruta replicable para futuras investigaciones interesadas en transformar prácticas educativas desde el aula.

Se recomienda a las instituciones educativas, especialmente en contextos rurales, incorporar estrategias didácticas gamificadas de manera sistemática en la enseñanza del inglés, integrando actividades de lectura guiada, retos progresivos y simulaciones tipo Pruebas Saber 11°. Es importante diseñar propuestas flexibles que puedan desarrollarse incluso con conectividad limitada, utilizando recursos disponibles como guías impresas combinadas con dinámicas lúdicas. Además, se sugiere fortalecer la formación docente en metodologías activas y en el uso pedagógico de TIC, con el fin de garantizar una implementación efectiva y sostenible.

Para futuras investigaciones, se sugiere incorporar ajustes metodológicos como la inclusión de grupos control, el aumento del tiempo de intervención y la ampliación de la muestra para mejorar la validez de los resultados. Asimismo, sería pertinente explorar nuevas variables, como la producción escrita, la comprensión auditiva o factores socioemocionales, que permitan obtener una visión más integral del aprendizaje del inglés. También se recomienda analizar el impacto a largo plazo de la gamificación y su sostenibilidad en contextos rurales.

Referencias Bibliográficas

- Alcaldía Municipal de Vista Hermosa. (2025). *Institución Educativa Ramón Arroyave*.
<https://www.vistahermosa-meta.gov.co/buscar?q=ramon%20arroyave>
- Babativa, H., Rubiano, P. A., Velásquez, T., González, J., Vega, M., & Gaona, N. (2024). La entrevista semiestructurada: una herramienta pertinente en la percepción de valores sociales para la vida. *Revista Lasallista de Investigación*, 21(1), Artículo a5.
<https://doi.org/10.22507/rli.v21n1a5>
- Ballesteros Carmona, K. Y. (2025). La enseñanza del idioma inglés en contextos rurales. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(2), 245–256. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i2.56>
- Bernal Párraga, A. P., Haro Cedeño, E. L., Reyes Amores, C. G., Arequipa Molina, A. D., Zamora Batioja, I. J., Sandoval Lloacana, M. Y., & Campoverde Duran, V. D. R. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435–6465.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11834
- Bernal, M. (2018). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto primaria del Colegio Metropolitano del sur del municipio de Floridablanca a través de una estrategia pedagógica mediada por TIC* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Repositorio Institucional UNAB.
- Camelo, J., De La Hoz, G., & Safourcade, S. (2024). Procesos de movilización de recursos en lenguas extranjeras en la educación superior. *Enunciación*, 29(2).
<https://doi.org/10.14483/22486798.22433>
- Campoy Aranda, T. J. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Marben Editora & Gráfica.

- Chen, C. M., Li, M. C., & Chen, T. C. (2020). A web-based collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. *Computers and Education, 144*, Artículo 103697. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103697>
- Cock Martínez, J. (2022). Estrategias didácticas que utilizan los docentes de inglés para el uso y disfrute del aprendizaje en el inglés. *Revista Palobra, 22*(1), 42–60. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.22-num.1-2022-4094>
- Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación, 3*(1), 102–115.
- Colombia. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Gaceta Constitucional No. 116. <http://www.secretariassenado.gov.co/index.php/constitucion-politica>
- Congreso de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación*. Diario Oficial No. 41.214. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0115_1994.html
- Congreso de Colombia. (2009, 30 de julio). *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-*. Diario Oficial No. 47.426. http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1341_2009.html
- Consejo de Europa. (2020). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen acompañante*. Ministerio de Educación y Formación Profesional; Servicio de Publicaciones. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

- Del Pilar, M., & Jiménez, G. (2021). *Cognitive discourse functions in content and language integrated learning: An empirical study in secondary school science*. Portal Científico. <https://portalcientifico.unav.edu/documentos/652d7dcd7cecaf3177a50739>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2020). From expectancy-value theory to situated expectancy-value theory: A developmental, social cognitive, and sociocultural perspective on motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Artículo 101859. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101859>
- Escobar, J., & Jiménez, F. (2019). *Compresión lectora en inglés mediante el uso de herramientas interactivas en la básica secundaria* [Tesis de grado, Universidad de la Costa CUC]. Repositorio CUC.
- España García, M. V., España García, C. R., & Ormaza Rosado, M. G. (2023). La investigación acción participativa: Una metodología progresista. *Investigación y Ciencias*, 4(4). <https://doi.org/10.63371/ic.v4.n4.a363>
- Fix, G. M., Kim, B., Ruben, M. A., & McCullough, M. B. (2022). Direct observation methods: A practical guide for health researchers. *PEC Innovation*, 1, Artículo 100036. <https://doi.org/10.1016/j.pecinn.2022.100036>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2020). *La educación secundaria en la región: Logros y desafíos pendientes*. <https://www.unicef.org/lac/informes/la-educacion-secundaria-en-la-region>
- Franco-Segovia, Á. M. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 844–852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

- Gallo, G., Cañas, A., & Campi, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45–56. <https://tinyurl.com/39pf3z8x>
- González-Lomelí, D., González, D., Camacho, B., & Maytorena, M. (2024). Comprensión lectora de ingresantes universitarios a una facultad de medicina del noroeste de México. *Simbiosis Revista de Educación y Psicología*, 4(7), 21–30. <https://lc.cx/jjK0mq>
- Graca, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). The integration of the digital platform Educaplay in interdisciplinary paths in the 1st and 2nd basic education cycles. *Athens Journal of Education*, 9(3), 377–392. <https://doi.org/10.30958/aje.9-3-2>
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Revista Gnosis*, 4(4). <https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002>
- Harvey, N. P., & Cuadros, A. M. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 194–209. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES). (2021). *PruebaInglés, Cuadernillo de preguntas Saber 11°*. Dirección de Evaluación. <https://www.icfes.gov.co/documents/20143/71182523/Cuadernillo+de+preguntas+Ingles+Saber+11.pdf>
- Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación. (2024). *Guía de orientación Saber 11.º: Inglés*. <https://www.icfes.gov.co/documents/39242/1344464/Guia+de+orientacion+Saber+11+Ingles.pdf>

- Jaime, B., Castillejos, W., & Reyes, A. (2021). Intencionalidades y resistencias en el aprendizaje del inglés. *Revista de Educación y Desarrollo*, (56), 41–50.
<https://www.redalyc.org/journal/5216/521665144015/521665144015.pdf>
- Jaime-Silva, S., López-Martínez, O., & Izquierdo-Rus, T. (2023). Experiencias de aprendizaje orientadas al bienestar. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 26(3), 101–105. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.263.1278>
- Laboratorio de Economía de la Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. (2024). *Informe No. 92. Pruebas Saber 11: Una década de análisis*.
<https://lee.javeriana.edu.co/publicaciones-y-documentos>
- Lena, F., García, M., & Ortega, P. (2022). Student motivation in language learning: New insights from post-pandemic classrooms. *Journal of Language Education*, 11(4), 122-139.
<https://doi.org/10.17323/jle.2022.11407>
- Marin, L. (2025). Comprensión lectora en inglés: Perspectivas desde los estudiantes. *Maestros & Pedagogía*, 7(2), 26–48. <https://doi.org/10.47847/myp.v7n2a2>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Opwis, K., & Tuch, A. N. (2017). Disassembling gamification: The effects of points and meaning on user motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 450–459. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.12.005>
- Mendoza Hidalgo, A. C., & Hidalgo Lopez, C. R. (2024). Gamificación en la enseñanza: Un análisis de su efectividad educativa en el área de ciencias naturales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 376–391.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14656
- Merçon, J. (2022). Investigación transdisciplinaria e investigación-acción participativa en clave decolonial. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 27(98), e6846933.

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2009, 16 de abril). *Decreto 1290 de 2009. Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media*. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Programa Nacional de Bilingüismo 2014-2019*. <https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-343494.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2015, 26 de mayo). *Decreto 1075 de 2015. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. <https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-351080.html>
- Morschheuser, B., Hassan, L., Werder, K., & Hamari, J. (2017). How to design gamification? A method for engineering gamified software. *Information and Software Technology, 95*, 219–237. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.10.015>
- Navarro Martínez, M. d. C., Peralta Herazo, Y. Y., & Vergara Almanza, M. C. (2021). *Fortalecimiento de las habilidades de escritura y la lectura del idioma Inglés a través de estrategias lúdico-didácticas durante la pandemia COVID-19 en los estudiantes del grado quinto del Centro Educativo Rural Arroyo de Arena del municipio de Pueblo Nuevo - Córdoba* [Trabajo de grado de especialización, Corporación Universitaria del Caribe - CECAR]. Repositorio Institucional CECAR. <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/2545>

- Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. S. (2023). Gamificación como metodología innovadora para estudiantes de educación superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Pulido, O. (2020). *Motivación hacia la lectura y comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria de una Institución educativa del Callao* [Tesis de grado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL.
- Rahmat, N. H. (2022). Exploring the influence of students' motivation in second language learning. *Asian Journal of University Education*, 18(3), 214-225. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18954>
- Reyes Guerrero, A. A. (2024). *Fortalecimiento de competencias de lectura y escritura en Inglés en los estudiantes de grado 5to de la Institución Educativa Distrital el Pando, de Santa Marta a través de la implementación de un recurso educativo digital como estrategia pedagógica* [Trabajo de grado de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/19159>
- Rodríguez, O., Gonzalo, H., & Tejada, R. (2023). Uso de las TIC para el aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de secundaria. *Revista de Innovación Educativa*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8903863>
- Toro Criollo, A., & Ramírez Toro, R. (2019). Desarrollo de estrategias de comprensión de lectura para las pruebas Icfes Súperate de grado 11. *Sophia*, 15(1), 22-33. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.721>

Valero-Ancco, V., Pari-Orihuela, M., & Calsin-Chambilla, Y. (2024). Comprensión lectora en universitarios ingresantes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 174–182.

<https://lc.cx/hwJgvj>

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Apéndices

Apéndice A

Muestra de Evidencias

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/ynarizaga_unadvirtual_edu_co/IgDdQwtLzGi2QaE4KLa-KyW6AZla5VFGh4a7zHys9tYgkrg?e=WiPug0