

**Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés mediante la gamificación y  
herramientas digitales en un entorno virtual de aprendizaje**

Juan Esteban Chaparro González

Asesor

Karen Lorena Lucuara Castro

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 siguiente documento es un ejercicio de investigación formativa, el cual se desarrolló como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. La investigación fue realizada en un entorno virtual de aprendizaje en la ciudad de Ibagué, a partir de la experiencia de tres estudiantes adultos con nivel básico de inglés y en la que se buscó fortalecer las habilidades lingüísticas del inglés en el área de speaking y listening a partir de la implementación de estrategias vinculadas a la gamificación y el uso de herramientas digitales; para ello se utilizó un enfoque cualitativo, tomando como diseño la investigación-acción y tomando en cuenta a la gamificación como variable central, pues considero que mediante la gamificación podemos ver reflejados aspectos ontológicos de la motivación, la confianza, la participación de los estudiantes, entre otros. A partir de esta experiencia investigativa, se puede concluir que las estrategias pedagógicas implementadas favorecieron el desarrollo progresivo de la habilidad comunicativa y que las estrategias utilizadas tuvieron un efecto positivo en la disposición de la participación en el aprendizaje del idioma.

***Palabras clave:*** Gamificación, motivación, confianza, participación, inglés.

### **Abstract**

This document presents a formative research exercise developed as a graduation requirement, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted in a virtual learning environment in the city of Ibagué, based on the experience of three adult students with a basic level of English. The main objective was to strengthen English communicative skills, specifically speaking and listening, through the implementation of strategies based on gamification and the use of digital tools. A qualitative approach was adopted, using action research as the study design, with gamification as the central variable. This approach made it possible to observe ontological aspects such as students' motivation, confidence, and participation. The findings suggest that the implemented pedagogical strategies contributed to the progressive development of communicative skills and had a positive impact on students' willingness to participate in the language learning process.

***Keywords:*** Gamification, motivation, confidence, participation, English

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	10
Planteamiento del Problema .....	12
Pregunta de Investigación .....	14
Objetivos .....	15
Objetivo General .....	15
Objetivos Específicos .....	15
Marcos de Referencia .....	16
Referentes Conceptuales .....	16
Referentes Teóricos .....	17
Referentes Técnicos .....	21
Referentes Legales .....	23
Referentes Éticos .....	25
Herramientas y Métodos .....	29
Enfoque y Tipo de Estudio .....	29
Unidad de Análisis .....	29
Técnicas para la Recolección de Datos .....	29
<i>Objetivo 1: Exploración</i> .....	30
<i>Objetivo 2: Movilización</i> .....	30
<i>Objetivo 3: Indagación de cambios</i> .....	30
Categorías para el Análisis de Datos .....	31
Resultados .....	32

Acercamiento de la Población a la Variable .....	32
Experimentación .....	33
Identificación de Variaciones .....	34
Análisis y Discusión .....	36
Conclusiones y Recomendaciones .....	40
Referencias Bibliográficas .....	43
Apéndices.....	46

**Listado de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	46
--	----

## Introducción

La necesidad de aprender inglés se ha visto incrementada en la actualidad, siendo la consecuencia de una comunidad global interconectada mediante las competencias comunicativas, las cuales se han convertido en un componente fundamental en el desarrollo académico, profesional y personal de las personas. Esta necesidad de aprender ha ido adquiriendo protagonismo en ambientes de formación virtual, esto se debe a que las TIC brindan nuevas oportunidades de modificar las prácticas pedagógicas tradicionales e ir en la línea de cómo aprenden los estudiantes. Por lo tanto, estas estrategias tienden a potenciar alternativas que permiten dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje para involucrar a los estudiantes y permitirles vivir experiencias más significativas.

Pese a la relevancia del aprendizaje de la lengua inglesa, en diversos ámbitos educativos persisten las problemáticas que se encuentran relacionadas con el desarrollo de las capacidades comunicativas. En el contexto analizado, efectivamente se pudo comprobar que los participantes presentaron limitaciones y dificultades tanto en relación con la expresión oral como con la comprensión auditiva, con niveles de motivación, cada vez más bajos, por tanto, también con niveles de participación y de confianza cada vez más bajos. Dichas dificultades están relacionadas fundamentalmente con el tipo de experiencias de aprendizaje que se centraron en la utilización de metodologías de tipo tradicional, basadas en la memorización y en la traducción, y las escasas experiencias de exposición a un uso real de la lengua. Existen diferentes estudios que han indicado que la implementación de determinadas estrategias, como la gamificación puede ayudar a aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) y (Domínguez, y otros, 2013) lo que obliga a explorar nuevas formas de enseñanza que puedan dar respuesta a los actuales aprendices.

Con esto, se busca que la presente investigación logre fortalecer las habilidades comunicativas en inglés (speaking y listening) en adultos en un nivel básico en un entorno virtual de aprendizaje de la ciudad de Ibagué implementando unos lineamientos pedagógicos a partir de la gamificación y de las herramientas digitales; así, se utilizará un enfoque cualitativo con un modelo de investigación-acción para poder comprender las vivencias de los participantes a lo largo del proceso de intervención el cual será organizado en tres momentos: un momento inicial de exploración a partir de las entrevistas y de la observación; un momento de intervención apoyado en diarios de campo y un momento final de análisis de cambios a través de entrevistas y cuestionarios de respuesta; esta opción de intervención no sólo evidenciará cambios en la mejora de las habilidades comunicativas, sino en aspectos como la motivación, la confianza y la participación de los estudiantes.

En este sentido, el hallazgo más significativo de este trabajo muestra que la aplicación de la implementación de estrategias de enseñanza en torno a la gamificación y al uso de las herramientas digitales no sólo produce un desarrollo gradual de las habilidades comunicativas en inglés, sino que también se producen cambios en aspectos tales como la motivación, la confianza y la forma de participación de los participantes. Tal es así que, a partir de esta implementación en los entornos virtuales de aprendizaje, los participantes del estudio pasaron de una actitud pasiva o insegura hacia el uso del idioma a una participación más activa, autónoma y segura en la actividad. Este resultado pone de manifiesto la necesidad de repensar las prácticas pedagógicas tradicionales en los supuestos entornos de aprendizaje virtuales en el sentido de incluir metodologías más dinámicas y centradas en el estudiante. Se invita al lector a realizar un recorrido por el desarrollo del texto que se aporta en el trabajo con el objetivo de comprender en

qué medida se producen estos resultados y cuál es el proceso que se ha seguido para la realización del estudio.

## Caracterización

Este proyecto de investigación tiene lugar en un Espacio Virtual de Aprendizaje situado en la ciudad de Ibagué, capital del departamento del Tolima, el cual permite que los estudiantes participen desde la comodidad de su hogar, lo que da lugar a mayor flexibilidad. Inicialmente se contempló la realización presencial de estos encuentros; sin embargo, las condiciones laborales y personales de los participantes llevaron a elegir la modalidad de Espacio Virtual de Aprendizaje, fijando los tiempos de los encuentros a los que deben asistir y así combinar presencialidad y flexibilidad en el proceso formativo. Este espacio se entiende, por lo demás, como un Espacio Virtual de Aprendizaje para el desarrollo de competencias en inglés como segunda lengua, en el cual participan personas adultas con intereses académicos, personales y profesionales. La ciudad de Ibagué es un determinado contexto urbano intermedio con grandes dificultades para el aprendizaje del inglés a pesar de gozar de una cobertura educativa significativa, que, a nivel departamental, han promovido iniciativas como la campaña "Hola Tolima" por el bilingüismo, pero cuyos resultados en las pruebas estandarizadas siguen siendo bajos en la competencia de la lengua extranjera (Gobernación del Tolima, 2024)

La muestra participante está compuesta por tres estudiantes: Paola (39 años), Liceth (23 años) y Edwin (25 años), que pertenecen a los estratos socioeconómicos 2 y 3. Paola ejerce su trabajo en una entidad pública, Liceth es una egresada de universidad reciente y Edwin trabaja en el sector comercial. Este grupo tiene poca experiencia previa en inglés. De cara a la competencia lingüística, las estudiantes participantes poseen un mínimo de conocimiento del inglés que les permite comprender y producir saludos de forma básica y producir oraciones simples en presente; además presentan escasas experiencias previas en el aprendizaje formal de la lengua.

A partir del análisis diagnóstico inicial, se identificaron dos necesidades de aprendizaje. En primer lugar, los participantes necesitan adquirir habilidades comunicativas en el inglés, sobre el todo speaking y listening. En segundo lugar, necesitan estrategias para poder facilitar un uso del inglés que favorezca la confianza, y así poder facilitar procesos de formación sostenido en el tiempo a medio y largo plazo. El contexto refleja que los participantes afirman reconocer la importancia del inglés, tanto en su futuro académico como laboral; sin embargo, el tipo de motivación hacia su aprendizaje es bastante bajo lo que supone en términos de la necesidad de aplicación de estrategias pedagógicas que incorporen la gamificación y el uso de herramientas digitales como mediadoras del aprendizaje. Las técnicas de enseñanza que se materializan en este espacio virtual de aprendizaje son técnicas de enseñanza con flexibilidad como la combinación de recursos didácticos digitales que activan metodologías de aprendizaje activo e innovador. Las sesiones se van a llevar a cabo dos veces a la semana, los martes y jueves de 8:00 a 10:00 p.m. con dos estudiantes de la identidad; el tercer estudiante asistirá de manera individual, los lunes y los miércoles de 7:00 a 9:00 p.m. En este último caso, debido a la jornada laboral.

Finalmente, se identificaron dos factores que inciden en el proceso de aprendizaje de los participantes. En primer lugar, el impacto que ejercen metodologías tradicionales basadas en la gramática y en la traducción. En segundo lugar, la escasa exposición que se tiene en el uso auténtico del idioma fuera del espacio de aprendizaje. Ambos determinantes, además de ser un contexto donde variables como la motivación, la autonomía y la participación activa son elementales para el proceso formativo y para el logro de los objetivos que se tiene la investigación, resultan también por sí mismos determinantes explicativos de la investigación.

## Planteamiento del Problema

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera ha pasado a ser una necesidad ineludible, tanto a nivel académico como profesional y personal. Esta necesidad también se reproduce en escenarios virtuales de aprendizaje de la población adulta. A pesar de que el aprendizaje en entornos virtuales pueda ofrecer ventajas (por ejemplo, flexibilidad en el acceso y posibilidad de incluir las herramientas digitales), a nivel práctico comienzan a aparecer necesidades en torno a la motivación, la persistencia o la propia apropiación del idioma. En el caso de la muestra que estudia esta investigación, desde las primeras sesiones se hizo evidente que, aunque los participantes reconocen que el inglés es necesario para sus proyectos personales o laborales, tienen dificultades para expresarse con seguridad, en especial en aquellas actividades que implican interacción oral. Con el diagnóstico inicial, los participantes tenían un nivel básico de inglés, dificultad que afecta tanto en la comprensión como en la producción de estructuras simples y, además, se evidenció una barrera importante asociada a la confianza en el uso del idioma.

Indagando con los estudiantes, se encontró que todo esto es debido a la influencia de experiencias previas de aprendizaje centradas en metodologías tradicionales principalmente orientadas a la memorización de reglas gramaticales y la traducción y la escasa exposición al idioma fuera de los espacios de clase los cuales ha creado en los estudiantes un enfoque limitado en el desarrollo de sus habilidades comunicativas especialmente en speaking, listening y reading. Durante el proceso, los participantes manifestaron inseguridad al participar, lo que disminuyó su disposición para involucrarse activamente en las actividades propuestas. Otro aspecto relevante es el nivel de motivación. Aunque los participantes tienen claridad sobre la importancia del inglés y como este puede ayudarlos en sus metas personales y profesionales, se pudo evidenciar

una baja motivación para sostener el aprendizaje, lo cual se relaciona, en parte, con las experiencias previas y con la falta de estrategias que conecten el aprendizaje con sus intereses y contextos reales.

En este sentido, el problema no solo se reduce a las dificultades en el dominio del idioma, sino que se presenta un conjunto de factores pedagógicos y emocionales como motivación, confianza, participación, autonomía en entornos virtuales y la necesidad de repensar maneras de enseñar e introducir metodologías más activas e interactivas para una enseñanza con significado. Hasta el momento, las diferentes iniciativas institucionales como el programa Hola Tolima (Gobernación del Tolima, 2024), sobre el fomento del bilingüismo, se encuentran con un nivel de rendimiento bajo en las pruebas estandarizadas y con el hecho de que hay una discrepancia entre lo que se propone y lo que se aprende. A partir de los resultados de las Pruebas Saber 11, se plantea tanto a nivel nacional como departamental que el desempeño en inglés es todavía un reto importante.

En el caso de Tolima, la mayoría de los estudiantes tienen un nivel A1 y A2 según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), lo que implica que el uso y comprensión de esta lengua en contextos comunicativos reales se encuentra limitado. Esto hace evidente que a pesar de las iniciativas para el fomento del bilingüismo se constituyen difíciles estructuras para el desarrollo de competencias en inglés. Dichos resultados han sido expuestos en los informes oficiales de la Secretaría de Educación del Tolima y en las bases de datos del Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) para la consolidación de información sobre el rendimiento académico en las pruebas estandarizadas a nivel nacional y regional (Gobernación del Tolima, 2024); (ICFES, 2024).

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas en inglés (speaking y listening) en estudiantes adultos con nivel básico del entorno virtual de aprendizaje en la ciudad de Ibagué (Tolima), mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en gamificación y herramientas digitales durante el primer semestre del 2026?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer las habilidades comunicativas en inglés (speaking y listening) en estudiantes adultos con nivel básico del entorno virtual de aprendizaje en la ciudad de Ibagué (Tolima), mediante la implementación de estrategias pedagógicas basadas en gamificación y herramientas digitales durante el primer semestre del 2026.

### **Objetivos Específicos**

Investigar el tipo de interacción que tienen los estudiantes adultos de nivel básico en el entorno virtual de aprendizaje en la ciudad de Ibagué (Tolima) a partir de las estrategias pedagógicas que se desprendan de la gamificación y de herramientas digitales.

Aplicar estrategias pedagógicas mediadas por gamificación de manera que se puedan favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés (speaking y listening) de los participantes.

Determinar de qué forma han cambiado las habilidades comunicativas, la motivación y la participación de los estudiantes a partir de las estrategias propuestas en el proceso de formación.

## Marcos de Referencia

### Referentes Conceptuales

Para una mejor comprensión del desarrollo de este estudio, se hace necesario un recorrido por algunos conceptos que orientarán tanto el proceso de análisis de nuestros resultados como el de la intervención pedagógica.

El concepto de competencias comunicativas en inglés hace referencia a la posibilidad de utilizar el idioma de forma correcta y adecuada a situaciones reales, llegando a articular (speaking, listening, reading y writing). Para (Hymes, 1972) la competencia comunicativa va más allá de la competencia gramatical, puesto que posibilita saber cómo, cuándo y para qué utilizar la lengua en situaciones concretas.

Un segundo concepto que se pone de manifiesto en esta investigación es la gamificación, entendida como la adición de los elementos propios del juego en los contextos educativos a fin de incrementar la motivación y el compromiso del alumnado con dicha tarea. Tal y como afirman (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), la gamificación permite convertir ciertas experiencias de aprendizaje en otras de más atractivo emocional e incluso significativo.

Así, se llega también al concepto de la motivación en el aprendizaje, que se refiere al conjunto de procesos mentales que posibilitan la activación y la persistencia de la respuesta que el alumnado lleva a cabo hacia la consecución de los objetivos. Este contenido, según (Deci & Ryan, 2000) se incrementa, por consiguiente, cuando el alumnado va experimentando un aumento en la autonomía, en la competencia y con relación a otros.

Por último, el aprendizaje mediante tecnologías digitales se entiende como un proceso en el que se incorporan las herramientas tecnológicas a la construcción del conocimiento. Para (Siemens, 2008) el aprendizaje en ambientes digitales se basa en las conexiones que se producen

entre la información, las personas y los recursos, lo que tiene una especial relevancia para los entornos virtuales.

### **Referentes Teóricos**

El presente estudio se encuentra basado en diversas teorías pedagógicas y del aprendizaje que permiten la comprensión del desarrollo de las habilidades comunicativas en lengua inglesa a través de las estrategias de gamificación y de las herramientas digitales en el entorno de los entornos virtuales de aprendizaje; estas líneas de trabajo fundamentan la comprensión no sólo del proceso educativo en el que se desarrolla el aprendizaje, sino la necesidad de la puesta en práctica de las estrategias implementadas durante la intervención.

Por una parte, uno de los referentes más importantes es la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, quien sugiere argumentar el aprendizaje como acontecimiento de conexión significativa de la nueva información a la información previa que el alumno tiene. De acuerdo con (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1968), no se trata de que el aprendizaje se reduzca a la memorización, sino a la construcción de significados a partir de experiencias relevantes para el aprendiz. Esta teoría está directamente relacionada con este trabajo, puesto que la población que participó contaba con unos conocimientos básicos del idioma inglés y las estrategias de gamificación implementadas pusieron en conexión esos saberes previos con situaciones de comunicación nuevas en espacios más dinámicos e interactivos.

Del mismo modo, el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky aporta importantes elementos para entender cómo ocurre el aprendizaje a través de la interacción social y el acompañamiento pedagógico. Como mantiene (Vygotsky, 1978), el desarrollo cognitivo se hace sólido cuando los alumnos interactúan entre ellos y realizan actividades en colaboración en su zona de desarrollo próximo. En el presente estudio, las actividades de role play, los juegos

interactivos y las dinámicas de grupo permitieron crear espacios de interacción donde los participantes consiguieron construir confianza y desarrollar sus habilidades comunicativas en lengua inglesa a partir del apoyo mutuo y la orientación pedagógica.

Esta teoría está estrechamente vinculada a la presente investigación, dado que las personas participantes poseían algunos conocimientos básicos de la lengua inglesa y las estrategias de gamificación favorecían la conexión de estos saberes previos con nuevas experiencias comunicativas mucho más dinámicas e interactivas.

De igual modo, el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky aporta elementos relevantes para entender cómo se produce el aprendizaje mediante la interacción social y el acompañamiento pedagógico, puesto que (Vygotsky, 1978) argumenta que el desarrollo cognitivo se ve favorecido mediante la interacción de un estudiante que participa en actividades colaborativas dentro de su zona de desarrollo próximo. Dentro de esta investigación, las actividades de role play, los juegos interactivos y las dinámicas de grupo favorecieron la obtención de espacios interactivos donde las personas participantes pudieron desarrollar autoconfianza y fortalecer sus habilidades comunicativas en inglés mediante el apoyo recíproco y la orientación pedagógica.

Un referente importante y que también está vinculado a la presente investigación es la teoría de adquisición de segunda lengua que propone Stephen Krashen. (Krashen, 1982) opina que el aprendizaje de una lengua se favorece cuando las personas están expuestas a input comprensible que reduce la ansiedad y que motiva para la comunicación. Dentro de tal teoría, el filtro afectivo tiene un papel importante, ya que los factores emocionales, como el miedo, la inseguridad o la escasa confianza pueden dificultar el aprendizaje de una lengua, lo que está relacionado con los hallazgos de la investigación ya que los participantes en la investigación,

antes de llevarlas a cabo, mostraban miedo y escasa disposición para hablar en inglés; en cambio, las actividades gamificadas, así como las herramientas digitales favorecieron la aparición de una atmósfera más tranquila y participativa que favoreció la interacción y la práctica comunicativa.

Desde la perspectiva de la motivación, la teoría de la autodeterminación desarrollada por Edward Deci y Richard Ryan se constituye como un referente a ser destacado. Esta teoría argumenta que la motivación se incrementa cuando las personas desarrollan autonomía, competencia y relaciones densas a lo largo del proceso de aprendizaje (Deci & Ryan, 2000). En relación con la investigación, el tipo de actividades en base a la gamificación promueven un aumento en la dirección de una mayor participación y autonomía y que los estudiantes perciben que tienen una mayor cantidad de participación y motivación a lo largo de las sesiones. De igual forma, el uso de elementos como Kahoot, Wordwall y Lyricstraining favorecen experiencias de aprendizaje más dinámicas, mostrando que los participantes se encuentran más dispuestos a emplear el idioma.

En lo relativo a la gamificación, los aportes de (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) marcan un punto fundamental en la investigación. Los autores apuestan por la definición de la gamificación como el uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son de juego a partir del objetivo de incrementar la motivación y el compromiso en las personas. En el ámbito educativo, esta estrategia ha sido catalogada como útil en convertir experiencias de aprendizaje tradicionales en experiencias significativas e interactivas. De la misma forma, las investigaciones más recientes, como las de (Hamari, 2014) han probado que la gamificación puede producir efectos positivos en la dirección de incrementar la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes en contextos digitales.

Por otro lado, el conectivismo planteado por George Siemens cobra importancia en la investigación puesto que la intervención se realizó en el contexto virtual. (Siemens G., 2005) plantea el hecho de que el aprendizaje en la era digital sucede mediante la conexión entre información, personas y recursos tecnológicos. En este sentido, las herramientas digitales no son meros instrumentos complementarios, sino que actúan como espacios que favorecen la construcción colaborativa del conocimiento. Esto se relaciona con la investigación ya que las plataformas y herramientas permitieron promover experiencias de aprendizajes activos y participativos en torno al medio virtual.

En definitiva, las últimas investigaciones sobre el aprendizaje de idiomas mediado por la tecnología hacen hincapié en la relevancia de la presente propuesta. Estudios como el de (Richards, 2015) muestran que el desarrollo de la habilidad de la comunicación en inglés requiere la adopción de metodologías centradas en la interacción, el uso genuino del idioma y un enfoque activo student-centred . Lo mismo ocurre con otros autores contemporáneos como (Kapp, 2012) que defienden la impresión de que la gamificación en la educación beneficia para crear espacios de aprendizaje más atractivos y que aumentan la capacidad del estudiante para poder hacer frente a los procesos de la educación básica tal que se le pida.

En conclusión, estos autores de referencia posibilitan respaldar la factibilidad de realizar estrategias pedagógicas innovadoras en la enseñanza de la lengua inglesa en el contexto de los escenarios virtuales, proponer una base conceptual suficientemente amplia para interpretar cómo la gamificación y las herramientas digitales pueden incidir en el desarrollo de la habilidad de la comunicación, aprender aspectos ontológicos relacionados con la motivación, confianza y participación del estudiantado.

## Referentes Técnicos

Desde el plano técnico, y en relación con los marcos y organismos internacionales que dirigen la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras -en particular, en los marcos educativos mediados por tecnologías digitales y los de internacionalización-, se debe partir del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) desarrollado por el Council of Europe que establece estándares internacionales para evidenciar y describir el grado de dominio de una lengua extranjera. Este marco situacional del aprendizaje de lenguas extranjeras establece niveles de competencia que van desde A1 hasta C2 y permite evidenciar las habilidades de comunicación de los estudiantes en dimensiones como el speaking, listening, reading o writing (Council of Europe, 2020). En el caso de la presente investigación, los participantes se hallaban en los niveles A1–A2 de comprensión y producción de expresiones simples referidas a situaciones cotidianas.

La UNESCO también describe la importancia que tiene el aprendizaje de lenguas extranjeras como herramienta para el fomento de la inclusión, la movilidad académica y laboral, y el desarrollo de competencias globales. Según (UNESCO, 2015), la educación actual debe responder al desarrollo de la tecnología y a las transformaciones sociales actuales favoreciendo aprendizajes que permitan que las personas se desarrollen en contextos interculturales y digitales. De este modo, el aprendizaje del inglés no significa solamente el dominio de una lengua extranjera, sino que también puede representar una oportunidad para fomentar la comunicación, el acceso a la información y la participación en escenarios internacionales.

Además, la (OECD, 2023), entre otros organismos internacionales, ha resaltado la importancia de dominar lenguas extranjeras como una competencia básica y fundamental para el desarrollo profesional y académico de los individuos en un mundo globalizado, facilitando el

acceso a prácticas laborales de calidad, a prácticas académicas y a prácticas tecnológicas, sobre todo en ámbitos mediados por herramientas digitales y por la internacionalización educativa.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha puesto en marcha distintas propuestas para favorecer el avance del bilingüismo y el uso del inglés como una herramienta estratégica para la competitividad y desarrollo del país, por ejemplo, el programa Colombia Bilingüe y las orientaciones del Programa Nacional de Inglés que pretenden el fortalecimiento de la competencia comunicativa del alumnado en el marco de propuestas metodológicas centradas en el uso del lenguaje y en el desarrollo de habilidades de comunicación verdaderas (Ministerio de Educación Nacional., 2016).

Desde otro ángulo, las pruebas estandarizadas nacionales realizadas por el ICFES evidencian que el desempeño en inglés sigue constituyendo uno de los retos más importantes en el campo educativo en Colombia. Los resultados expuestos en las pruebas Saber 11 evidencian que la mayoría de los estudiantes colombianos en este contexto se encuentran en niveles básicos de competencia lingüística, principalmente en las regiones de nivel intermedio como el caso de Tolima, según el mencionado (ICFES, 2024). Esta situación permite deliberar sobre la necesidad de poner en práctica algunas metodologías innovadoras que promuevan procesos de aprendizaje más significativos y motivadores a partir de distintas realidades educativas, y de entornos virtuales de aprendizaje de adultos.

Por otro lado, el auge de las tecnologías digitales en educación ha permitido que distintas entidades internacionales acepten la necesidad de poner en práctica herramientas tecnológicas que estén incorporadas en los procesos formativos. Para la (UNESCO., 2023), las tecnologías digitales son lo bastante relevantes para contribuir a aprendizajes más interactivos, personalizados y accesibles, sobre todo en entornos virtuales, lo cual da soporte a la

conveniencia de la presente investigación, pues gracias a la implementación de herramientas digitales y a la utilización de estrategias de gamificación se logró promover espacios más dinámicos y participativos para el aprendizaje del inglés.

### **Referentes Legales**

La investigación se apoya en diferentes normas de carácter nacional e internacional que ratifican el derecho a la educación, el fortalecimiento de competencias comunicativas en lenguas extranjeras y la implementación de estrategias pedagógicas novedosas a partir de recursos apoyados por tecnologías digitales.

En primer lugar, desde el contexto colombiano, la Constitución Política de Colombia de 1991, establece la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social. La educación, según la Constitución, está en la búsqueda de garantizar el acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores del acervo cultural, en aras de promover la formación integral de las personas (Constitución Política de Colombia., 1991). Esto tiene relación con la presente investigación ya que la potenciación de las habilidades comunicativas en inglés ayuda a desarrollar componentes académicos, profesionales y sociales en los estudiantes dentro de un entorno globalizado.

A su vez, la Ley General de Educación 115 de 1994 establece el valor de fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera en los procesos formativos. En el artículo 21 se plantea el desarrollo de habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse adecuadamente en una lengua extranjera, sobre todo en cuanto al inglés como parte de la formación integral de los estudiantes (Congreso de Colombia., 1994). Esta normatividad respalda el proyecto investigativo ya que fomenta el fortalecimiento de las competencias comunicativas a partir de la implementación de estrategias pedagógicas novedosas.

De igual manera, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia ha fomentado diferentes políticas para el fortalecimiento del bilingüismo y de la competitividad educativa del país. Entre las que se pueden nombrar, está el Programa Nacional de Bilingüismo, así como posteriormente el programa Colombia Very Well 2015–2025, que buscan promover el dominio del inglés en los profesores y estudiantes colombianos a fin de darle respuesta a las exigencias laborales, sociales y académicas que plantea el contexto internacional (Ministerio de Educación Nacional., 2016); además, estas políticas resaltan al inglés como un recurso clave para acceder a oportunidades en tema de educación, empleo y participación de los contextos globales.

A nivel internacional, el Council of Europe desarrolló el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), que se configura en tanto un referente técnico, como una normativa internacional para la enseñanza, enseñanza y la evaluación de las lenguas extranjeras. El MCER establece estándares comunes de la competencia lingüística a fin de permitir orientar procesos educativos y evaluar el nivel comunicativo de los educandos –en los contextos internacionales– (Council of Europe., 2020); a su vez, el MCER permitió en el transcurso de esta indagación identificar que las participantes se hallaban en los niveles básicos A1–A2 y servir como un marco de referencia para comprender el desarrollo de las habilidades comunicativas en el proceso de intervención.

Por otro lado, organismos como la UNESCO explican que el aprendizaje de lenguas extranjeras, así como el acceso a una educación de calidad, constituyen los pilares del desarrollo humano y de la participación en sociedades globalizadas. En este sentido, la (UNESCO, 2015) puntualiza que la educación tiene que preparar a las personas para poder hacer frente a los nuevos retos de una sociedad interconectada, propiciando cada vez más en ellos competencias

interculturales, comunicativas y digitales, lo que avala la importancia de incorporar metodologías innovadoras y herramientas digitales en el aprendizaje de la lengua inglesa en las aulas virtuales.

De la misma manera, desde la OECD explican que el dominio de lenguas extranjeras constituye una competencia clave para la competitividad y el desarrollo económico del siglo XXI. Según la (OECD, 2023), las habilidades comunicativas en inglés favorecen la movilidad académica, el acceso a oportunidades laborales y el crecimiento en los espacios digitales y multiculturales, sobre todo en los contextos modernamente globalizados y mediáticos por las tecnologías.

Finalmente, esta normativa junto a estas políticas educativas justifican la importancia que tiene el impulsar las capacidades comunicativas en lengua inglesa usando una didáctica innovadora, así como la imparcialidad de atender en los procesos educativos para establecer una más dinámica, inclusiva y conforme a las demandas actuales que son propias de la educación y de la sociedad digital.

### **Referentes Éticos**

Esta investigación se organiza bajo los principios básicos de la ética que se relacionan con el respeto a la dignidad humana, la autonomía de los participantes, la confidencialidad, la protección de datos, el consentimiento informado, la no-discriminación y el trato equitativo. Debe fundamentarse en todas estas cuestiones, dado que la investigación se pretende llevar a cabo con personas adultas colaboradoras que participan libremente en un proceso educativo mediado por herramientas digitales básicas.

Por un lado, se respeta la dignidad, la autonomía y la libertad de los participantes, de tal forma que cada estudiante participa voluntariamente, sabiendo para qué es la investigación y con derecho a abandonar el proceso cuando lo desee. En este sentido, el consentimiento informado es

esencial ya que debe permitir a los participantes conocer, en primer lugar, los objetivos de la investigación, las actividades que se realizarán, y el uso académico que se realizará de la información que se recolecta; además de las condiciones de confidencialidad. Este principio se relaciona con los principios éticos de la investigación con seres humanos, los cuales hacen referencia a la importancia de informar a los participantes antes de recogerle cualquiera información.

De otro lado, la investigación garantiza la protección de datos personales de acuerdo a la Ley 1581 de 2012 creada por el (Congreso de Colombia., 2012) la cual contiene las disposiciones generales que garantizan el derecho que tienen las personas cuando hacen encuestas, a conocer, actualizar y rectificar la información que se recoja sobre ellas, en bases de datos o archivos. Por eso, los datos obtenidos a través de entrevistas, cuestionarios y diarios de campo serán utilizados únicamente con fines académicos y también se evitará el uso de información sensible o íntima que puede afectar a los participantes.

De igual manera, se garantizará la información confidencial de los datos recogidos en el proceso de investigación. Aunque se menciona los nombres de los participantes a efectos de caracterización, el tratamiento de la información debe hacerse con cuidado de no presentar datos personales innecesarios.

Otro principio ético importante es el trato digno, respetuoso e igualitario. En el proceso de la intervención pedagógica, deben tratarse a los participantes con respeto y sin burlarse de los errores en el uso del inglés, sin juicios ni señalizaciones sobre ello. Este aspecto es primordial porque los hallazgos iniciales mostraron inseguridad, temor a equivocarse y baja confianza para hablar el inglés. Por esto, el rol del investigador-docente es propiciar un ambiente seguro,

empático y motivador en el cual el error se entienda como algo natural del aprendizaje y no como un motivo de sanción o vergüenza.

Además, esta investigación se orienta en base a la no discriminación. Todos los participantes deben tener las mismas oportunidades de participación, acompañamiento y retroalimentación sin distinguir por edad, género, ocupación, nivel socioeconómico, nivel inicial de inglés y ritmo de aprendizaje. Todo ello está estrechamente relacionado con la Declaración Universal de los Derechos Humanos creada por (Naciones Unidas., 1948), donde se establece el derecho a la educación a partir de la cual se debe propender el pleno desarrollo de la personalidad humana y el respeto de los derechos humanos, la consideración de la tolerancia, la comprensión entre las personas.

Asimismo, dado que esta investigación se ejecuta en un entorno virtual de aprendizaje, se puede hablar de un uso ético de las herramientas digitales. En este sentido, se usarán plataformas y recursos tecnológicos de modo responsable, y se evitará exponer públicamente las respuestas de las personas participantes o las grabaciones sin su autorización, protegeremos los archivos que recolectamos, y las actividades digitales que se ejecuten no generarán exclusiones que se vinculen a las dificultades tecnológicas o de conectividad. Tal cual ha señalado la (UNESCO, 2015), las tecnologías en la educación se tienen que utilizar de una forma inclusiva, segura y orientada al bienestar de las personas que están aprendiendo, evitando que su uso profundice brechas o afecte derechos fundamentales.

De esta manera, la investigación también está motivada por una consideración ética, orientada a poner las condiciones dentro del marco de la investigación de modo tal que protejan el bienestar de las personas participantes y generen la experiencia educativa esperada. En tal sentido, las decisiones metodológicas que se tomen deben tratar de generar que los estudiantes se

sientan seguros, respetados y motivados a través de todo el proceso. Para poder entenderlo, la ética en la investigación no debe entenderse como una mera norma, sino que marca la manera en que el investigador tiene que establecer la relación con la población, el modo que tiene de recoger la información, cómo interpreta los resultados y cómo los comunica.

## **Herramientas y Métodos**

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

La presente investigación se ubica dentro de un enfoque cualitativo ya que intenta comprender de qué modo los estudiantes viven el proceso de aprendizaje del inglés en un entorno virtual. Más que centrarse en cómo se pueden medir los resultados numéricos, se pone el énfasis en la interpretación de los cambios que se establecen a nivel de la participación, de la motivación, de la confianza y del uso de la lengua a lo largo del proceso de intervención. Este enfoque se pertinente en el proyecto porque las dificultades que se conocen no son únicamente las que están asociadas al nivel de inglés de los participantes, sino que también tienen que ver con factores personales y pedagógicos que influyen su proceso de aprendizaje. En este sentido, conocer sus experiencias permitirá conseguir una mirada más amplia de la realidad educativa

El tipo de estudio que se va a llevar a cabo va a ser una investigación-acción. En la investigación, mi papel será la de implementar estrategias pedagógicas a partir de la gamificación y el uso de las herramientas digitales. La idea es que, a lo largo de este proceso, se pueda establecer un cambio de aprendizaje adecuándose a las estrategias según las necesidades de los aprendizajes y poder crear una reflexión sobre lo que es la práctica pedagógica.

### **Unidad de Análisis**

La unidad de análisis está conformada por tres estudiantes adultos con nivel básico de inglés del en la ciudad de Ibagué (Tolima).

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

La recolección de información se va a organizar en tres momentos teniendo en cuenta los objetivos del estudio:

***Objetivo 1: Exploración***

Para esta primera fase, es importante comprender el punto de partida de los participantes. Para esto se van a utilizar dos técnicas: entrevistas semiestructuradas y observación directa. Por lo tanto, se van a realizar entrevistas semiestructuradas (preguntas durante la sesión y formularios) para conocer las experiencias previas de los estudiantes con el inglés, su percepción frente al idioma y que tan motivados están para este programa. Además, se llevará a cabo una observación directa durante las primeras sesiones, registrando aspectos como la participación, la interacción y el uso del idioma en las actividades.

***Objetivo 2: Movilización***

En esta fase se va a desarrollar la intervención pedagógica mediante diarios de campo que tendrá registros de la implementación de las estrategias basadas en gamificación y herramientas digitales, se utilizarán diarios los diarios de campo en los que se van a registrar las percepciones, avances y dificultades del proceso. Además, se van a registrar las actividades que funcionaron mejor, las dificultades observadas, las reacciones de los estudiantes y cómo participaron los estudiantes durante la sesión.

***Objetivo 3: Indagación de cambios***

En este punto se busca reconocer los cambios que hubo a partir de la intervención, por ello, se implementaran técnicas como cuestionarios post-experiencia y entrevistas finales de percepción. Por lo tanto, al finalizar el proceso, se van a aplicar cuestionarios que permitan identificar cuáles fueron los cambios en la motivación, la confianza y el uso del inglés. Asimismo, se realizarán entrevistas finales para contrastar las percepciones iniciales con las experiencias vividas durante la intervención.

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

Se inicia con la primera categoría habilidades comunicativas en inglés, en la que se centra en observar cómo evolucionan las habilidades de speaking, listening y reading, identificando avances en la comprensión, la producción y la interacción en el idioma. Asimismo, como segunda categoría se encuentra la interacción con la estrategia (gamificación y herramientas digitales) que pretende analizar cómo los estudiantes se relacionan con las estrategias implementadas, su nivel de participación y la forma en que se apropian de las herramientas digitales durante el proceso. Finalmente, la confianza y autonomía en el aprendizaje, como última categoría que busca identificar cómo evoluciona la confianza y seguridad de los estudiantes al usar el idioma, así como su capacidad para participar de manera más activa y asumir un rol más autónomo en su aprendizaje.

## Resultados

### Acercamiento de la Población a la Variable

Antes de iniciar las clases, implementé una entrevista con preguntas generales y personales para evaluar el nivel actual de inglés de los participantes y así tener un punto de partida para diseñar las clases. Durante la entrevista, los participantes manifestaron que tenían malas experiencias en el aprendizaje del inglés debido a las metodologías tradicionales y repetitivas en el colegio y/o la universidad, porque se enfocaban en la memorización y la traducción. Al preguntar sobre estas experiencias, uno de los participantes mencionó: *“en mi clase de inglés solo veíamos pura gramática y casi no hablábamos.”*

Con respecto al uso del inglés los estudiantes mostraban un nivel básico con dificultades para expresarse y comprender lo que se les preguntaba, durante la sesión evitaban participar en las actividades en las que se requería hablar en inglés y mostraban dudas constantes, al preguntarles por qué no querían hablar uno de ellos expresó: “me da pena hablar porque siento que lo hago mal”, mientras que otro señaló: “entiendo algunas cosas, pero no sé cómo responder” estas expresiones mostraron el bajo nivel de confianza y seguridad en el uso del idioma.

A pesar de que los participantes reconocen la importancia de aprender un segundo idioma para sus futuros personales y profesionales, no tenían la motivación para aprender ya que no querían únicamente sentarse y escuchar a una persona hablar sobre el inglés, querían algo más dinámico donde pudieran utilizar diferentes herramientas digitales y aquí uno de los participantes comentó: “creo que con juegos sería más fácil aprender.”

Gracias a este acercamiento, pude identificar que los participantes inician el proceso con bajos niveles de confianza, participación y uso del idioma, así como con una motivación

limitada. No obstante, se pudo observar una tendencia positiva hacia el aprendizaje mediante el uso de herramientas digitales y la aplicación de la gamificación como elementos facilitadores del proceso educativo.

### **Experimentación**

Durante la implementación de la fase de experimentación se llevaron a cabo metodologías pedagógicas distintas, con un enfoque en la gamificación y el uso de herramientas como Kahoot, Lyricstraining, Wordwall y Educaplay, para intentar favorecer el desarrollo de las habilidades básicas de los participantes en el uso del inglés. Este proceso abarcó siete sesiones, durante las cuales se llevaron a cabo actividades comunicativas e interactivas, juegos de roles y juegos digitales, enfocadas en favorecer el uso del idioma y provocar una mayor participación activa en él.

Desde las primeras sesiones se pudo observar cómo, el uso de herramientas digitales y actividades centradas en la gamificación, crearon un ambiente más activo y motivador dentro de las clases. Si bien al principio de las sesiones, se encontraba un nivel elevado de inseguridad y escasez de intención de hablar en inglés, poco a poco comenzaron a crecer en confianza y a involucrarse en las actividades en la práctica, especialmente en lo relativo a los juegos y canciones. Aun así, se comprobó que estas metodologías comenzaban a tener un efecto positivo en los participantes en el momento de la producción de forma que se empezaban a involucrar estirando la presión y la vergüenza para no cometer errores.

Ya a medida que el ciclo de sesiones empezaba a hacerse más habitual, se comprobaba un cambio en su forma de interactuar con el idioma ya que en las actividades prácticas comenzaban a utilizar el vocabulario trabajado durante la sesión y en aquellas actividades de producción comenzaban a emplear frases para comunicarse o practicar lo trabajado. Aunque seguían

apareciendo dificultades respecto a la pronunciación y organización de ideas, se evidenció la voluntad de los participantes intentando aplicar los conceptos extraídos a partir del inglés.

Las actividades de role play permitieron a los participantes que interactuaran en contextos simulen. En dichas actividades, se evidenció un aumento de la confianza en cada uno de los participantes, ya que cada participante iba hablando con más seguridad y sin miedo, a pesar de que seguían cometiendo errores en lo que respecta a la pronunciación. Por otro lado, el uso de material audiovisual mediante Youtube, Lyricstraining, etc., favoreció y mejoró mucho la comprensión auditiva y el proceso de aprendizaje ya que estas estrategias ayudaron no solo a que los participantes estuviesen atentos a los vídeos o las canciones, sino que también favorecieron la participación durante las sesiones. No sólo estas estrategias ayudaron a que los participantes permanecieran atentos, sino que también les sirvieron para facilitar y contribuir a la participación durante las sesiones.

En general, en esta fase de prueba se evidenció que la implementación de estrategias de gamificación y el empleo de herramientas digitales, influyeron en el interés, la participación y la utilización del inglés durante las sesiones.

### **Identificación de Variaciones**

Al finalizar las siete sesiones se hizo un análisis para comprobar el estado inicial de los participantes y el resultado que se observó al finalizar el proceso, este análisis identificó cambios en aspectos como la confianza, participación, motivación y uso del idioma inglés. En cuanto a la confianza se evidenció un avance notable ya que en las primeras sesiones los participantes evitaban participar porque se sentían inseguros, sin embargo, al finalizar el proceso se mostraron más dispuestos a comunicarse en inglés incluso si cometían errores. En cuanto a la participación se observó un incremento a lo largo de las sesiones ya que los participantes al inicio dudaban o

evitaban participar, pero con el desarrollo de las clases empezaron a involucrarse más en las diferentes actividades. Ya en las últimas sesiones los participantes no solo respondían las preguntas, sino que eran ellos quienes las formulaban lo que indica más seguridad en el uso del idioma e interés por aprender lo cual no se evidenciaba en la fase inicial.

Respecto al uso del idioma, se observó una evolución con el uso de inglés dejando un poco esa dependencia del español y tratando de comunicarse en inglés en las diferentes actividades. Si bien esta evolución fue bastante pequeña y continuaban cometiendo pequeños errores, intentaban construir frases, expresar ideas e ir relacionando el vocabulario trabajado con su contexto. En lo que respecta a la motivación, se evidenció un cambio relevante en los participantes. En las sesiones iniciales los participantes mostraban una actitud pasiva de cara al aprendizaje del inglés, mientras que, a medida que se iban implementando las actividades de gamificación, su interés y participación fueron aumentando.

En conclusión, la implementación de estrategias de gamificación y herramientas digitales para ayudar a los participantes como grupo no sólo en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, sino en aspectos actitudinales en donde la confianza, la motivación y la participación de los participantes también se veían en la línea de llegada, de manera tal que los resultados que nos venían mostrando evidenciaban el impacto positivo por parte de la intervención en su proceso de aprendizaje.

### **Análisis y Discusión**

Los resultados alcanzados mediante esta investigación corroboran que la puesta en práctica de estrategias pedagógicas fundamentadas en la gamificación y la utilización de herramientas digitales propiciaron un resultado positivo en el reforzamiento de las habilidades comunicativas en inglés, en particular en speaking y listening. Estos resultados están directamente relacionados con el objetivo general del estudio orientado a mejorar, en un entorno virtual, las habilidades de este tipo en los estudiantes adultos. Por tanto, el análisis del objeto de estudio se orientó a saber de qué forma esta variable pedagógica influyó, y también en los aspectos ontológicos como la motivación, la confianza, la participación, etc. En este sentido, se ofrece una mirada integral del tipo de interpretaciones para el desarrollo de los cambios observados más allá del simple rendimiento académico.

En la primera fase se pudo constatar que los participantes tenían poca relación y experiencia con el aprendizaje del inglés debido a las experiencias previas negativas que habían tenido, limitadas a las prácticas de enseñanza tradicional. Esto coincide con las expectativas iniciales del estudio que se habían planteado al principio del mismo. Por ello, se consideró que la falta de motivación y de confianza era una de las principales barreras. Los estudiantes mostraban inseguridad a la hora de comunicarse en la lengua inglesa y se mostraban poco dispuestos a la hora de participar en las actividades orales. Sin embargo, resultaba muy significativo que, a pesar de estas dificultades, la disposición hacia el uso de las herramientas digitales y las metodologías más dinámicas era muy positiva. Al mismo tiempo, eso corroboraba la pertinencia de la variable sobre las que se había fundamentado la intervención.

En el momento de la puesta en práctica con la gamificación y las herramientas digitales se aprecian ligeras variaciones en el uso del idioma y, simultáneamente, del nivel de

participación, esta modalidad de trabajo es capaz de ofrecer un contexto de trabajo más activo, menos amenazante y donde los participantes (el alumnado) se consideran más activos en las actividades. Se relaciona, por tanto, con la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000), dado que se están propiciando condiciones de autonomía, competencia y relación. Al mismo tiempo también es coincidente con los resultados que plantean (Domínguez, y otros, 2013) en el sentido de que la gamificación incrementa la motivación en contextos virtuales. En este caso la teoría se compara con los datos obtenidos y por tanto se puede corroborar la utilidad de la misma.

Uno de los cambios más destacados que se pudieron evidenciar fue aquel relacionado con el aspecto ontológico de los participantes, sobre todo en la confianza y la disposición para aprender de los participantes. Al inicio de las sesiones, los estudiantes decían frases como “me da pena hablar” o “no sé cómo responder”, lo que daba cuenta de inseguridad y falta de confianza —algo habitual en estudiantes que comienzan a aprender una lengua extranjera. Al final, en cambio, se pudo constatar que participaban y que se atrevían a comunicarse en inglés, tomando la iniciativa, formulando preguntas, aunque les diera "pena" cometer errores. Esta transformación supone, por tanto, un cambio en la forma de apropiarse de una lengua que les posibilita pasar de una actitud pasiva a una más activa y autónoma.

Los resultados de esta investigación están en consonancia con investigaciones previas que han mostrado un efecto positivo sobre el aprendizaje. De acuerdo con lo que expone (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011), esta investigación mostró que la incorporación de los elementos de la gamificación incrementó la participación de los estudiantes. A diferencia de otros estudios que describieron variaciones significativas en el rendimiento académico, esta investigación mostró un avance más leve y limitado debido al nivel básico que presentaban los

participantes y por la corta duración de la intervención. Eso podría hacernos concluir que los efectos de este tipo de metodologías pueden depender del contexto y de aquellas características de la población estudiada.

Es importante mencionar que este estudio presenta algunas limitaciones que es importante reconocer. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue bajo, solamente tres alumnos participaron, por lo tanto, su generalización es muy limitada. En segundo lugar, el tiempo de intervención fue corto (siete sesiones) lo cual, quizás, explica que los avances en las habilidades comunicativas fueran moderadas. Del mismo modo, el contexto virtual, aunque presentado con cierta flexibilidad, puede haber atravesado una serie de barreras relacionadas con la conectividad o con la interacción en sí misma. En todo caso, sería aconsejable para futuras investigaciones un número de alumnos en el estudio mayor, tiempos de intervención prolongados y ampliar la perspectiva del contexto educativo.

Los resultados de esta investigación tienen similitud con otras investigaciones que afirman que la gamificación junto con el uso de herramientas digitales puede llegar a ser una estrategia válida para la mejora de la motivación, la participación y la confianza en el aprendizaje de una lengua extranjera. Esto significa que los maestros pueden cambiar la manera de hacer las cosas introduciendo metodologías más dinámicas. Por otra parte, estos resultados de la investigación pueden ayudarlos a plantearse a diseñar programas de educación que correspondan con la realidad de los estudiantes para conseguir aprendizajes más significativos.

En conclusión, la implementación de estrategias que incluyeran la gamificación y las herramientas digitales, proporcionaron unos cambios importantes en lo que respecta a las competencias comunicativas y las actitudes de los alumnos. Los avances en el uso de la lengua fueron graduales y también se observó una clara evolución en la confianza y en la motivación. A

partir de los resultados hallados emergen nuevas preguntas de investigación como podrían ser:  
¿qué efectos concretos tendría una intervención a largo plazo?, ¿cómo pueden funcionar estrategias de gamificación y/o herramientas digitales en niveles intermedios o avanzados? O ¿qué otras herramientas digitales pueden intensificar aún más la enseñanza y el aprendizaje? Estudios posteriores podrían incidir en muchas de las determinaciones, pues se podrían ampliar y/o alargar en este aspecto.

## Conclusiones y Recomendaciones

Las conclusiones obtenidas de la investigación permiten evidenciar cómo el uso de estrategias educativas a partir de la gamificación puesta en práctica con herramientas digitales fue uno de los factores que contribuyó de manera positiva en la mejora de las habilidades comunicativas en inglés fundamentalmente en lo que respecta a las habilidades de speaking y listening. Los resultados que se alcanzaron también están en línea con la finalidad general que se planteó puesto que, por un lado, se contribuyó a hacer un uso cada vez más habitual del inglés L2, y por otro, hubo un mayor compromiso con las actividades que se realizaron. Respecto a la pregunta de investigación que quedó definida, es posible corroborar que el uso de metodologías dinámicas en entornos virtuales tiene un efecto positivo sobre la mejora de las habilidades comunicativas de esta población de estudiantes de nivel básico y de carácter adulto.

Desde el punto de vista ontológico la investigación ha dado cuenta de importantes transformaciones para los participantes, sobre todo en lo que refiere a la motivación, la confianza y la participación. Desde un primer momento, los estudiantes mostraron inseguridad y evitaban las interacciones en inglés; sin embargo, el proceso fue desarrollando un cambio hacia una actitud más proactiva, segura y autónoma ante el aprendizaje. Este cambio no explica sólo los avances en el ámbito académico, sino también la forma como las personas participantes se sienten y ven respecto a sí mismos como aprendices del idioma; actitud que representa un importante logro en el desarrollo del proceso.

La variable objeto de estudio, centrada en la gamificación más el uso de herramientas digitales evidenció un gran impacto en la población objeto de estudio. Entre sus principales resultados estuvieron, el aumento de la motivación, el aumento de la participación en las sesiones y la disponibilidad para participar en inglés en las sesiones también. Pero también se hallaron

algunos aspectos menos eficaces que son el escaso avance en la precisión lingüística, lo que puede explicarse por el nivel básico de los participantes, así como por el escaso tiempo de intervención. Eso significa que la estrategia permite la generación de engagement pero requiere mayor continuidad para solidificar el aprendizaje del idioma.

Los resultados de la investigación aportan a la literatura existente el valor de la gamificación como estrategia pedagógica en el contexto de aprendizaje de una lengua en los entornos virtuales. Pero también ofrecen una contribución desde lo cualitativo y desde el enfoque de investigación-acción, al mostrar no únicamente cambios en el rendimiento, sino también en dimensiones ontológicas del aprendizaje; el enfoque cualitativo de la investigación-acción permite una consideración más holística del aprendizaje, lo que trae consigo un espacio para futuras investigaciones que busquen rastrear el efecto de este tipo de estrategias en otros contextos, niveles y poblaciones.

Las recomendaciones que se pueden hacer a partir de los resultados obtenidos en la investigación son que los docentes permitan añadir estrategias de gamificación y herramientas digitales en sus prácticas docentes en los entornos virtuales, atendiendo a la elaboración de actividades que tiendan a ser dinámicas, interactivas y contextualizadas en relación con la práctica para propiciar la implicación activa y real de los estudiantes, combinando por otro lado las actividades de gamificación con un trabajo que no esté simplemente relacionado con la práctica del idioma, sino también a la práctica constante del mismo para propiciar la motivación, por un lado, y conseguir aspectos como una mejora de la precisión y de la fluidez en la práctica del inglés como lengua extranjera.

Se recomienda para futuros estudios ampliar la muestra e incrementar un poco la duración de la intervención para obtener resultados más generalizables, pero también sería

interesante estudiar otras variables, como el uso de la inteligencia artificial, el aprendizaje colaborativo o las metodologías híbridas que enriquecerían el aprendizaje. También se recomienda mirar el impacto de estas estrategias en otros niveles de competencia lingüística dando pie a una mejor comprensión del fenómeno que se estudia.

### Referencias Bibliográficas

Ausubel, A. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*.

<https://archive.org/details/educationalpsych0000ausu/page/n5/mode/2up>

Congreso de Colombia . (08 de 02 de 1994). *Ley 115 de 1994*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>

Congreso de Colombia. (2012). *Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Función Pública*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Constitución Política de Colombia. (1991).

[http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991.html](http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html)

Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages:*

*Learning, teaching, assessment – Companion volume. Council of Europe Publishing.*

Obtenido de [https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-](https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages)

languages Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits*.

[https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327965PLI1104_01)

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). *Gamifying learning experiences*.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131513000031>

Gobernación del Tolima. (03 de 07 de 2024). *“Hello Tolima”, la apuesta del Gobierno Departamental para mejorar los niveles de inglés de los estudiantes*.

<https://tolima.gov.co/noticias/6629>

Gobernación del Tolima. (2024). *Informe de resultados pruebas externas Saber 11°*.

*Departamento del Tolima. Secretaría de Educación del Tolima.*

[https://www.sedtolina.gov.co/download/informe-de-resultados-pruebas-externas-saber-11-2024/?utm\\_source=](https://www.sedtolina.gov.co/download/informe-de-resultados-pruebas-externas-saber-11-2024/?utm_source=)

Hamari, J. K. (2014). *Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE.* Obtenido de <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>

Hymes, D. (1972). *On communicative competence.* <https://www.jstor.org/stable/4166848>

ICFES. (2024). *Resultados agregados Saber 11° 2024.* [https://www.icfes.gov.co/wp-content/uploads/2025/09/INFORME\\_NACIONAL\\_RESULTADOS\\_SABER\\_11\\_2024.pdf?utm\\_source=](https://www.icfes.gov.co/wp-content/uploads/2025/09/INFORME_NACIONAL_RESULTADOS_SABER_11_2024.pdf?utm_source=)

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* Pfeiffer.  
[https://books.google.com.co/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&source=gb\\_s\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=M2Rb9ZtFxccC&printsec=frontcover&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition.* Pergamon Press.  
[https://sdrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](https://sdrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Programa Nacional de Inglés Colombia Very Well 2015–2025.* Ministerio de Educación Nacional de Colombia.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837\\_Programa\\_Nacional\\_Ingles.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf)

Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos.*  
<https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

OECD. (2023). *OECD Skills Outlook 2023: Skills for a resilient green and digital transition*.

*OECD Publishing*. Obtenido de [https://www.oecd.org/en/publications/oecd-skills-outlook-2023\\_27452f29-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/oecd-skills-outlook-2023_27452f29-en.html)

Richards, J. C. (2015). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.

[https://books.google.com.co/books?id=b6CNCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=b6CNCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.

[http://www.edtechpolicy.org/AAASGW/Session2/siemens\\_article.pdf](http://www.edtechpolicy.org/AAASGW/Session2/siemens_article.pdf)

Siemens, G. (2008). *Connectivism: A learning theory for the digital age*.

[https://www.academia.edu/2857237/Connectivism\\_a\\_learning\\_theory\\_for\\_the\\_digital\\_age](https://www.academia.edu/2857237/Connectivism_a_learning_theory_for_the_digital_age)

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

*Publishing*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>.

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*.

*UNESCO Publishing*. <https://www.unesco.org/gem-report/en/publication/technology>

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

*Harvard University Press*.

[https://books.google.com.co/books?id=RxjjUefze\\_oC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=RxjjUefze_oC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

<https://drive.google.com/drive/folders/1bqYsGaDIEMOILMbVEHTVr94QrhyKjF1n?usp=sharing>