

**Uso de sitio web gamificado para el desarrollo de competencias transversales en inglés en
niños de grado quinto**

Lina Amaya

Harold Yate Martínez

Asesor

Liliana Mileta Andrade Gallego

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2026

Resumen

Este proyecto describe un ejercicio investigativo formativo realizado como opción de grado en la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). El estudio se llevó a cabo en el Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas, en la ciudad de Neiva (Huila), con estudiantes de grado quinto de educación básica primaria, quienes se encuentran en una etapa clave para el desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje del idioma inglés.

La propuesta surge como necesidad de fortalecer la autonomía en el aprendizaje y la motivación hacia el inglés, debido a la dependencia de los estudiantes hacia la orientación del docente y a las dificultades para continuar su proceso formativo de manera independiente fuera del aula.

En respuesta a esta problemática, el objetivo principal se enfocó en promover la autonomía y la motivación en el aprendizaje del inglés mediante la implementación de herramientas digitales. Para ello, se diseñó una propuesta pedagógica basada en el uso de un sitio web gamificado, con el fin de generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, utilizando encuestas y observación directa para analizar los cambios en los estudiantes después de la intervención. Los resultados evidenciaron el impacto positivo de las herramientas digitales en el desarrollo de procesos de aprendizaje más autónomos, motivadores y participativos en la enseñanza del inglés en educación básica primaria.

Palabras clave: Herramientas digitales, autonomía, motivación, aprendizaje del inglés, educación primaria.

Abstract

This project describes a formative research exercise conducted as a graduation option for the bachelor's degree in foreign languages with an emphasis in English at the National Open and Distance University (UNAD). The study was carried out at the Letritas Pedagogical Gymnasium School in Neiva (Huila), with fifth-grade students, who are at a key stage for developing skills related to learning English.

The proposal arose from the need to strengthen learning autonomy and motivation toward English, due to the students' dependence on teacher guidance and their difficulties in continuing their learning process independently outside the classroom.

In response to this problem, the main objective focused on promoting autonomy and motivation in learning English through the implementation of digital tools. To this end, a pedagogical approach was designed based on the use of a gamified website, with the aim of generating more dynamic and meaningful learning experiences.

The research was conducted using a mixed-methods approach, employing surveys and direct observation to analyze changes in students after the intervention. The results demonstrated the positive impact of digital tools on the development of more autonomous, motivating, and participatory learning processes in English language teaching at the primary education level.

Keywords: Digital tools, autonomy, motivation, English language learning, primary education.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marco de Referencia.	15
Referentes Conceptuales	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	20
Enfoque y Tipo de Estudio	20
Técnicas para la Recolección de Datos.....	20
Unidad de Análisis	21
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados	24
Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	33

Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	39

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	39
--	----

Introducción

Las herramientas digitales han sido incorporadas a la educación desde la década de 1990 según Revilla (2020), desarrollando nuevas habilidades en los estudiantes como docentes en el proceso de aprendizaje-enseñanza, en especial en la instrucción de lenguas extranjeras, por ello, este estudio busca no solo analizar el aporte pedagógico sino también fortalecer la autonomía y la motivación hacia el aprendizaje del inglés de los estudiantes en la práctica del segundo idioma fuera del aula, para así fomentar el interés por dar continuidad a su proceso de aprendizaje obteniendo un nivel de inglés avanzado y promover el desarrollo de hábitos de formación independiente en estudiantes de grado quinto.

Diferentes investigaciones plantean que los estudiantes dependen excesivamente de la guía del docente, reduciendo su motivación llevando a la interrupción o deserción en el proceso de aprendizaje de la segunda lengua, esta problemática se muestra en ambientes donde las herramientas digitales no están vinculadas a la pedagogía ni se plantea la intencionalidad u objetivo de aprendizaje claro.

Por ello, el presente proyecto tiene como fin fortalecer la autonomía y motivación en estudiantes de grado quinto mediante el uso de herramientas tecnológicas e inteligencia artificial, como crear un espacio virtual donde los estudiantes puedan acceder a las últimas tendencias en recursos interactivos y digitales en un solo sitio, en este caso, el sitio web gamificado, por medio de una intervención pedagógica estructurada. Esta propuesta se construye con el fin no solo de mejorar los procesos de aprendizaje en inglés, sino también afianzar las competencias transversales en especial la autonomía y la motivación, entre otras secundarias e intrínsecas propias el desarrollo cognitivo, logrando así que el alumno ocupe un rol más activo en su proceso de aprendizaje.

De esta manera, la investigación aporta a la comprensión educativa de las herramientas digitales gamificadas y la inteligencia artificial en educación primaria (específicamente para grado quinto), demostrando ser un recurso útil para la transformación de los procesos de enseñanza e igualmente propiciar el aprendizaje autónomo y significativo como el desarrollo de la motivación.

Caracterización

La investigación se aplicó en el Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas, institución educativa de carácter privado ubicada en la ciudad de Neiva, Huila. Se ubica en un contexto urbano intermedio con una economía basada principalmente en el comercio y la agricultura. También presenta diversidad en sus condiciones socioeconómicas con diferencias en el acceso a oportunidades educativas y tecnológicas.

La institución se encuentra en una zona urbana de fácil acceso y atiende una población de los niveles de educación preescolar y básica primaria. Su propuesta pedagógica se orienta hacia la formación integral de los estudiantes, promoviendo el desarrollo de valores, habilidades comunicativas y competencias básicas acordes con las exigencias actuales, evidenciándose también limitaciones en la vinculación de herramientas digitales como mediadoras del aprendizaje.

La población participante está conformada por estudiantes de grado quinto de educación básica primaria, en un rango de edad de 9 a 11 años. Se trata de un grupo heterogéneo en cuanto a ritmos y estilos de aprendizaje, así como en su desarrollo cognitivo y académico. La población de estudio pertenece a un estrato socioeconómico medio; sin embargo, se identifican diferencias en el acompañamiento familiar, acceso a recursos y dispositivos tecnológicos e igualmente conectividad en el hogar, lo cual incide en sus procesos de aprendizaje.

En relación con el área de inglés, se observan variaciones en la adquisición de habilidades comunicativas, especialmente en la comprensión, la participación y el uso de estructuras básicas del idioma. Asimismo, se identifican dificultades en procesos como la atención, la lectura comprensiva y la producción escrita, aspectos fundamentales para el aprendizaje significativo.

Dentro de las características de contexto que influyen en el proceso educativo, se destacan las dinámicas familiares, el nivel de acompañamiento en casa y el acceso a dispositivos tecnológicos. Mientras algunos estudiantes cuentan con apoyo constante, otros presentan menor supervisión debido a condiciones laborales de sus acudientes, lo que limita la práctica autónoma y el refuerzo de los aprendizajes fuera del aula.

En este sentido, el desarrollo de las habilidades en inglés no depende únicamente del contexto escolar, sino también de las condiciones del entorno familiar y social. Las diferencias en el acceso a herramientas digitales y la falta de acompañamiento, constituyen barreras que afectan el aprendizaje autónomo y el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Por lo anterior, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas que integren herramientas digitales, con el fin de fortalecer la motivación y la autonomía en el aprendizaje del inglés. Estas estrategias permitirán generar entornos de aprendizaje más dinámicos y ofrecer oportunidades para que los estudiantes practiquen el idioma dentro y fuera del aula, respondiendo a las necesidades reconocidas en la población participante.

Planteamiento del Problema

Las metodologías tradicionales han sido transformadas mediante la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aprendizaje de la segunda lengua en años recientes. Sin embargo, se evidencia que un número significativo de estudiantes presentan limitaciones en el uso y conocimiento de diversas herramientas digitales y la inteligencia artificial para desarrollar hábitos de aprendizaje autónomo en la educación básica primaria. Debido a ello, se presenta un fortalecimiento insuficiente de las habilidades comunicativas en el segundo idioma así como la no consecución del nivel esperado según el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), ya que no se promueven estrategias para construir su propio aprendizaje y al limitado fomento de la motivación, lo que genera desinterés y abandono progresivo en el aprendizaje de la lengua extranjera.

En este estudio, el uso de la tecnología permite el acceso a recursos auténticos y no auténticos que el estudiante puede usar a su ritmo a cualquier momento y en cualquier lugar. Además, el aprendizaje autónomo puede generar mayor constancia y confianza en el estudiante, derivando en un compromiso efectivo, como lo afirma Negoescu et al. (2023), así mismo el uso de herramientas digitales favorece la participación del estudiante en su proceso formativo. Por esta razón, el proyecto busca principalmente fortalecer la independencia fuera del aula por medio de estos recursos alojados en un sitio web gamificado.

En la actualidad los estudiantes que pertenecen al grado quinto del Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas; poseen actitudes positivas orientadas a la participación y disposición por el aprendizaje del idioma inglés, especialmente cuando el proceso de enseñanza es desarrollado mediante herramientas educativas digitales. No obstante, también se evidencian algunas dificultades asociadas a vacíos previos en el conocimiento del idioma y al uso limitado de

recursos informáticos dentro de su proceso formativo. A pesar de ello, los estudiantes muestran fortalezas relevantes como lo son el trabajo en equipo, inclinación hacia el conocimiento y la disposición en la adquisición de nuevo vocabulario, así como la capacidad de seguir instrucciones básicas en una segunda lengua.

Por otro lado, se observa que algunos estudiantes reconocen estructuras gramaticales simples y práctica de oraciones cortas. Igualmente, su interés por la tecnología contribuye a la participación en las sesiones, siendo esto un potencial de gran notabilidad para fortalecer el proceso de aprendizaje y consolidar el conocimiento en el idioma inglés.

De igual modo Dudeney & Hockly (2007) plantean que las estrategias pedagógicas utilizadas actualmente en el aprendizaje de la segunda lengua mediado por herramientas digitales se caracteriza por el uso de la gamificación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo, flipped classroom, aprendizaje personalizado con TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), computer Assisted Language Learning y aprendizaje basado en tareas, así mismo Dudeney & Hockly (2012) afirman que los métodos funcionales de manera efectiva incluyen el uso de recursos multimedia, plataformas digitales, entornos virtuales de aprendizaje y gamificación.

En este sentido, se puede plantear como hipótesis que el uso de las herramientas digitales incide en la construcción de hábitos de aprendizaje independiente en estudiantes de quinto de primaria.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la autonomía y la motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas de Neiva (Huila), mediante el uso de herramientas digitales durante marzo de 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la autonomía y la motivación hacia el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas de Neiva (Huila), mediante el uso de herramientas digitales e inteligencia artificial a través de la intervención pedagógica centrada en el sitio web gamificado.

Objetivos Específicos

Explorar el nivel de asimilación y uso de herramientas digitales por los estudiantes de grado quinto del Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas de Neiva.

Implementar estrategias pedagógicas mediadas por herramientas digitales e inteligencia artificial con el fin de promover la autonomía y motivación en el aprendizaje del inglés.

Analizar variaciones en la autonomía y la motivación de los estudiantes después de la intervención pedagógica.

Marco de Referencia

Referentes Conceptuales

Para ejecutar el correcto desarrollo de la investigación, es necesario definir algunos conceptos clave relacionados con la autonomía en el aprendizaje, la motivación y el uso de herramientas digitales en el aprendizaje del idioma inglés. En primer lugar, la autonomía se refiere a la capacidad del estudiante para asumir un papel activo y responsable en su proceso formativo, tomando decisiones sobre como educarse y evaluando su propio proceso, fue inicialmente propuesta por Holec (1981), definiéndola como la capacidad para responsabilizarse de la construcción del propio conocimiento, consecutivamente Little (1991) extiende esta categoría al plantear que el aprendizaje autónomo permite que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación y continúen su proceso de formación incluso fuera del aula con el desarrollo del pensamiento crítico. En relación a la motivación, constituye un factor fundamental en la adquisición de lenguas extranjeras, considerando que influye de manera significativa en el interés, la persistencia y el esfuerzo del estudiante durante el proceso educativo, así mismo Dornyei (2001) señala que la motivación determina en gran medida el éxito en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Por otro lado, las herramientas digitales se configuran como recursos tecnológicos que apoyan el proceso educativo mediante experiencias más interactivas, dinámicas y flexibles. Según Area Moreira & Adell Segura (2009), estas herramientas permiten diversificar las estrategias pedagógicas y generar entornos virtuales de aprendizaje con mayor interactividad. En este sentido, el modelo TPACK propuesto por Punya Mishra y Matthew Koehler (2006) afirma que la integración adecuada entre el conocimiento pedagógico, disciplinar y tecnología, permite un proceso de enseñanza efectivo con TIC, así mismo el modelo de SAMR de Puentedura

(2010), permite evaluar el impacto de la tecnología en el aprendizaje por medio del reemplazo de recursos físicos por virtuales sin cambiar las actividades hasta la transformación educativa.

Para finalizar, el aprendizaje de inglés en los primeros niveles educativos favorece el desarrollo de habilidades comunicativas básicas y el contacto temprano con contextos interculturales. El Marco común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) planteado por el Council of Europe (2001, actualizado en 2018), establece niveles de competencia que orientan el aprendizaje de idiomas en contextos educativos (Languages, 2001). Por otro lado, Krashen (1982), plantea el input perceptible proporcionando contenidos accesibles y significativos para suministrar la adquisición y absorción de la lengua extranjera de manera más fácil, en especial en etapas iniciales.

Referentes Teóricos

La presente investigación se fundamenta en diferentes teorías relacionadas con la autonomía en el aprendizaje, la motivación y el uso de herramientas digitales en la enseñanza del idioma inglés.

(Little, 1991) plantea como la autonomía en el aprendizaje permite que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación y reflexión sobre su propio proceso formativo, beneficiando el aprendizaje independiente, así como desarrollar la responsabilidad de la construcción de su propio conocimiento, Little (1991) también aporta una base relevante a la definición de categorías esenciales para entender la construcción y la fundamentación de este estudio, pues se buscó afianzar esta competencia transversal creando hábitos de independencia y trabajo autorregulado fuera del aula por medio de herramientas digitales y elementos de la gamificación, contribuyendo así a la reflexión, pensamiento crítico, análisis del conocimiento y

desarrollo de las competencias comunicativas del inglés aportando al proceso de aprendizaje de manera más rápida, eficaz y efectiva.

Por su parte, (Dornyei, 2001) destaca que la motivación es uno de los factores más importantes en la adquisición de una lengua extranjera, ya que incide directamente en la participación y el compromiso del estudiante. Para este proyecto, la motivación es un factor determinante, ya que, previene la deserción en el aprendizaje del inglés y contribuye a una adquisición del conocimiento activa que supla las necesidades, gustos, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes para así lograr un aprendizaje significativo.

En relación con el uso de tecnologías en la enseñanza de idiomas, (Dudeney & Hockly, 2007) plantean el uso de las herramientas digitales con el fin de implementar metodologías innovadoras como la gamificación, el aprendizaje colaborativo y el uso de recursos multimedia para lograr un aprendizaje interactivo y dinámico, así como desarrollar las competencias transversales antes mencionadas, mediante el uso de la virtualidad la cual, al presente es de interés para los estudiantes y permite afianzar el pensamiento lógico, crítico, la memoria entre otros procesos mentales y cognitivos.

Referentes Técnicos

Como referente técnico se toma el documento “Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés” del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2006). Este documento orienta el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés en los diferentes niveles educativos y promueve el uso de estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo del idioma. Este orientará metodológicamente el estudio, en cuanto a la presentación de la temática principal como también, continuará la secuencia del vocabulario y tópicos manejados por el docente a cargo del grado quinto, con el fin de seguir los lineamientos

establecidos. Así mismo se toma como referencia el MCER (Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas-2018), el cual se utilizará como soporte por los autores para crear las sesiones y el tema central del sitio web gamificado en cuanto a conocimientos del inglés, en este caso en los niveles A1-A2.

Referentes Legales

El estudio se fundamenta en la Ley General de Educación – Ley 115 de 1994, la cual establece los principios que orientan el sistema educativo colombiano y promueve el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo el aprendizaje de lenguas extranjeras y el uso de tecnologías en los procesos educativos (Colombia, 1994), estableciendo los principios que orientan el sistema educativo colombiano y promueve el desarrollo integral de los estudiantes en sus dimensiones cognitiva, social y cultural. Esta ley reconoce la importancia del aprendizaje de lenguas extranjeras como un instrumento fundamental para la formación de ciudadanos capaces de interactuar en contextos globalizados, así como la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que respondan a las tendencias actuales de la educación.

De igual manera, la Ley 115 resalta el papel de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos educativos, promoviendo su integración como apoyo al aprendizaje y al fortalecimiento de competencias. En concordancia con lo anterior, la investigación se articula entorno a estos lineamientos, proponiendo el uso de herramientas digitales como estrategia para potenciar la autonomía y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés.

Asimismo, se consideran otros referentes normativos como los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional en relación con el desarrollo de competencias comunicativas en lengua extranjera, los cuales buscan mejorar la calidad de la enseñanza del inglés en los

diferentes niveles educativos y fomentar prácticas pedagógicas innovadoras centradas en el estudiante.

Referentes Éticos

La presente investigación se rige por principios éticos fundamentales como el respeto, la confidencialidad y la participación voluntaria de los estudiantes. Estos principios orientan cada una de las fases del proceso investigativo, garantizando que la información recolectada sea utilizada de manera responsable y únicamente con fines académicos.

Dado que la población participante está conformada por menores de edad, se asegura el consentimiento informado de los padres o acudientes, quienes son previamente informados sobre los objetivos, procedimientos y alcances de la investigación. De igual manera, se respeta la decisión de participación de los estudiantes, evitando cualquier tipo de presión o intervención que pueda afectar su bienestar.

Además, se garantiza la protección de la identidad de los participantes mediante el manejo confidencial de los datos, evitando la divulgación de información personal. El investigador asume una postura ética basada en el respeto por la dignidad de los estudiantes, promoviendo un ambiente de confianza, seguridad y participación durante el desarrollo de las actividades. De esta forma, el estudio no solo busca generar conocimiento, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes dentro de un marco de responsabilidad ética.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El proyecto de investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico de tipo mixto, ya que incluye el método cualitativo y cuantitativo, para la recolección de datos estadísticos y numéricos como experiencias, percepciones y procesos de la población estudiada con el fin de obtener una interpretación precisa de los resultados. El tipo de estudio llevado a cabo será de tipo experimental, ya que, se busca analizar la causa-efecto del impacto de las herramientas digitales en el desarrollo de las competencias transversales como lo son la autonomía y la motivación, interpretando y comparando las metodologías y herramientas que aportan en mayor medida en el proceso del desarrollo de la autonomía y motivación desde la interpretación-hermeneútica, priorizando el significado de comportamientos y acciones sobre la medición numérica de resultados.

En el ámbito metodológico, el estudio se fundamentó en el enfoque en la investigación-acción, lo cual permitió el análisis de la transformación en las percepciones, comportamientos y niveles de participación de los estudiantes durante el proceso.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de información se emplearon diferentes técnicas cualitativas, como lo son la observación directa, la cual permitió identificar comportamientos, procesos, actitudes y niveles de participación de la muestra poblacional durante el desarrollo de las actividades mediadas por las herramientas digitales del sitio web gamificado e información consignada en un diario de campo analizando y argumentando la interpretación de la observación.

De igual manera, se aplicó una encuesta abierta y una prueba al finalizar la navegación y las actividades por la página web gamificada, con el fin de identificar y comprender variaciones en la motivación, el interés y la disposición hacia el aprendizaje de la lengua extranjera.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis se conformó por 8 estudiantes de grado quinto con un rango de edad entre 8 y 10 años, del Colegio Gimnasio Pedagógico Letritas, ubicado en Neiva-Huila, Colombia, quienes participaron activamente en las actividades. Esta población presentó diversidad de características en cuanto a estilos de aprendizaje, acceso a dispositivos tecnológicos y recursos digitales como niveles de autonomía, esto permitió potenciar la interpretación de resultados de manera contextualizada y deductiva.

Así mismo, estas herramientas contribuyeron cualitativamente a la interpretación de la percepción y las experiencias de la población de estudio.

Categorías para el Análisis de Datos

En cuanto a las categorías para el análisis de datos se encuentran las herramientas digitales como mediadoras del proceso educativo, recursos tecnológicos que apoyan el proceso de aprendizaje y enseñanza por medio de la creación, comunicación e información del conocimiento como lo afirma Area (2010), estas se encuentran vinculadas al sitio web e incluyen: aplicaciones, inteligencia artificial, videos, podcasts, juegos auténticos y no auténticos, presentación interactiva, herramientas de gamificación como insignias y certificado de generación automática y por último barra de progreso scrolling. Estos recursos se manejaron con el fin de observar los procesos de adquisición del conocimiento y aprendizaje, además brindar al estudiante nuevos materiales para el aprendizaje autónomo, midiendo su avance no solamente de manera numérica sino también experiencial como también en cuanto a adquisición de

competencias y habilidades, en este sentido, igualmente se realiza la automatización mediante una evaluación y una encuesta como la generación de Insignias, certificados y barra de progreso mediante códigos de los lenguajes de programación HTML y JAVA script; cuyo objetivo es establecerse como estrategias para desarrollar la motivación y reconocer el progreso en la adquisición del conocimiento como la medición del scrolling de las actividades de cada pestaña.

Así mismo, se tomó en cuenta como variable la autonomía en el aprendizaje, esta se define como la capacidad de controlar el autoaprendizaje y la autorregulación en cuanto a hábitos de estudio, como lo indica Holec (1981), igualmente se buscó generar en el estudiante la capacidad de controlar su propio proceso mediante la construcción de hábitos y conocimiento de nuevas estrategias como lo son el uso de nuevas herramientas digitales, para ello se observó la interacción en el foro de comentarios, la participación en la encuesta como en la observación directa en la interacción con el sitio web, el progreso de las actividades, inmersión y scrolling en casa.

También se observó la motivación hacia el aprendizaje de inglés, que según Deci & Ryan, 2000 se refiere a “La motivación intrínseca se refiere a hacer una actividad por el placer y la satisfacción inherentes a la propia actividad.” (p.56), por lo tanto, en el contexto de la presente investigación, se presentó un incremento significativo en la motivación contribuyendo a mitigar la deserción en al aprendizaje bilingüe, creando sensaciones y percepciones de interés y gusto por el aprendizaje del inglés. Este fenómeno fue examinado por medio de la observación en las sesiones de navegación por la página web, la encuesta, la evaluación y las interacciones autónomas en casa, así como los comentarios registrados en el foro.

Y por último se valoró el nivel de aprendizaje del inglés, considerado como un proceso de adquisición del conocimiento de la segunda lengua (en este caso el inglés), por medio de

estrategias pedagógicas vinculadas a las herramientas digitales, al respecto, Hymes (1972) plantea que “El aprendizaje de una lengua implica el desarrollo de la competencia comunicativa, es decir, la capacidad de usar el lenguaje de manera adecuada en diferentes contextos sociales” (p. 277), por ello el fenómeno se analizó mediante la prueba final automatizada en Google Forms, así mismo preguntas realizadas a los estudiantes en la observación en la interacción con la página y actividades realizadas en la página, como lo son juegos (Materiales no auténticos y auténticos) en las plataformas Genially, Jigsaw, Wayground, Discourse, Quizizz, además del proceso de adquisición del conocimiento por medio del uso de la presentación interactiva en Genially, Videos en YouTube, Podcasts, uso de plataformas alternativas como BBC kids, Duolingo, NASA kids, etc.

El análisis fue realizado mediante la triangulación de la información obtenida a partir de las diferencias sistemáticas, lo que garantizó una comprensión más profunda y confiable de los resultados.

Resultados

En la fase de acercamiento, se observó la manera en que los estudiantes reflejaban su limitado conocimiento en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje del inglés. A pesar de demostrar interés por la tecnología, los estudiantes tendían a enfocarse en el entretenimiento y el ocio más que en fines educativos.

Durante las sesiones, se evidenció una marcada dependencia del docente, ya que se requería su intervención de manera frecuente mediante instrucciones constantes. Asimismo, se identificó dificultad en el inicio de actividades de forma autónoma y en la exploración de recursos por iniciativa propia, presentándose esta última con baja frecuencia.

En cuanto a la motivación, los estudiantes participaron en las actividades propuestas; sin embargo, su interés se encontraba condicionado a la guía permanente del docente. Los foros reflejaban un rol pasivo por parte del estudiante, evidenciando un aprendizaje basado principalmente en la instrucción.

En la fase de experimentación, se percibieron cambios comportamentales progresivos en los estudiantes durante la intervención pedagógica. Se observó un incremento en la determinación para interactuar con la página web gamificada, manifestado en la exploración autónoma de pestañas y actividades interactivas, la búsqueda de soluciones a problemáticas sin apoyo docente y una mayor disposición para participar en los procesos de aprendizaje.

En relación con las variaciones observadas, algunos estudiantes publicaron en los foros comentarios como: “Ahora puedo practicar en casa”, lo cual evidencia un cambio en la percepción del aprendizaje y en el desarrollo de la autonomía. De igual forma, un número considerable de estudiantes expresó ideas relacionadas con la independencia, lo que demuestra

una transformación en su rol dentro del aula, asumiendo una postura más activa en la construcción de su propio aprendizaje.

Las observaciones registradas en los diarios de campo evidenciaron que los estudiantes comenzaron a asumir con mayor responsabilidad y disposición la realización de actividades. Además, manifestaron un aumento en la motivación al encontrar insignias y certificados como parte de la barra de progreso en reconocimiento de sus logros. Este incremento se refleja en una participación más dinámica, el interés por explorar y desarrollar actividades, así como en la disposición para el aprendizaje fuera del aula.

No obstante, se identificaron diferencias en la población objeto de estudio en cuanto al acceso a dispositivos tecnológicos y al acompañamiento familiar. Estas variables influyeron en el desarrollo y en el nivel de adquisición del conocimiento en herramientas digitales.

Durante el desarrollo de las actividades en la plataforma, se evidenció que los estudiantes presentaron un comportamiento generalmente participativo y motivado, especialmente en aquellas secciones que incluían juegos interactivos o dinámicas similares a las trabajadas en clase. En estos momentos, se mostraban relajados, con buena disposición y, en algunos casos, expresaban entusiasmo mediante comentarios como: “Esto está fácil” o “Profe, mire lo que hice”.

Sin embargo, al enfrentarse a actividades como encuestas o evaluaciones, su comportamiento cambiaba notablemente. Algunos estudiantes permanecían en silencio, revisaban repetidamente las instrucciones o mostraban gestos de duda, como fruncir el ceño o mirar a sus compañeros. Asimismo, expresaban inseguridad mediante frases como: “Profe, ¿esto está bien?”, “No entiendo” o “¿Y si me equivoco?”. Esto evidencia que la dificultad no radica

principalmente en la comprensión del contenido, sino en el temor a cometer errores o a obtener una calificación baja.

A pesar de ello, es importante resaltar que los estudiantes no abandonaban las actividades. Por el contrario, implementaban estrategias para continuar, como solicitar ayuda al docente, apoyarse en sus compañeros o revisar ejemplos previos. Este comportamiento refleja una actitud positiva hacia el aprendizaje y disposición para superar dificultades.

También se evidenció el trabajo colaborativo, incluso en actividades planteadas de manera individual. Los estudiantes compartían respuestas y discutían posibles soluciones, lo cual favorecía el aprendizaje, aunque en algunos casos generaba distracción y pérdida de concentración.

En cuanto al uso de la plataforma, no se observaron errores significativos en la navegación, lo que indica que las instrucciones previas y los materiales de apoyo, como los pósteres instructivos, fueron efectivos. No obstante, algunos estudiantes requirieron acompañamiento inicial para recordar el procedimiento.

A medida que avanzaban en las actividades, los estudiantes demostraron mayor confianza, en especial al completar correctamente los ejercicios. Esto se reflejó en una actitud más segura, menor dependencia del docente y mayor disposición para intentar nuevamente en caso de error.

De acuerdo con las observaciones consignadas en el diario de campo, la evaluación y la encuesta (ver Apéndice A), se analizó el desarrollo de la motivación, la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje del inglés. El objetivo fue dar a conocer a los estudiantes las tendencias actuales en recursos tecnológicos para el aprendizaje bilingüe mediante la implementación de la página web “Digital Tools to Practice English” (ver Apéndice A).

Asimismo, se buscó fomentar la autonomía y la independencia desde la niñez, promoviendo hábitos de aprendizaje que perduren hasta la adultez y contribuyan a evitar la deserción en el aprendizaje del idioma. La acogida por parte de los estudiantes fue favorable, ya que la integración de conocimientos previos con nuevas herramientas gamificadas (insignias, certificados y barras de progreso), desarrolladas en HTML y JavaScript, fortaleció la motivación y la independencia del docente fuera del aula.

En relación con la evaluación, se obtuvieron resultados positivos en el desarrollo de las habilidades comunicativas. La mayoría de los estudiantes seleccionó la opción correcta, mientras que un 4% requiere refuerzo mediante nuevas herramientas. Además, demostraron comprensión de estructuras gramaticales e identificación del vocabulario. En la autoevaluación, el 88.8% de los estudiantes afirmó entender el tema y consideró fácil el uso de la página web.

A partir de los resultados de la encuesta, se evidencia una tendencia positiva hacia el uso de la página web como herramienta de apoyo en la enseñanza del inglés y en el fortalecimiento de competencias TIC.

En la Sección A (Uso de la página web), los estudiantes manifestaron percepciones favorables sobre la experiencia de navegación. Ítems como: “Me gusta usar la página”, “La página fue fácil de usar” y “Pude encontrar lo que necesitaba” obtuvieron valoraciones altas en los grados cuarto y quinto. Esto sugiere que la herramienta es accesible, intuitiva y adecuada para estudiantes de educación básica primaria.

Asimismo, los resultados indican que los estudiantes comprendieron el funcionamiento de las actividades y se sintieron cómodos durante su uso, lo que posiciona a la herramienta como un elemento clave en la integración de recursos digitales en el contexto educativo del siglo XXI.

En cuanto al descubrimiento de nuevas herramientas digitales, se observó una valoración alta, lo cual demuestra que la implementación de la página web no solo satisface necesidades académicas en inglés, sino también fortalece competencias digitales, aspecto relevante dado el acceso limitado previo de los estudiantes a este tipo de recursos.

En la Sección B (Aprendizaje de inglés), los resultados evidencian un impacto positivo en el proceso de aprendizaje. La mayoría de los estudiantes afirmó haber adquirido y reforzado conocimientos, comprendiendo instrucciones en inglés y beneficiándose del uso de juegos como estrategia didáctica. Las actividades fueron percibidas como interesantes, lo cual refuerza la importancia de los recursos interactivos en el aprendizaje significativo.

Además, el uso de actividades dinámicas facilitó la comprensión y el logro de los objetivos educativos, reduciendo las barreras del aprendizaje tradicional. Esto se relaciona con enfoques pedagógicos actuales como el aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning).

En la Sección C (Experiencia general), los estudiantes reportaron altos niveles de satisfacción. La mayoría expresó sentirse motivada y feliz durante el desarrollo de las actividades, así como interés en continuar utilizando la herramienta tanto en el aula como en casa. Asimismo, manifestaron disposición para recomendarla a otros compañeros, lo cual evidencia un alto valor percibido.

No obstante, las respuestas abiertas permitieron identificar aspectos susceptibles de mejora.

Finalmente, la calificación promedio del sitio web gamificado fue de 3.57 sobre 5, lo que indica una valoración aceptable. Esto evidencia que, aunque la herramienta cumple con su propósito, aún existen oportunidades de mejora para potenciar su impacto educativo.

En síntesis, los resultados permiten concluir que la implementación de la página web favorece el aprendizaje del idioma inglés, el desarrollo de habilidades digitales y la motivación de los estudiantes, consolidándose como una estrategia pertinente en contextos educativos con limitaciones en el acceso a las TIC.

El acercamiento a nuevas tendencias digitales y el desarrollo de competencias transversales permite que los estudiantes fortalezcan habilidades tecnológicas y comunicativas mediante la interactividad y la gamificación. En este contexto, la limitada conectividad a internet evidenció áreas de mejora en el uso de las TIC; sin embargo, la implementación de esta herramienta contribuyó al acceso a la web 3.0, fortaleció la motivación hacia el aprendizaje del inglés y promovió la autonomía e independencia del docente en el proceso educativo.

Análisis y Discusión

En la fase inicial, los resultados obtenidos demuestran que la implementación de herramientas digitales, inteligencia artificial y elementos gamificados alojados en el sitio web favorecen el desarrollo de competencias transversales como lo son la autonomía y la motivación en el aprendizaje de inglés siendo utilizados como mediadores pedagógicos con una intencionalidad específicas y delimitada. En esta se puede demostrar que los estudiantes dependen del docente de manera constante como lo sustenta Holec (1981), pues se plantea que la autonomía no es natural, debe desarrollarse como todas las competencias a través de procesos educativos. Por ello se demostró que la intervención pedagógica generó un ambiente propicio para la toma de decisión y soluciones en contextos reales y la autorregulación del aprendizaje.

La experimentación permitió evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica, en este caso el sitio web gamificado, aplicando este recurso en tres sesiones además de generar sesiones de exploración del recurso en casa, este generó cambios en cuanto a la autonomía e independencia por medio de la interacción con las herramientas digitales como lo indica Little (1991), ya que, la autonomía implica ser responsable sobre la construcción del propio aprendizaje y conocimiento (Constructivismo de Jean Piaget (1970)), por ello, para este caso, los estudiantes aprendieron navegando y resolviendo retos en los cuales no solo se desarrollaban las competencias transversales sino también la cognitividad y procesos mentales que involucraban la resolución de problemáticas y desafíos como dar soluciones rápidas para el entrenamiento de la memoria, pensamiento crítico y lógico como comprensión verbal.

Así mismo se demostró el incremento en la motivación como elemento trascendental en el aprendizaje de lenguas extranjeras lo plantean Dornyei (2001) y Deci y Ryan (2000), el uso de herramientas digitales generó que la interactividad y la dinamización del conocimiento,

favoreciera el interés y la participación de los estudiantes. Aunque las herramientas se usan como recurso pedagógico no garantizan por si misma que el proceso de aprendizaje sea efectivo y eficaz, como lo afirman Dudney y Hockly (2007), todo esto depende de la integración pedagógica.

Las variaciones observadas en este estudio se lograron debido a la mediación docente y a la organización de actividades con un objetivo específico, viable y contextualizado a la realidad de las necesidades, gustos y motivaciones; esto se logró por medio de la observación participante del docente, el cual identificó y caracterizó a la población en su andamiaje, de esta manera se construyó el recurso pedagógico en este caso, el sitio web gamificado que contribuyó a la observación en el cambio comportamental y cognoscitivo de los estudiantes, inicialmente por medio de la navegación y elaboración de las actividades integradas en el sitio en la primer semana, en la segunda semana se hace énfasis en realizar las actividades publicadas para este período de tiempo y finalmente para la tercera sesión se realizan las últimas actividades mediadas por herramientas digitales como la recolección numérica de los datos por medio de la evaluación y encuesta, así como percepciones, experiencias, sentimientos relacionados con el fenómeno estudiado; los cambios se produjeron ya que, se desarrollaron hábitos, conductas y procesos significativos que condujeron a resultados satisfactorios, demostrables en las pruebas con el desarrollo de habilidades comunicativas y tecnológicas. Estas variaciones ocurren debido a la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas, que aumentaron las competencias transversales, así mismo la inteligencia artificial contribuyó al fortalecimiento de habilidades comunicativas y conocimiento de estas, la gamificación despertó el interés y el gusto por la interacción con la página como interacción entre participantes, dándose un aprendizaje colaborativo y cooperativo. En cuanto a la toma de decisiones autónomas, los estudiantes elegían

actividades, gestionaban su tiempo de estudio, usaron las herramientas sin indicaciones después de la instrucción por parte del docente, además aumentó el número de estudiantes interesados en la navegación del sitio web, participando en las actividades de manera independiente.

Los cambios ontológicos se demuestran al identificar en los estudiantes la transformación de la percepción del idioma y las herramientas digitales pasando de un enfoque memorístico guiado por el docente a un enfoque autónomo con más motivación e interés por la adquisición del conocimiento, reconociendo nuevas tendencias informáticas en la educación del inglés que potenciaron la afinidad por el conocimiento de la lengua extranjera.

En cuanto a las limitaciones de la ejecución del estudio, se pudo identificar como las diferencias en el acceso a recursos tecnológicos y el acompañamiento familiar repercutieron en los resultados, lo que demuestra también la relevancia del contexto en el proceso de aprendizaje y adquisición del conocimiento, por ello, se hace necesario considerar factores externos que fluctúan en los objetivos de aprendizaje para futuros estudios.

Conclusiones y Recomendaciones

Como conclusión se infiere que la integración de herramientas digitales, inteligencia artificial y elementos propios de la gamificación en la enseñanza del inglés promueve el desarrollo de la autonomía y la motivación en estudiantes de educación básica primaria, ya que la población se encuentra en la etapa de desarrollo cognitivo donde aprende haciendo, conectando conocimientos previos con los nuevos con experiencias concretas y lógicas, interacción dinámica y hacen uso de la exploración como lo afirma Piaget (1952).

Los resultados demuestran que cuando las herramientas digitales se encuentran estructuradas con una intencionalidad pedagógica clara, los estudiantes pueden intercambiar su rol, dejando de ser pasivos a ser actores activos en la construcción de su propio proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades autónomas, de autorregulación e independencia con el objetivo de crear hábitos de práctica de la lengua extranjera fuera del aula, para afianzar las competencias comunicativas logrando ascender en el nivel del MCER (Marco Común Europeo de Referencia) y establecer conversaciones fluidas que puedan contribuir al progreso en el estilo de vida del estudiante desde la infancia hasta la adultez.

El estudio arrojó evidencias donde la motivación se afianza cuando la adquisición del conocimiento se muestra de forma interactiva y significativa, mediante herramientas digitales y elementos de la gamificación como insignias, certificados y materiales interesantes, ya que, la dinamización del proceso de aprendizaje contribuye a crear micro experiencias satisfactorias para el usuario, generando que este se interese más por continuar en su proceso de formación a futuro, pues no solamente lo percibirá como un aprendizaje obligatorio sino como un hábito que le genera felicidad o agrado, evitando la deserción en el aprendizaje de la lengua extranjera.

Se recomienda fortalecer la formación docente en el uso pedagógico de las tecnologías, para así garantizar la efectividad de la implementación, así mismo se propone ampliar futuros estudios en contextos similares, considerando periodos de intervención considerables para lograr formar hábitos significativos y experiencias eficaces, con mayor cantidad de participantes, profundizando de esta manera, en el impacto de las tendencias en herramientas digitales como inteligencia artificial en el aprendizaje autónomo.

Referencias Bibliográficas

- Amaya Guataquira, L. Y. (2026). *Digital tools*. Squarespace.
<https://digitaltools.squarespace.com/>
- Area Moreira, M., & Adell Segura, J. (2009). E-learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord.), *Tecnología educativa: La formación del profesorado en la era de Internet* (pp. 391–424). Aljibe.
https://portalciencia.ull.es/documentos/5e32c19129995254e2180b62?utm_source=chatgpt.com
- Area, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 7(2).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78016225012>
- Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Council of Europe. (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment: Companion volume with new descriptors*. Council of Europe Publishing. <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511667343>
- Dudeney, G., & Hockly, N. (2007). *How to teach English with technology*.
<https://content.fimsschools.com/ebooks/English%2003/How%20To%20Teach%20English%20With%20Technology%20Book.pdf>

- Dudeny, G., & Hockly, N. (2012). ICT in ELT: How did we get here and where are we going? *ELT Journal*, 66(4), 533–542. <https://doi.org/10.1093/elt/ccs038>
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. American Philosophical Association. https://www.researchgate.net/publication/242279575_Critical_Thinking_A_Statement_of_Expert_Consensus_for_Purposes_of_Educational_Assessment_and_Instruction
- Guerra Macías, Y., & Tobón, S. (2024). Development of transversal skills in higher education programs in conjunction with online learning. *Heliyon*, 11(2), e41099. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e41099>
- Holec, H. (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Pergamon Press. [https://doi.org/10.1016/0346-251X\(81\)90016-0](https://doi.org/10.1016/0346-251X(81)90016-0)
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. https://www.researchgate.net/publication/242431410_Principles_and_Practice_in_Second_Language_Acquisition
- Little, D. (1991). *Learner autonomy 1: Definitions, issues and problems*. Authentik. https://www.researchgate.net/publication/259874253_Learner_Autonomy_1_Definitions_Issues_and_Problems
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENEstandaresIngles1_2006.pdf
- Merzifonluoğlu, A., & Tulgar, A. (2023). The effect of technology supported language learning on communication competencies. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 25(3), 524–537. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1334195>

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Negoescu, A. G., & Mitrulescu, C. M. (2023). Using technology to increase students' motivation for learning a foreign language. *Knowledge-Based Organization*, 29(2), 210–214.
<https://doi.org/10.2478/kbo-2023-0059>
- Negoescu, A., Pérez, J., & Martínez, L. (2023). Engagement académico en entornos digitales para el aprendizaje de lenguas. *Journal of Educational Technology and Language Learning*, 15(2), 45–61. <https://doi.org/10.0000/jetll.2023.152>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F11494-000>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
https://openlibrary.org/works/OL1303745W/Psychologie_et_p%C3%A9dagogique?utm_source=chatgpt.com
- Puentedura, R. R. (2010). SAMR and TPCK: Intro to advanced practice.
http://hippasus.com/resources/sweden2010/SAMR_TPCK_IntroToAdvancedPractice.pdf
- Rengifo Fernández, K. M., Flores Vaca, K. del B., Herrera Vela, A. E., & Portilla Sierra, D. T. (2024). Innovaciones tecnológicas en la enseñanza del inglés. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 4(Especial), 65–72.
<https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial.248>
- Revilla, D. M. (2020). Tecnología para la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. *Étic@net*, 20(2). <https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16547>

Unidad de Investigación. (2025). Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento y competencias comunicativas en lengua extranjera en estudiantes universitarios. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 24(54), 12–31. <https://doi.org/10.21703/rexe.v24i54.2861>

Valera Yataco, P., Castro, M. Y. T., Vásquez Valdivia, M. I., & Lescano López, G. S. (2023).

Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior:

Revisión sistemática. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*

HORIZONTES, 7(27), 200–211.

https://www.researchgate.net/publication/369191590_Aprendizaje_del_idioma_ingles_a_traves_de_herramientas_digitales_en_educacion_superior_revision_sistemica

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

Enlace de carpeta

<https://drive.google.com/drive/folders/1yJdBHBCRxkxzt5KQfqQriB3btOjdtp?usp=sharing>