

**La ludificación educativa como estrategia para mejorar la producción oral y las
competencias emocionales**

Karen Daniela Aranda Bocachica

Carlos Felipe Gutiérrez Garzón

Asesor

Anyi Marcela Rodríguez Torres

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 informe actual explica una investigación formativa realizada en conexión con un proyecto de grado en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). El objetivo principal fue aplicar la gamificación educativa como una forma innovadora de mejorar la producción oral y fortalecer las competencias emocionales de los estudiantes en la institución educativa Inocencio Chínca. Este estudio cualitativo e interpretativo examina cómo las acciones lúdicas y dinámicas con un aspecto socioemocional impulsan el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales. Los resultados demuestran que la gamificación en la educación desarrolla confianza, motiva a los estudiantes y mejora su fluidez oral, al mismo tiempo que fomenta la empatía, la autorregulación emocional y la interacción colaborativa. La educación emocional, con un enfoque lúdico, es la clave para un aprendizaje significativo y transformador para los estudiantes, según muestran los resultados.

Palabras clave: Ludificación, estrategias pedagógicas, producción oral, motivación, educación emocional

Abstract

The current report explains formative research conducted in connection with a degree project at the National Open and Distance The main objective was to apply educational gamification as an innovative way to improve oral production and strengthen the emotional competencies of students at the Inocencio Chinca educational institution. This qualitative and interpretive study examines how playful and dynamic actions with a socio-emotional aspect drive the development of communicative and emotional skills. The results show that gamification in education builds confidence, motivates students, and improves their oral fluency, while also fostering empathy, emotional self-regulation, and collaborative interaction. Emotional education, with a playful approach, is the key to meaningful and transformative learning for students, as the results show.

Keywords: Ludification, Pedagogical Strategies, Oral Production, Motivation, Emotional Education

Tabla de Contenido

Introducción	8
Caracterización	10
Planteamiento del Problema	13
Pregunta de Investigación.....	16
Objetivos.....	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Marcos de Referencia	18
Referentes Conceptuales.....	18
Aprendizaje Colaborativo	18
Gamificación en la Enseñanza del Inglés	18
Producción Oral en Inglés.....	19
Competencias Socioemocionales.....	19
Motivación en el Aprendizaje.....	19
Referentes Teóricos	20
Referentes Técnicos	22
Referentes Legales	23
Referentes Éticos	23
Consentimiento Informado	23
Respeto y Bienestar.....	24
Bienestar y Protección de los Participantes	24
Ética Académica	25

Herramientas y Métodos	26
Enfoque y Tipo de Estudio	26
Unidad de Análisis	26
Técnicas para la Recolección de Datos.....	27
Consentimiento Informado	27
Entrevista Inicial	27
Observación Directa y Diarios de Campo	27
Productos Creativos	28
Entrevista Post-Actividad	28
Categorías para el Análisis de Datos	28
Resultados	30
Acercamiento de la Población a la Variable	30
Resultados Derivados de la Experimentación con la Variable	30
Experimentación	31
Identificación de Variaciones	32
Ejemplo 1	32
Ejemplo 2	32
Ejemplo 3	32
Ejemplo 4	33
Análisis y Discusión	34
Conclusiones y Recomendaciones	39
Conclusión	39
Recomendación.....	40

Referencias Bibliográficas	42
Apéndices.....	44

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de Investigación</i>	44
--	----

Introducción

En el contexto educativo actual de las lenguas extranjeras, el proceso educativo trasciende la mera transmisión de estructuras gramaticales y léxicas, sino que reconoce a los estudiantes como un ser cognitivo y emocional. Existe evidencia de varios estudios sobre el impacto directo de los aspectos afectivos en la adquisición del lenguaje, como la motivación del estudiante, la confianza y la apertura hacia el habla oral (Oxford, R. L. (2016); Dörnyei & Ushioda, 2021).

Desde esta perspectiva, el estudio actual aboga por la gamificación educativa como una opción pedagógica para mejorar el desarrollo de la producción oral en inglés entre estudiantes de nivel B1, así como la aparición de competencias emocionales. Esta perspectiva asume que los procesos cognitivos y emocionales se fusionarán sinérgicamente en una comunicación estructurada y articulada, lo que en conjunto crea entornos de aprendizaje cada vez más motivadores, participativos y emocionalmente seguros (Brown, H. D. (2007); Littlewood, W. (2004)).

El proyecto se implementó en la Institución Educativa Inocencio Chincá con estudiantes que tenían dificultades en la producción oral del inglés y sufrían de ansiedad comunicativa y baja autoconfianza, ambas directamente relacionadas con la disposición para interactuar en un idioma extranjero (Horwitz et al., 1986). Para aliviar esta situación, se implementaron actividades artísticas gamificadas socioemocionales que proporcionaron a los estudiantes un entorno de aprendizaje más seguro y motivador para mayor confianza para expresarse.

Este estudio buscó explorar sentimientos de confianza, motivación y fluidez oral a través de experiencias lúdicas y expresivas que se orientaron hacia un enfoque emocional del lenguaje y fomentaron una mayor participación en actividades orales activas o significativas (Dörnyei,

2009), Los resultados revelaron mejoras notables en la seguridad comunicativa y la calidad de las interacciones en inglés. Todo esto indica que cuando la gamificación se combina con la educación emocional, puede usarse como una herramienta para desarrollar oportunidades más humanas, participativas y transformadoras en experiencias educativas al hacer que el lenguaje sea más significativo en lugar de algo asignado para ser estudiado y convertirse en parte de un modo de aprendizaje.

Caracterización

La Institución Educativa Inocencio Chincá es una institución pública ubicada en el área urbana del municipio de Tame, Arauca, en el barrio San Antonio. Su sede principal se destaca por sus amplias aulas, laboratorios especializados y áreas administrativas diseñadas para el servicio comunitario. Rodeada de un entorno urbano cercano a áreas residenciales, instituciones gubernamentales y un sector comercial (papelerías, transporte, alimentos), la institución ofrece un acceso que facilita el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes provienen de contextos socioeconómicos bajos o medio-bajos (estratos 1 y 2), con acceso limitado a tecnología avanzada y pocas oportunidades de interacción fuera de la escuela, lo que convierte a la institución en el principal espacio de contacto con el idioma extranjero y de desarrollo académico y personal.

La institución ha existido por más de 67 años y ha servido al área (fundada en 1957) y ofrece educación integral en los niveles de Preescolar, Básica, Primaria, Secundaria y Secundaria Técnica. Su modelo pedagógico es inclusivo y enfocado en la calidad hacia la construcción de competencias académicas y cívicas. Como institución de educación formal, incluye programas de articulación técnica mediante los cuales los estudiantes de Secundaria pueden construir su perfil profesional y pueden aplicar instalaciones técnicas y prácticas docentes que toman en consideración las necesidades del entorno llanero y los requisitos del Ministerio de Educación Nacional.

El grupo está conformado por 30 estudiantes de sexto grado, con edades entre los 11 y 13 años. Son niños con mucha energía y curiosidad, que han demostrado interés por aprender inglés, aunque enfrentan algunos retos debido a las limitaciones económicas de sus familias, ya que la mayoría pertenece a estratos 1 y 2. Muchos de ellos no cuentan con acceso constante a

tecnología en sus hogares, lo que hace que la escuela sea el principal espacio donde pueden entrar en contacto con el idioma. A pesar de estas dificultades, son jóvenes con un gran potencial, que sueñan con tener mejores oportunidades académicas y laborales en el futuro. El grupo está acompañado por un profesor que, además de enseñarles inglés, busca motivarlos y guiarlos en el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales que les permitan desenvolverse mejor en su entorno y en el mundo.

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la Institución reconoce la importancia de que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas en inglés, especialmente en la escucha y la producción oral. En el grupo de sexto grado, se ha observado que muchos estudiantes presentan dificultades para expresarse con confianza en inglés, lo que refleja la necesidad de trabajar en la pronunciación y el lenguaje conversacional de manera más cercana y práctica. Aunque algunos estudiantes muestran interés y motivación, otros requieren mayor acompañamiento debido a la falta de exposición al idioma fuera del aula, lo que limita su progreso. Estas observaciones resaltan la importancia de convertir el aula de inglés en un espacio que no solo fomente el aprendizaje del idioma, sino que también promueva el desarrollo de habilidades socioemocionales como la autorregulación, la resiliencia y la empatía. De esta manera, se busca que los estudiantes no solo mejoren su nivel de inglés, sino que también fortalezcan su confianza y habilidades para enfrentar los retos de su entorno y proyectarse hacia un futuro con mejores oportunidades.

En línea con la Ley 2310 de 2023 y las normas del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y plenamente operativa a partir de ahora, se propone que los problemas de salud mental y la enseñanza de la gestión de emociones se conviertan en obligatorios en todos los establecimientos educativos del país en el año 2026. Así, la propuesta contribuye a mejorar (y

elevant) el nivel de inglés, así como a la formación de ciudadanos emocionalmente competentes en un entorno de posconflicto y problemas sociales únicos del territorio de Arauca

En el grupo de sexto grado se ha identificado la necesidad urgente de crear espacios seguros y fortalecer las habilidades socioemocionales como una estrategia clave para prevenir comportamientos de riesgo y fomentar la resolución pacífica de conflictos. Estas dificultades emocionales impactan directamente en el aprendizaje, ya que afectan la concentración, la participación y la confianza de los estudiantes al momento de expresarse en inglés. Por ello, es fundamental que el aula de inglés sea un espacio donde, además de aprender el idioma, los estudiantes puedan desarrollar competencias emocionales que favorezcan la interacción positiva, la cooperación y su bienestar general.

La mayoría de los estudiantes de este grupo provienen de familias de estratos 1 y 2, lo que limita su acceso a tecnología y recursos educativos en casa. Esta situación afecta su aprendizaje, ya que la escuela es el único lugar donde tienen contacto con el inglés y pueden practicarlo. Estas condiciones no solo ralentizan su progreso, sino que también generan desigualdades entre los estudiantes más avanzados y aquellos que requieren mayor apoyo. Por esta razón, un enfoque socioemocional no solo ayuda a mejorar su aprendizaje del idioma, sino que también fortalece su capacidad para enfrentar las dificultades de su entorno y les brinda herramientas para superar los retos tanto dentro como fuera del aula.

Planteamiento del Problema

La Institución Educativa Inocencio Chinca es un establecimiento oficial público con más de 67 años y una institución educativa dentro del municipio de Tame, Arauca, que cuenta con un sistema educativo integral que va desde preescolar hasta nivel técnico especializado. Su modelo de enseñanza se basa en un modelo inclusivo y de alta calidad y se enfoca en las competencias académicas y cívicas, así como en la articulación técnica para mejorar el perfil laboral de los estudiantes. Con su entorno de urbanismo accesible, esta institución es una institución académica líder organizada por un Proyecto Educativo Institucional (PEI), que se centra en mejorar las habilidades comunicativas en inglés, particularmente en la comprensión auditiva y la producción oral, y la preparación de los graduados para su futura interacción en un entorno global y técnico.

Aunque el grupo (de estudiantes de 6° grado de 11 a 13 años, nivel A1 y A2 según el Marco Común Europeo de Referencia) ha sido identificado como teniendo barreras significativas para la formación de la producción oral en inglés. Incluso si los estudiantes inicialmente llegaron con una base de vocabulario y gramática, cuando se les presentan expresiones verbales muestran inseguridad y falta de confianza, lo que restringe su interacción en el idioma. Los registros de rendimiento académico indican que este problema se debe, entre otros, a muy pocas oportunidades para practicar fuera del entorno escolar, la privación digital y lingüística en el hogar y la falta de medios explícitos para incorporar el aspecto socioemocional del aprendizaje del inglés en esto. Esto sigue la tendencia identificada por Dörnyei & Ushioda (2021) respecto a la motivación y la autoimagen positiva como críticas para las competencias comunicativas de lenguas extranjeras.

Además, dentro del contexto de posconflicto y dentro de los desafíos sociales de la región de Arauca, se ha reconocido que la importancia de crear entornos seguros y fortalecer las

habilidades socioemocionales de los estudiantes son estrategias importantes para mitigar comportamientos de riesgo y promover la resolución pacífica de conflictos. La necesidad de esto se reafirma a través de la Ley 2310 de 2023 y las directrices del MEN, que mandatan la introducción de contenido relacionado con la salud mental y la gestión de emociones en los establecimientos educativos. De esta manera, la escuela de inglés puede facilitar la formación de competencias socioemocionales, como la autorregulación, la resiliencia y la empatía, aprovechando el lenguaje como un medio interactivo y colaborativo.

El análisis de la situación revela que los estudiantes que participan de manera más activa en actividades cooperativas y regulares en clase parecen tener mayores ganancias que los estudiantes que tienen miedo de cometer errores al hablar en público o tienen baja autoestima. Estas limitaciones, si se ignoran, pueden llevar a la frustración y el desinterés, impidiendo el progreso en la comprensión del inglés, como han observado Richards y Rodgers (2015) al afirmar que al medir la "estancamiento" de la competencia comunicativa en niveles básicos e intermedios, los estudiantes no reconocen el progreso. Por lo tanto, es importante desarrollar estrategias pedagógicas que incluyan tantos elementos lingüísticos como socioemocionales para promover la confianza de los estudiantes y el desarrollo de la fluidez oral.

El papel de la gamificación en promover el compromiso y la motivación de los estudiantes está bien documentado en la literatura (ver por ejemplo Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2015). Complementarlas con estrategias socioemocionales puede mejorar el aprendizaje del idioma, así como habilidades como la autorregulación, la empatía y el trabajo cooperativo (CASEL, 2020). Este estudio propone transformar el aula de inglés en un lugar innovador que responda a las necesidades lingüísticas y socioemocionales de los estudiantes para alinearse con

las disposiciones del MEN y los objetivos del PEI institucional.

Pregunta de Investigación

¿Cómo las estrategias gamificadas con enfoque socioemocional fortalecen la confianza y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Inocencio Chincá en Tame (Arauca) durante el año académico 2026?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la confianza y la fluidez en la producción oral en inglés de los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Inocencio Chincá mediante la implementación de estrategias gamificadas con enfoque socioemocional durante el año académico 2026.

Objetivos Específicos

Identificar las dificultades, niveles de confianza y motivación que presentan los estudiantes de grado sexto en la producción oral en inglés dentro de su contexto educativo.

Implementar estrategias gamificadas con enfoque socioemocional orientadas al fortalecimiento de la producción oral en inglés

Analizar los cambios evidenciados en la producción oral, la motivación y las habilidades socioemocionales de los estudiantes después de la implementación de las estrategias gamificadas.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

En este trabajo se desarrollan cinco conceptos básicos, los cuales son la guía para el análisis y la interpretación de los resultados:

Aprendizaje Colaborativo

El quehacer estudiantil en equipo es vital para alcanzar objetivos comunes, estableciéndose una interacción significativa entre ellos y una creación conjunta del conocimiento Johnson & Johnson (2017).

El aprendizaje colaborativo favorece el desarrollo de habilidades sociales, la responsabilidad compartida y la participación del alumnado en su proceso formativo. Se asocia este término con las dinámicas de grupo que subyacen en actividades gamificadas, donde estudiantes se enfrentan a retos y cooperan. Este procedimiento será analizado a través de observaciones registradas en diarios de campo y entrevistas.

Gamificación en la Enseñanza del Inglés

Consiste en aplicar características de los juegos en ambientes y actividades donde no lo son para así incrementar la motivación y la atención de los estudiantes (en este caso ellos mismos) y como resultado mejorar el aprendizaje.

Kapp (2012) señala que:

La gamificación cambia la forma en la que experimentamos el aprendizaje al introducir mecanismos como puntos, retos y recompensas para hacer que el aula sea un lugar más entretenido y estimulante para los estudiantes. En los términos de esta investigación, la gamificación dirige el diseño de varias actividades de enseñanza (uso de plataformas digitales,

retos, dinámicas competitivas, entre otras), mismas que se analizarán bajo la lupa de su efecto en el desarrollo de la producción oral en inglés.

Producción Oral en Inglés

Es la capacidad ser capaz de comunicarse con fluidez y adecuadamente en interacción real e implícita Richards (2008) evidencian que:

El desarrollo de la expresión oral no es sólo saber vocabulario y gramática: es tener la habilidad de interactuar, de responder y de mantener una conversación en situaciones reales comunicativas. Evaluar dicho concepto en base al número de intervenciones orales espontáneas, fluidez en la expresión y seguridad al comunicarse, que serán observadas durante la realización de las actividades gamificadas, así como en las entrevistas a los alumnos.

Competencias Socioemocionales

Es un conjunto de habilidades que permite a las personas reconocer y gestionar sus emociones, desarrollar relaciones positivas, y tomar decisiones responsables, CASEL (2020) señala que:

El aprendizaje socioemocional incluye la autoconciencia, la autogestión, la conciencia social, las habilidades interpersonales, y la toma de decisiones responsables. En el estudio, estas habilidades son esenciales para comprender cómo factores tales como la confianza, la regulación emocional y la interacción con otros estudiantes pueden influir en el desarrollo de la producción oral en el interior de la dinámica de las actividades.

Motivación en el Aprendizaje

Se trata de un sistema de factores internos (relacionados con el estudiante) y externos (ambiente, familia, profesor, entre otros) que hacen que el estudiante quiera tomar una actividad y se implique pasivamente en su aprendizaje, Dörnyei (2001) señala que:

La motivación es fundamental en el aprendizaje de un segundo idioma por cuanto afecta la cantidad de esfuerzo, persistencia y contribución que los estudiantes aplican a las actividades en las que participan. Se evaluará la motivación a partir de los índices de participación, perseverancia en las tareas ante las dificultades y el interés manifestado de los estudiantes durante las actividades gamificadas.

Referentes Teóricos

Good Neighbors Chile (2023) y Colombia Aprende (2023) reportan que la gamificación desarrolla la motivación y creatividad en la enseñanza del inglés. Estos referentes fundamentan la elección de las herramientas digitales (Kahoot, Plickers) y las dinámicas competitivas como medios para dinamizar las clases y también para observar cambios en la participación oral. El aprender lenguas, según señala Oxford (2017), supone emplear estrategias cognitivas, sociales y emocionales para que éstos puedan lograr una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje. Esta pedagogía destaca la necesidad de que las actividades de práctica oral se concreten en acciones que incentiven la interacción, la autorregulación y la confianza.

Kapp (2012) define la gamificación como el uso de mecánicas y elementos de juegos para motivar la participación y promover el aprendizaje. En educación dicha técnica propicia aulas más entretenidas y que los alumnos participen más con las actividades que se les plantean. Este principio apoyaría la aplicación de herramientas digitales y desafíos con mecanismos de juego como forma de promover la expresión oral.

Mercer y Dörnyei (2020) señalan que teniendo en cuenta que las emociones positivas dentro del aula tienen un efecto directo en la motivación, así como en la voluntad de los estudiantes para comunicarse en lenguaje extranjero. Este trabajo corrobora la observación de

los estados emocionales en el transcurso de actividades gamificadas y resalta la influencia en la producción oral.

Ansiedad para hablar en una lengua extranjera y nivel de autoeficacia están correlacionados negativamente con ambas, la interacción oral y la participación en la clase, basándonos en las teorías MacIntyre y Gardner (1994) afirmaron que la ansiedad para hablar en una lengua extranjera puede impedir que los estudiantes participen oralmente. Sus hallazgos ponen de relieve la necesidad de diseñar entornos de aprendizaje seguro y motivador que ayuden a reducir la presión comunicativa. En esta investigación, esta orientación guía la realización de actividades lúdicas que contribuyan a superar la falta de confianza y temor a equivocarse al hablar.

CASEL (2025) define el modelo de aprendizaje socioemocional que sirve como base para el seguimiento de las competencias como la autoconfianza, la autorregulación, y las habilidades para relacionarse. En este trabajo, este marco es empleado para desarrollar indicadores observables en entrevista y diario de campo.

García-Sánchez y Luján-García (2020) evidencian que la creatividad favorece y potencia la motivación y la oralidad a través de proyectos expresivos. Este referente también apoya la incorporación de productos creativos (p.ej. esculturas abstractas) en la investigación.

Dewaele y MacIntyre (2014) introducen el término *foreign language enjoyment* como variable predictora del éxito en la comunicación. Su contribución orienta la valoración de emociones positivas en entrevistas y observaciones, en tanto están relacionadas con la producción oral.

Tokan e Imakulata (2019) confirman que la motivación actúa como mediador entre determinadas estrategias pedagógicas y el rendimiento académico. En esta investigación dicho

aporte se relaciona con el estudio de la influencia simultánea de la gamificación en la motivación y producción oral. Rao (2019) señala que el trabajo colaborativo que posibilita más oportunidades para la comunicación real y la interiorización en la motivación. Esto justifica el diseño de actividades grupales gamificadas y la observación del trabajo colaborativo como categoría de análisis.

Referentes Técnicos

El Ministerio de la Educación Nacional ha venido adoptando diversas políticas para el mejoramiento de la enseñanza del inglés en las escuelas del país. Uno de los planes más ambiciosos que está es el Plan Nacional de Bilingüismo 2015-2025, que busca fortalecer las competencias comunicativas en lengua extranjera de los estudiantes colombianos. Se trata de un programa a través del cual los estudiantes pueden ir adquiriendo competencias en inglés de forma progresiva, en base a los niveles que marca el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Estas disposiciones son muy importantes para nuestro estudio porque orientan para elaborar una propuesta pedagógica que permita fortalecer la expresión oral en estudiantes de niveles iniciales A1 y A2.

De igual manera, el portal Colombia Aprende (2023) pone a disposición de los usuarios, experiencias validadas de gamificación para el aprendizaje del inglés, las cuales pueden ser tomadas como base para el diseño de actividades. En el plano mundial, la UNESCO (2015) subraya la relevancia de que las competencias socioemocionales formen parte del aprendizaje del siglo XXI y UNICEF (2021) sugiere metodologías lúdicas y participativas para apalancar el bienestar emocional post pandemia.

Referentes Legales

La educación (Ley 115 de 1994) es el mecanismo que debe facilitar el desarrollo integral del educando, a lo que se une la necesidad de consolidar las habilidades comunicativas en lengua extranjera. El fortalecimiento de la enseñanza del inglés en todos los niveles es una obligación según lo establecido en la Ley 1651 (Ley de Bilingüismo) del año 2013.

Con la Agenda 2030 de la ONU (2015), a través del ODS 4, se incentiva la educación inclusiva y de calidad a nivel mundial. Finalmente, la Resolución 4210 de 1996 (MEN) avala una evaluación integral que considere las instancias académicas y socioemocionales, acorde al enfoque del presente estudio.

Los Lineamientos Curriculares de Lenguas Extranjeras (MEN, 1999) y las Bases Nacionales de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés (MEN, 2006) rigen la docencia colombiana orientándose a la producción oral.

Referentes Éticos

Este estudio se basa en principios éticos básicos que aseguran el respeto, la comodidad y la privacidad de los participantes, y promueven que el estudio se realice de forma responsable, y en línea con los requisitos de las universidades y entidades de carácter internacional.

Consentimiento Informado

La participación de los estudiantes y sus familias fue a través de un consentimiento informado que especificaba claramente los objetivos, procedimientos y beneficios del estudio. Este procedimiento protegió la integridad de la voluntariedad durante la participación y atendió a los principios éticos de las normativas internacionales y nacionales (incluyendo el protocolo de la Declaración de Helsinki y las disposiciones encaminadas del Ministerio de Educación Nacional, MEN de Colombia). Este método garantiza que los sujetos sepan exactamente qué

esperar de ellos como participantes, y puedan salir del estudio cuando deseen sin ninguna consecuencia.

Respeto y Bienestar

El estudio fue diseñado con el enfoque centrado en no sacrificar la dignidad de los estudiantes, teniendo en cuenta sus derechos y necesidades particulares. Los datos fueron procesados sólo con fines académicos y de investigación, y la identidad de los participantes fue protegida mediante el anonimato. Esta regla está en consonancia con las disposiciones éticas según la Ley 1581 de 2012, en materia de protección de datos personales en Colombia, otorgando privacidad y confidencialidad a la información.

Bienestar y Protección de los Participantes

Las actividades planeadas para el estudio fueron desarrolladas con el fin de mantener un ambiente en el que los estudiantes se sintieran seguros, motivados y positivos, y que pudieran tomar parte de la investigación sin experimentar daños emocionales o físicos. Se realizaron esfuerzos para minimizar cualquier tipo de estrés y malestar emocional, y promover un trabajo en equipo y una imagen positiva de los mismos. Este tipo de atención está basada en las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el marco de aprendizaje socioemocional de CASEL (2020) que enfatiza en la necesidad de promover el bienestar integral de los estudiantes en ambientes educativos.

Ética Académica

La investigación se llevó a cabo con principios de rigor académico y transparencia. Se cumplieron las normativas de la institución y se aplicaron los estándares internacionales de ética investigativa referidos, tales como los emanados de la ONU en la Agenda 2030 y la Declaración Universal de Bioética y Derechos Humanos de la UNESCO. Toda fuente utilizada en el marco teórico y en el análisis, fue adecuadamente citada, reconociéndose la autoría y evitando todo tipo de plagio. Este compromiso ético refuerza la confiabilidad del resultado.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La investigación se llevará a cabo desde un enfoque cualitativo, ya que busca comprender de manera cercana y significativa cómo viven los estudiantes su proceso de aprendizaje del inglés cuando se incorporan estrategias de gamificación con un enfoque socioemocional. Más allá de medir resultados, el interés está en entender cómo se sienten, cómo participan y qué cambios experimentan en su confianza y disposición para hablar en inglés en niveles iniciales (A1/A2).

El estudio se desarrollará como un estudio de caso educativo, centrado en un grupo específico de estudiantes de nivel (A1/A2). La intención es observar de manera detallada cómo el uso de actividades gamificadas puede influir en su producción oral, teniendo en cuenta que, en estas etapas, factores como la seguridad, la motivación y el ambiente emocional son clave para que los estudiantes se atrevan a comunicarse. Este diseño permite recoger experiencias reales y contextualizadas, dando valor a los pequeños avances y a la forma en que los estudiantes van construyendo su confianza al expresarse en un nuevo idioma.

Unidad de Análisis

La investigación se realizó con una muestra de 30 estudiantes de sexto grado, con edades entre 11 y 13 años, de la Institución Educativa Inocencio Chinca del municipio de Tame (Arauca). Los alumnos tienen un nivel básico de inglés (A1/A2), presentan problemas a la hora de hablar, sobre todo en fluidez, pronunciación y seguridad, provocada por la ansiedad de comunicación y la escasa exposición a la lengua fuera del aula.

La mayor parte proceden de familias de bajos niveles socioeconómicos (1 y 2) y no tienen los recursos para acceder a la tecnología o materiales educativos, con lo que la escuela es su

principal espacio para aprender y entrar en contacto con el idioma. Estas condiciones están provocando desigualdades en sus progresos, si bien se interesan y tienen posibilidades para ello.

El estudio atiende a las competencias lingüísticas y socioemocionales de los estudiantes, teniendo en cuenta el contexto sociocultural de la región. A través de dinámicas gamificadas con perspectiva socioemocional se pretende transformar su aprendizaje y la producción oral, además de desarrollar competencias como autorregulación, empatía y seguridad.

Técnicas para la Recolección de Datos

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

Consentimiento Informado

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

Entrevista Inicial

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

Observación Directa y Diarios de Campo

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

Productos Creativos

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

Entrevista Post-Actividad

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

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

Categorías para el Análisis de Datos

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

Producción Oral en inglés (nivel A1-A2)

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

Participación y motivación a través de la gamificación

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

Competencias socioemocionales (OECD)

Habilidades que permiten a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva en contextos personales, sociales y académicos. Incluye dimensiones como la regulación emocional,

la apertura a nuevas experiencias, la responsabilidad, la empatía y la colaboración, las cuales influyen directamente en el aprendizaje y en la interacción con otros.

Creatividad y expresión emocional en el aprendizaje

Uso de recursos creativos como medio para expresar emociones y producir lenguaje.

Indicadores: originalidad en representaciones, conexión entre emociones e idioma, narraciones personales o simbólicas.

Clima de aula y relación pedagógica

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

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

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

En la fase inicial se identificó que los estudiantes presentaban dificultades para expresar sus emociones en el contexto académico, especialmente en inglés. Las encuestas y observaciones evidenciaron emociones como ansiedad, inseguridad y frustración, las cuales afectan su participación en clase. A través de actividades artísticas, se observó que tendían a reprimir sus emociones, aunque estas estrategias les ofrecieron un espacio seguro para comenzar a expresarlas.

Este acercamiento permitió reconocer la importancia de fortalecer las habilidades socioemocionales en el aprendizaje del idioma, favoreciendo un ambiente más empático y promoviendo una mayor confianza y participación en las siguientes etapas del proceso.

Resultados Derivados de la Experimentación con la Variable

Durante la fase de experimentación se implementaron diversas estrategias artísticas orientadas al fortalecimiento de las competencias socioemocionales planteadas por la OECD, integrando el uso del idioma inglés como medio de expresión. Estas actividades permitieron evidenciar avances en dimensiones como la regulación emocional, la empatía, la responsabilidad y la apertura a nuevas experiencias, generando transformaciones tanto en el ámbito personal como en el comunicativo.

En la actividad Diario emocional ilustrado, los estudiantes registraron y representaron sus emociones a través de dibujos y breves descripciones en inglés, favoreciendo la autorreflexión y la regulación emocional. Este ejercicio permitió que reconocieran sus estados emocionales con mayor claridad y los expresaran de forma progresiva en el idioma.

Por su parte, en Role plays de situaciones cotidianas, los estudiantes dramatizaron escenarios relacionados con su vida diaria, lo que fortaleció la empatía y la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Además, el uso del inglés en contextos simulados promovió mayor espontaneidad y confianza en la expresión oral.

La actividad Cartas a mi yo futuro incentivó la responsabilidad y la proyección personal, ya que los estudiantes escribieron mensajes en inglés reflexionando sobre sus metas, decisiones y valores. Este ejercicio favoreció la apertura a nuevas experiencias y el pensamiento crítico frente a su propio proceso de vida.

Experimentación

Comparado con los resultados previos a la intervención, los sujetos mostraron mejoras significativas en las tres dimensiones básicas: emocional, social y lingüística. En la dimensión emocional, los estudiantes crecieron en apertura, confianza y regulación emocional desde la inhibición y auto criticismo. Aprendieron a ver y nombrar sus emociones con mayor conciencia y compasión hacia ellos mismos. En el terreno social, la práctica artística favoreció la empatía y la cooperación, junto a la intolerancia hacia cualquier forma de discriminación. El aula se convirtió en un lugar de escucha y trabajo conjunto, en donde la diversidad de vivencias fue reconocida como un espacio de aprendizaje. Los alumnos mostraron una mayor sensación de pertenencia, solidaridad y apoyo mutuo, y desarrollaron capacidades relacionales y una conciencia social más aguda. En lo que respecta al aspecto lingüístico, se observó un aumento significativo en la fluidez y espontaneidad de la expresión oral. Las frases en inglés dejaron de ser mecánicas o memorizadas para ser discursos personales y reflexivos. El vocabulario emocional y descriptivo se amplió y los estudiantes usaron el idioma como una lengua real de comunicación y no sólo de una materia. En suma, la inserción del arte como mediación

pedagógica permitió que los estudiantes no sólo fortalecieran su competencia lingüística, sino también su desarrollo personal y emocional. Las técnicas empleadas mostraron que la enseñanza de un idioma extranjero puede llegar a ser una vivencia con sentido y que eso puede cambiar la manera en que los estudiantes se ven a sí mismos y se relacionan con otros.

Identificación de Variaciones

Las actividades implementadas en la intervención fueron un importante motor para el reconocimiento y expresión de emociones y el fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés. Los registros de campo, entrevistas y productos creativos dan cuenta de transformaciones relevantes en las personas que participan. A continuación, algunas pruebas que muestran esta transformación:

Ejemplo 1

"Antes de hacer la actividad de dibujo, me sentía relajada porque no tenía que hacer las cosas perfectas. "Luego, observé que me resultó más simple hablar en inglés con el público, y sentirme más confiada de mí misma."

Ejemplo 2

Al principio, estaba un poco nerviosa, pero la actividad me hizo sentir cómoda y segura. Ahora sé que fue un buen ejercicio para sentirme más tranquila al hablar en público."

Ejemplo 3

"Antes de empezar a dibujar, estaba un poco impaciente porque no sabía qué dibujar. Después, comprendí que mucho ayudaba a liberar tensión y sentirme más segura para hablar en inglés."

Ejemplo 4

"Durante la actividad quedé nerviosa, pero conforme fui adquiriendo experiencia me di cuenta de que hablar en público era menos desafiante de lo que pensaba, y eso que expresar mis sentimientos en inglés me ayuda a sentirme más segura."

Estas son narrativas que reflejan cómo el arte y las estrategias socioemocionales permitieron a los estudiantes que no sólo aumentaran en su competencia lingüística sino en su autoconocimiento, gestión emocional y habilidades sociales. La combinación de actividades creativas y reflexivas propiciaron que los alumnos pasaran de un estado de inhibición a un estado de confianza, contribuyendo así a la consecución de los fines propuestos en la intervención.

Análisis y Discusión

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

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

Durante la fase de experimentación, el impacto de la variable se hizo más evidente. Las estrategias gamificadas, combinadas con ejercicios artísticos, generaron un entorno de aprendizaje motivador y seguro donde los estudiantes se sintieron libres de expresarse sin temor a equivocarse. Esto concuerda con lo señalado por Deterding et al. (2011), quienes destacan que

la gamificación incrementa la motivación al integrar elementos de juego en contextos educativos, favoreciendo la participación del estudiante. En este estudio, la variable promovió la autorregulación emocional, la cooperación y la empatía, elementos que, según Bisquerra (2009), constituyen pilares fundamentales de la educación emocional. Además, las producciones orales fueron más espontáneas, personales y coherentes, evidenciando un crecimiento simultáneo en las competencias lingüísticas y socioemocionales.

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

Al comparar estos resultados con estudios previos, se hallan coincidencias con los planteamientos de Buckley y Doyle (2016), quienes evidencian que las dinámicas gamificadas fortalecen la motivación intrínseca y favorecen la interacción entre estudiantes. Asimismo, investigaciones como la de Lee y Hammer (2011) y Kapp (2012) respaldan la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del inglés, destacando su impacto en la participación y la creatividad. Sin embargo, este estudio aporta una mirada más integral, al evidenciar que el desarrollo emocional es el puente que permite que la gamificación tenga efectos sostenibles en la

oralidad. Es decir, el juego por sí solo no basta; requiere una intención pedagógica que reconozca la dimensión humana del aprendizaje.

Una de las principales limitaciones del estudio fue el tamaño reducido de la muestra, lo que dificulta la generalización de los resultados a otros contextos educativos. De igual manera, el tiempo de intervención resultó insuficiente para evidenciar cambios sostenidos a largo plazo en aspectos como la autorregulación y la confianza en la expresión oral, el análisis cualitativo permitió reconocer patrones consistentes que evidencian el potencial transformador de la metodología implementada. Asimismo, se observó que algunos estudiantes con mayores niveles de ansiedad requirieron un acompañamiento más individualizado para lograr una participación plena dentro de las dinámicas grupales.

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

Los resultados del estudio indican que las actividades de arte mejoraron el uso del vocabulario, además de la fluidez y la confianza en sí mismos de los estudiantes. Esto concuerda con García et al. (2021), que resaltan que el arte en el aula potencia la expresión emocional y refuerza la comunicación en la lengua extranjera. En esta línea, el arte no sólo apoya el aprendizaje del idioma, sino que también lo hace para el desarrollo personal de los alumnos.

De la misma manera, el “Gimnasio Cerebral” y otras estrategias de este tipo lograron consolidar un pensamiento crítico y una autorregulación emocional, que llevaron a los estudiantes a una mayor madurez. Incorporar la toma de decisiones en el aula contribuye, asimismo, a cultivar en el estudiante la autoconsciencia y la responsabilidad social, dos factores que apoyan la utilización de este tipo de instrumentos en la enseñanza de las competencias socioemocionales, sostienen asimismo López y Ramírez (2023).

En relación con el trabajo colaborativo, a través de actividades grupales tales como collages y juegos, se pudo promover la empatía, el trabajo en equipo y disminuir la ansiedad al momento de hablar en inglés. Esto está en línea con lo establecido por Fernández et al. (2022), quienes indican que los estudiantes se sienten más motivados y apegados emocionalmente, más aún en entornos virtuales. Finalmente, la gamificación, combinada con actividades creativas, incrementó la motivación, la confianza y el aprendizaje significativo. Estas prácticas también fomentan el desarrollo socioemocional, lo que demuestra que el proceso de aprender una lengua puede ser más dinámico, motivador y provechoso (Wang y Chen, 2024).

La investigación demuestra que la gamificación con enfoque socioemocional trasciende el entretenimiento y se convierte en una estrategia formativa integral. El arte, el juego y la emoción se consolidan como herramientas pedagógicas que potencian la confianza, la motivación y la fluidez oral. Se sugiere que futuras investigaciones amplíen la muestra e incorporen un enfoque mixto para medir cuantitativamente el impacto en la competencia oral y emocional. Además, sería valioso explorar cómo este tipo de estrategias pueden aplicarse en otros niveles o en programas de formación docente, consolidando un modelo educativo donde aprender un idioma sea, ante todo, un proceso de autodescubrimiento y crecimiento personal.

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión

La investigación evidenció que la gamificación educativa con enfoque socioemocional permite mejorar la expresión oral en lengua extranjera (inglés) y potenciar las competencias emocionales en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Inocencio Chinca. Los resultados indicaron que juegos y arte fueron factores ligados a confianza y motivación para hablar, y ayudaron a desarrollar fluidez y otras habilidades socioemocionales, tales como empatía y regulación emocional. Estos resultados responden de manera específica a la pregunta de investigación, demostrando que las estrategias gamificadas pueden emplearse para diseñar ambientes de aprendizaje más seguros, participativos y transformadores.

Desde una perspectiva ontológica el estudio posibilitó percibir que existieron cambios significativos en la forma en que los estudiantes se percibían a sí mismos y a sus capacidades para comunicarse en inglés. Hubo un paso claro de miedo y ansiedad hacia confianza y voluntad de comunicarse en el idioma extranjero. Los alumnos fueron capaces de tomar parte activa en las dinámicas de grupo, con lo que reforzaron no sólo sus habilidades lingüísticas sino también su desarrollo personal y emocional. Este avance en la unidad de análisis muestra el modo en que las emociones y el aprendizaje están íntimamente relacionados, de manera que se puede movilizar el autoconocimiento y crecimiento personal.

La variable de estudio, basada en estrategias gamificadas con enfoque socioemocional, impactó positivamente a la población investigada. Se consiguió que los estudiantes aumentaran la fluidez y espontaneidad en la producción oral, disminuyeran los niveles de ansiedad y se sintieran más seguros al hablar ante un público. También se notaron otras áreas de mejora relacionadas con las competencias socioemocionales, tales como la empatía, la autorregulación

emocional y la cooperación, haciéndose el aula de un espacio más humano y motivador. No obstante, se constató que determinados alumnos extremadamente ansiosos precisaban de una atención más individualizada para alcanzar unos óptimos resultados, hecho que denota la necesidad de adaptar las estrategias a las particularidades de cada uno.

Los hallazgos del presente estudio aportan a la literatura existente sobre gamificación y educación emocional en el aprendizaje de una lengua extranjera. Los hallazgos de esta investigación proveen soporte para afirmar que la adecuada combinación de elementos lúdicos y sociales en la enseñanza del inglés puede facilitar no sólo la enseñanza/aprendizaje de esta lengua, sino también el crecimiento personal y social de los educandos. Se presenta una propuesta metodológica basada en un enfoque integrador que articula en el mismo proceso actividades artísticas, reflexivas y cooperativas, la cual permitirá abrir camino a futuras investigaciones en distintos niveles educativos y contextos. El estudio subraya la relevancia de las emociones- como un elemento esencial en el diseño pedagógico.

Recomendación

Se propone que la IEI Inocencio Chinca integre de manera permanente las estrategias gamificadas con enfoque socioemocional en su Proyecto Educativo Institucional (PEI). Esto comprende también el diseño de espacios lúdicos y artísticos donde se fomente la confianza, motivación y fluidez en la lengua inglesa, al igual que espacios para trabajar competencias emocionales tales como la autorregulación, empatía y cooperación. Finalmente, se recomienda formar a los docentes en metodologías de gamificación y educación emocional para asegurar una efectiva y duradera aplicación.

Para investigaciones en el futuro, se aconseja aumentar la cantidad de participantes y el tiempo de la intervención para poder observar cambios sostenidos en las competencias

lingüísticas y socioemocionales a largo plazo. También sería interesante incluir un enfoque mixto, que permita cuantitativamente medir el impacto de estas estrategias en la producción oral y las competencias emocionales. Por último, se propone investigar la viabilidad de transferir las estrategias a avenidas distintas — en otros niveles de educación y contexto, en cursos de formación de docentes, etc. — para contribuir a la construcción de un modelo pedagógico integral, si es que es capaz de ser desarrollado, que sostenga el aprendizaje significativo y el desarrollo humano.

Referencias Bibliográficas

Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.).

Pearson Education.

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2020). *What is SEL?*

Retrieved from <https://casel.org/what-is-sel/>

Dörnyei, Z. (2009). *The psychology of second language acquisition*.

Oxford University Press.

Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and Researching Motivation* (3rd ed.).

Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/97811351006743/teaching-researching-motivation-zoltan-dornyei-ema-ushioda>

Good Neighbors Chile. (2023). *Incorporando la gamificación para potenciar el aprendizaje*

socioemocional. <https://goodneighbors.cl/incorporando-la-gamificacion-para-potenciar-el-aprendizaje-socioemocional>

Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety.

The Modern Language Journal, 70(2), 125–132. <https://doi.org/10.2307/327317>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

[https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-](https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer)

[based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer](https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer)

Ley 2310 de 2023. Congreso de la República de Colombia.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=216370>

Littlewood, W. (2004). *Foreign and second language learning: Language acquisition research and its implications for the classroom.*

Cambridge University Press.

Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.* <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Oxford, R. L. (2016). *Teaching and researching language learning strategies: Self-regulation in context* (2nd ed.).

Routledge.

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2015). *Approaches and Methods in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/richards-jack-c.-&-rodgers.pdf?srsId=AfmBOoph7nOVYTBCe0PK9yxiDUOpWWZYZUsjdWRwkjlxKn0Ogqn2rvh4>

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *For the Win: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact.* Wharton Digital Press. <https://dokumen.pub/for-the-win-revised-and-updated-edition-the-power-of-gamification-and-game-thinking-in-business-education-government-and-social-impact-9781613631041.html>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kdarandab_unadvirtual_edu_co/IgAPXrJ2trtTSbl_7RPadBk4AcgGgjkwD9CudBOz889lSqI?e=duhbai