

**Gamificación como estrategia didáctica y tecnológica para el fortalecimiento de la lectura y la escucha dentro de las habilidades comunicativas en el idioma extranjero inglés en estudiantes de educación media.**

Lady Johanna Maca Maca

Edna Rocío Mora Pachón

Laura Sierra Cañón

William Alexander Viasus Villabon

## Resumen

La falta de motivación e interés de los estudiantes de grado octavo de la IERD San José hacia el aprendizaje del inglés evidencia la necesidad de metodologías activas que les permitan asumir un rol protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la gamificación ha ganado relevancia como estrategia innovadora en la educación. La investigación, con un enfoque cualitativo, utilizó entrevistas grupales semiestructuradas y un diario reflexivo para recopilar información. Durante cuatro semanas, se implementaron cinco unidades temáticas gamificadas enfocadas en comprensión lectora, escucha activa y pensamiento crítico, con actividades interactivas y retos adaptados a los niveles de los estudiantes. La aplicación de estas dinámicas aumentó notablemente la motivación y participación, haciendo las clases más atractivas y facilitando la comprensión de textos y audios. El diario reflexivo evidenció un desarrollo significativo en habilidades como concentración, análisis crítico y colaboración. Los resultados mostraron que la gamificación no solo mejora el desempeño académico, sino también la actitud de los estudiantes hacia el inglés, destacando la importancia de adaptar las metodologías educativas a las realidades de contextos rurales, generando un aprendizaje más significativo y conectado con sus necesidades.

**Palabras clave:** Motivación hacia el aprendizaje, habilidades comunicativas en el idioma extranjero inglés, gamificación.

## **Abstract**

The lack of motivation and interest among eighth-grade students at IERD San José toward learning English highlights the need for active methodologies that allow them to take on a leading role in the teaching-learning process. In this context, gamification has gained relevance as an innovative educational strategy. The research, using a qualitative approach, employed semi-structured group interviews and a reflective journal to collect information. Over four weeks, five gamified thematic units were implemented, focusing on reading comprehension, active listening, and critical thinking, with interactive activities and challenges adapted to the students' levels. The application of these dynamics significantly increased motivation and participation, making classes more engaging and facilitating the understanding of texts and audio materials. The reflective journal demonstrated significant development in skills such as concentration, critical analysis, and collaboration. The results showed that gamification not only improves academic performance but also positively influences students' attitudes toward English, emphasizing the importance of adapting educational methodologies to the realities of rural contexts, creating a more meaningful learning experience connected to their needs.

Keywords: Motivation towards learning, communication skills in English as foreign language, gamification.

## **Introducción y justificación**

En un mundo cada vez más globalizado, el idioma inglés es una habilidad clave para el ser humano, impactando no solo en el ámbito profesional, sino también en el escolar. Sin embargo, la brecha digital existente en comunidades rurales limita el acceso a recursos y herramientas tecnológicas

necesarias para aprender este idioma de manera efectiva. De acuerdo con la Unesco (2018), la enseñanza y el aprendizaje del inglés brindan acceso a oportunidades educativas y laborales, fomentando así el desarrollo personal y profesional de los estudiantes.

La habilidad para comunicarse en inglés permite colaborar de manera intercultural y formar parte de una sociedad global, convirtiendo la educación, y específicamente la enseñanza del inglés, en un aspecto crucial para preparar a las nuevas generaciones para los desafíos del siglo XXI. Sin embargo, debido a que los métodos tradicionales pueden resultar poco efectivos, con frecuencia se enfrentan desafíos en la enseñanza y el aprendizaje de esta lengua desde las aulas (Pérez y Rodríguez, 2018)

Es importante reconocer la necesidad de fortalecer y aportar a la enseñanza del inglés como lengua extranjera para los estudiantes en las exigencias que demanda el mundo hoy. El reto de lograr interactuar en múltiples idiomas se ha vuelto esencial para una comunicación efectiva y alcanzar el éxito profesional desde las diferentes ramas de estudio, González (2017) enfatiza la importancia del dominio del inglés como una habilidad clave para acceder a oportunidades globales. En el contexto de este proyecto, el uso de la gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés no solo promueve el aprendizaje de una lengua extranjera, sino que también contribuye a cerrar la brecha digital (Silva, 2024), brindando a los estudiantes herramientas tecnológicas que potencian su desarrollo en un entorno globalizado.

La enseñanza del inglés debe incorporar metodologías innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes; es necesario abordar los desafíos y oportunidades que enfrentan los docentes, ofreciéndoles estrategias innovadoras y didácticas actualizadas que promuevan el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas (Salazar, 2019). En este orden, se busca trabajar desde un enfoque interdisciplinario y colaborativo donde el uso de las diferentes herramientas

tecnológicas sea el vehículo para alcanzar los objetivos propuestos de los educadores con sus estudiantes, aportando así al empoderamiento en las aulas, donde por diferentes factores sociales, económicos y culturales, no se ha podido avanzar (Martínez y López, 2019)

La integración de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje permite a los estudiantes acceder a recursos que antes estaban fuera de su alcance, facilitando un aprendizaje más inclusivo y equitativo. La Unesco (2020) señala que la brecha digital no solo implica la falta de acceso a dispositivos o internet, sino también la dificultad de aprovechar estas tecnologías de forma adecuada para el aprendizaje. En este sentido, al proporcionar capacitación y recursos tecnológicos, este proyecto empodera a los estudiantes y docentes, permitiéndoles participar activamente en un mundo cada vez más conectado.

La gamificación se presenta como una de esas estrategias innovadoras, que persigue el propósito de fortalecer las habilidades comunicativas de la lengua extranjera inglés como la escucha y el habla en el ámbito de la educación (Silva et al., 2022). Este proyecto de innovación basado en gamificación responde a la necesidad de mejorar las habilidades de comunicación en inglés en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Rural Departamental San José. La gamificación tiene el potencial de transformar la enseñanza y el aprendizaje de este idioma, ofreciendo a los educandos una experiencia motivadora de aprendizaje que les permita la construcción significativa de sus propios saberes (García y López, 2021). De esta forma, queda claro cómo la incorporación de dinámicas de juego como “la gamificación” puede mejorar la experiencia educativa, facilitando el aprendizaje del inglés como segunda lengua y aumentando la motivación de los estudiantes.

Siendo así, una opción pedagógica innovadora en la enseñanza del inglés puede ser la gamificación, sobre todo en contextos educativos que adoptan un enfoque constructivista,

McGonigal (2011) asocia el juego con la idea de las cosas que son divertidas como gratificantes, pero también considera que los juegos pueden presentar un potente marco en la resolución de problemas y en la motivación para el aprendizaje, McGonigal ofrece ejemplos y justificaciones que llevan a pensar que los entornos de juego (gamificación) son capaces de crear experiencias de aprendizaje muy significativas, en los cuales los aprendizajes poco a poco se convierten en agentes que participan activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

Según la teoría de Lev Vygotsky (1978), la interacción social es fundamental para el proceso de aprendizaje, sus postulados introdujeron el concepto de la zona de desarrollo próximo, según el cual el aprendizaje puede ser óptimo cuando los estudiantes reciben acompañamiento de sus pares o educadores, quienes los guían en su proceso de aprendizaje. Partiendo de esta base, la gamificación incluye elementos de cooperación y de competición y permite conceptos de trabajo con los/as estudiantes para alcanzar objetivos comunes, lo que promueve el diálogo y la discusión (Fernández, 2022).

Este proyecto basado en gamificación responde a la necesidad de mejorar las habilidades de comunicación en inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Rural Departamental San José (Carmen de Carupa-Cundinamarca, Colombia). La gamificación tiene el potencial de transformar la enseñanza y el aprendizaje de este idioma, ofreciendo a los educandos una experiencia motivadora de aprendizaje que les permita la construcción significativa de sus propios saberes (López y Sánchez, 2023).

En este sentido, la línea de investigación de este proyecto contribuye a la línea de tecnología educativa de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, por cuanto se propone una ruta de mediación tecnológica fundamentada en el diseño, implementación y validación de una propuesta de intervención pedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las

habilidades comunicativas en inglés, en la cual se integrarán diversas mecánicas como las narrativas, juegos, insignias, entre otros elementos que dan cuenta de la integración tecnológica en dicha propuesta y que redundarán en cerrar la brecha digital evidenciada en los contextos rurales.

Por otro lado, favorece el desarrollo de competencias comunicativas en inglés, el proyecto contribuye a fortalecer la motivación por aprender el idioma, ya que las estrategias gamificadas ofrecen experiencias dinámicas y significativas que estimulan tanto el interés como la participación activa de los estudiantes.

### **Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje del problema o necesidad**

#### **Diagnóstico de la situación**

Hoy en día, dominar el inglés es esencial, pero muchos estudiantes de la Institución Educativa Rural Departamental San José carecen de interés por aprenderlo. Esta situación representa un desafío para los docentes, los cuales deben enfocarse tanto en la enseñanza del idioma del inglés como en la motivación de sus estudiantes por aprender, especialmente en la habilidad comunicativa la cual se evidencia un mayor grado de dificultad, el aprendizaje del inglés requiere el desarrollo de cuatro habilidades lingüísticas fundamentales para el dominio del idioma: comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking), comprensión de lectura (Reading) y expresión escrita (Writing) (Richards y Renandya, 2002) y todo ello sumándole el desinterés puede obstaculizar en gran medida el progreso en todas ellas. La desconexión entre el idioma y las aspiraciones de los estudiantes contribuye a esta apatía, por lo que es crucial analizar sus causas y desarrollar estrategias que aumenten la motivación.

A partir de un diagnóstico inicial, se analizaron los factores que influyen en la percepción de los estudiantes sobre el aprendizaje del inglés, con el objetivo de identificar soluciones que promovieran una actitud más positiva hacia el idioma. Con base en estos hallazgos, se implementaron enfoques educativos innovadores y efectivos que respondieron a las necesidades de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado, donde el dominio de una segunda lengua es fundamental. Con el propósito de identificar y caracterizar las dificultades, necesidades, intereses y expectativas de los estudiantes frente al aprendizaje de la lengua extranjera inglés, se realizaron observaciones directas durante las clases de inglés; el objetivo fue reconocer las actitudes y comportamientos de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del idioma.

A través de estas observaciones, se evidenció que muchos estudiantes mostraban poco interés y motivación, a menudo distraídos o desinteresados en las actividades propuestas. Se notó una falta de participación activa en las dinámicas de clase, así como una tendencia a evitar la práctica del idioma, aparte de tener problemas de comprensión y expresión, muchos estudiantes se sienten inseguros al usar el idioma en situaciones reales, especialmente en las actividades de expresión oral. Los estudiantes frecuentemente experimentan ansiedad e inseguridad al aprender un idioma extranjero, especialmente cuando sienten que este se percibe como un contenido distante de sus experiencias y aspiraciones personales (Horwitz y Cope, 1986)

A partir de un diagnóstico realizado mediante una encuesta [Anexo 1], se analizaron los factores que afectan la percepción de los estudiantes sobre el aprendizaje del inglés. La encuesta incluyó categorías generales como *motivación*, *relevancia percibida del inglés* en sus vidas cotidianas y aspiraciones futuras y habilidades comunicativas.

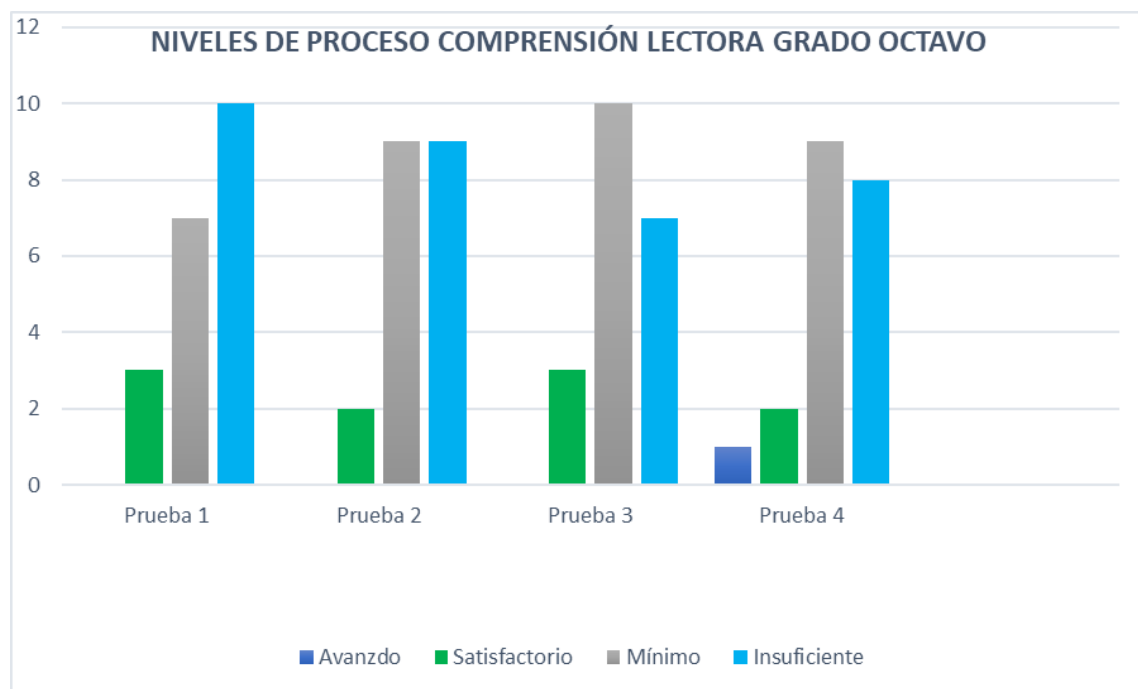
Los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Rural Departamental San José fueron reveladores, ya que un alarmante 79,8% de los estudiantes admitió sentirse poco motivado para aprender inglés, y un 15,8% se sintió completamente desmotivado. Este panorama indica que es urgente repensar estrategias de enseñanza-aprendizaje, lo más alentador es que muchos de los encuestados mencionaron que, si las clases fueran más interactivas y atractivas, se sentirían más motivados por aprender esta segunda lengua. Esto sugiere que incorporar metodologías activas y participativas podría ser la clave para despertar el interés por el idioma en los estudiantes de la Institución Educativa Rural Departamental San José.

Además, muchos se evaluaron a sí mismos con un nivel nulo o básico en lo que tiene que ver con habilidades comunicativas en inglés, lo que probablemente alimenta su desánimo y la sensación de que las clases actuales no les están ayudando lo suficiente a mejorar. Esta percepción pone de relieve la necesidad de revisar y ajustar los contenidos y métodos pedagógicos. Es crucial crear un ambiente de aprendizaje que no se limite únicamente a la gramática, el tradicionalismo y el vocabulario, sino que también fomente la práctica comunicativa y la aplicación del idioma en situaciones reales.

Por otra parte, se llevó a cabo un análisis de los resultados obtenidos por los estudiantes de octavo grado en el área de inglés, a partir de las pruebas *martes de prueba* de la empresa Milton Ochoa. De acuerdo con estos resultados, se evidenció que la mayoría de estudiantes tienen un desempeño mínimo e insuficiente en los procesos de comprensión lectora, por tanto, no alcanzan los estándares esperados; mientras que el nivel satisfactorio lo alcanzan sólo una cantidad mínima de estudiantes. Esto indica que hay dificultades significativas en la habilidad comunicativa de

lectura en inglés. A continuación, se presenta la *figura 1* de resultados de la aplicación de pruebas de Martes de prueba.

Figura 1 Niveles de proceso comprensión lectora grado octavo, prueba Martes de prueba.



*Nota:* Elaboración propia tomada de las fuentes digitales Miltón Ochoa, prueba Martes de prueba 2023.

La revisión realizada a estas pruebas sugiere que incorporar actividades prácticas y el uso de herramientas tecnológicas y gamificación puede ser clave para fortalecer la lectura y la escucha en las habilidades comunicativas de los estudiantes. Este proyecto de investigación no solo busca identificar los problemas que enfrenta la comunidad educativa, sino también proponer soluciones efectivas que ayuden a los estudiantes a mejorar su aprendizaje del inglés y a prepararse mejor para comunicarse en un mundo cada vez más interconectado, ya que es urgente revisar y actualizar

las estrategias pedagógicas para hacerlas más dinámicas y relevantes, de modo que los estudiantes se sientan más involucrados.

### **Identificación de la necesidad o problema**

De acuerdo con los resultados obtenidos mediante las técnicas de recolección de datos implementadas para caracterizar a la población objeto de estudio, se logró evidenciar mediante la observación directa. Los estudiantes carecen de motivación hacia el aprendizaje del idioma extranjero inglés, ya que no encuentran funcionalidad en su contexto rural, lo que hace que el aprendizaje de esta lengua pase a un segundo plano (Bilbao, 2017)

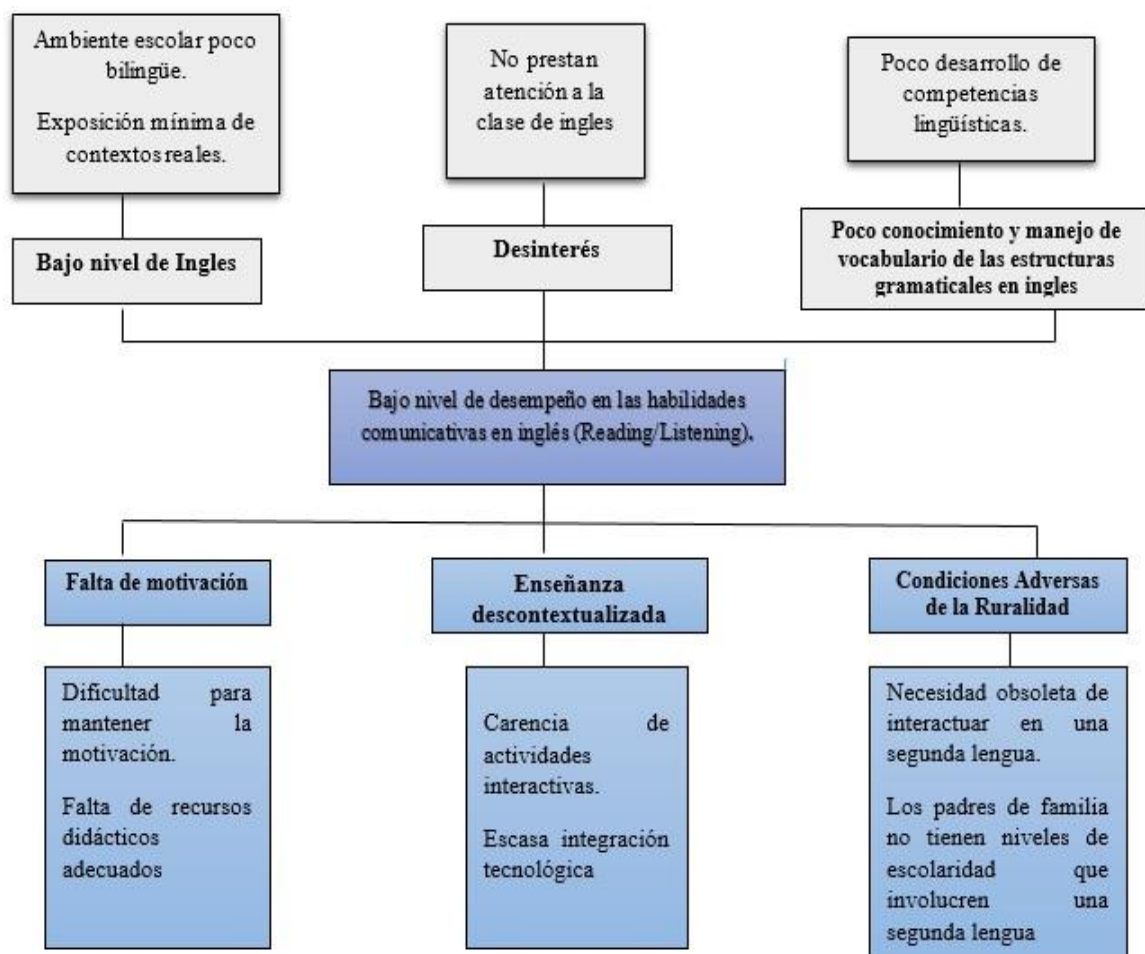
De igual manera, mediante la implementación de la encuesta se logró identificar que los estudiantes manifiestan poco interés por el aprendizaje del inglés, sin embargo, consideran que aprender este idioma puede ser importante para lograr mejores oportunidades en un futuro. Adicionalmente, manifiestan que les gustaría mejorar sus habilidades comunicativas en especial la escucha y la lectura.

La problemática detectada en la Institución Educativa Rural Departamental (IERD) San José es la falta de motivación hacia el aprendizaje del idioma extranjero inglés por parte de los estudiantes del grado octavo, ya que ellos consideran que este idioma no es relevante en su contexto rural ni en las actividades que realizan cotidianamente generando un bajo rendimiento académico en dicha área y que el nivel de sus conocimientos y competencias sean mínimos.

### **Diagrama de árbol del problema**

La siguiente figura muestra las causas y los efectos que describen la problemática:

Figura 2. Diagrama de causa y efecto problemática de aprendizaje en un segundo idioma:



*Nota:* Elaboración propia tomada de las fuentes documentales y el diagnóstico realizado a la población objeto de estudio (encuesta y observación).

Como se puede observar en el diagrama de árbol de problemas, las principales causas son la enseñanza descontextualizada, las condiciones adversas propias de la ruralidad que vivencian los estudiantes de grado octavo, la falta de motivación en el aprendizaje del inglés debido a que es un problema significativo que afecta a muchos estudiantes, especialmente en niveles secundarios y medios frente al aprendizaje de este idioma. Según Harmer (1991) considera cuatro factores que pueden ser peligrosos para la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de idiomas.

El primer factor es la condición física del aula. La condición física se refiere a la atmósfera en la clase, si los estudiantes tienen que estudiar en un aula con mala iluminación o con demasiados alumnos, pueden perder su motivación. El segundo factor es la metodología de enseñanza, que se refiere a la manera de cómo enseñan los profesores en sus clases, afecta su motivación. El tercer factor que afecta la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma son los profesores. Los profesores se consideran la variable más influyente de motivación, pero también pueden convertirse en una parte importante de la desmotivación de los estudiantes. Por último, el cuarto factor que afecta la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma es el éxito en el aprendizaje (Harmer, 1991).

La siguiente causa es la enseñanza tradicional o descontextualizada, poco significativa para los estudiantes puesto que muchas veces la enseñanza está centrada en la gramática y la memorización de vocabulario descontextualizado, lo cual no prepara adecuadamente a los alumnos para interactuar efectivamente en situaciones reales. Freire (1970) en su libro "Pedagogía del oprimido" cuestiona la educación tradicional, que él denomina "educación bancaria", donde los docentes depositan información en los estudiantes sin tener en cuenta su contexto como experiencias. Para ello propone que la educación debe fomentar una "conciencia crítica", donde los estudiantes puedan reflexionar sobre su realidad, cuestionar, así como actuar para transformarla

Otra causa importante son las condiciones propias de la ruralidad como la falta de conectividad, baja calidad en la infraestructura escolar, escasos recursos digitales, distancias largas de desplazamiento entre los lugares de vivienda de los estudiantes a la escuela; debido a las condiciones geográficas y desigualdad socioeconómica. Todas estas condiciones que enfrentan las zonas rurales dificultan el acceso de los estudiantes a una educación de calidad. Según Delors (1996), la educación debe adaptarse a las realidades locales, en el caso de las áreas rurales, es

fundamental diseñar estrategias que favorezcan la inclusión y el acceso equitativo para todos los estudiantes. Estos problemas específicos del contexto rural afectan tanto directa como negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en el campo.

Por otro lado, muchas veces este profesor no es licenciado en inglés o no cuenta con los conocimientos necesarios para enseñar esta asignatura. Por otro lado, las condiciones de los estudiantes rurales. Según el Departamento Nacional de Planeación (DNP) los estudiantes no cuentan con fuentes económicas estables que les permitan continuar y culminar sus procesos educativos: sólo un pequeño porcentaje termina el bachillerato y muy pocos acceden a la formación universitaria (Departamento Nacional de Planeación [DNP], 2016)

Se observa que los estudiantes de la Institución Educativa Rural departamental (IERD) de San José presentan un bajo nivel de inglés y carecen de motivación para aprender el idioma. Esto puede atribuirse, en parte, a las metodologías implementadas hasta el momento, centradas en actividades exclusivamente basadas en el libro, guías carentes de interacción entre pares y proyectos que no se adaptan a su contexto. Otro efecto es el desinterés de los estudiantes, ya que los docentes utilizan métodos de enseñanza enfocados en la memorización y la gramática, sin aplicar el idioma en situaciones prácticas, lo cual resulta monótono y poco atractivo para ellos. Como señalan Méndez y Faez (2013), la falta de contextualización y de métodos interactivos en la enseñanza del inglés reduce significativamente la motivación de los estudiantes en áreas rurales. Los estudiantes de la IERD de San José presentan dificultades en el aprendizaje del inglés y una baja motivación para involucrarse en el proceso. Esto se debe, en parte, a la predominancia de metodologías tradicionales, como actividades centradas en el uso exclusivo del libro de texto y guías sin oportunidades de interacción entre pares o proyectos adaptados a sus contextos. Esta falta de adaptabilidad y de estímulos interactivos dificulta el desarrollo de habilidades comunicativas,

esenciales en el aprendizaje de una lengua extranjera. Como afirma Bilbao (2017), los métodos tradicionales de enseñanza del inglés, en particular en contextos rurales, tienden a reducir la motivación de los estudiantes, limitando su interés y disposición hacia el aprendizaje de un idioma extranjero.

Según Méndez (2013), la enseñanza del inglés en áreas rurales requiere un enfoque que integre métodos contextualizados y actividades prácticas, que resulten motivadoras y significativas para los estudiantes. Además, el uso de metodologías de enseñanza centradas en la memorización y el aprendizaje gramatical, sin una aplicación práctica del idioma, contribuye al desinterés de los estudiantes, ya que perciben el aprendizaje del inglés como una actividad monótona y desconectada de su realidad (Cabero et al., 2023). La falta de enfoques interactivos y contextualizados limita su desarrollo comunicativo y disminuye su participación en el aula.

De acuerdo con el contexto presentado en cuanto a las causas y los efectos en el aprendizaje de un segundo idioma se plantea la siguiente pregunta problema:

¿Cómo puede la gamificación, implementada como estrategia didáctica y tecnológica, contribuir al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de educación media en un contexto de educación rural?

### **Oportunidades de innovación / alternativas de solución**

La gamificación, como estrategia pedagógica y didáctica, juega un papel crucial en la mediación del aprendizaje del inglés, especialmente en contextos donde los métodos tradicionales no logran captar la atención de los estudiantes ni desarrollar plenamente sus competencias (Kapp, 2012) . Al integrar elementos de juego, la gamificación crea entornos de aprendizaje que no sólo resultan

atractivos y motivadores, sino que también estructuran el proceso educativo de forma que el conocimiento se vuelve más accesible y comprensible (Silva et al., 2022). Según Kapp, la gamificación tiene el potencial de transformar la dinámica del aula, facilitando la participación de los estudiantes y mejorando su compromiso con el aprendizaje.

Esta mediación pedagógica también se convierte en un vehículo para aplicar metodologías innovadoras que desarrollan habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva (Silva y Rodríguez, 2023). Al introducir tareas prácticas y colaborativas, la gamificación permite que los estudiantes utilicen el inglés en contextos significativos, conectando el aprendizaje con su realidad y brindándoles herramientas que les serán útiles en el futuro. Deterding et al. destacan que la gamificación puede estructurarse para fomentar tanto la colaboración como la competencia saludable, lo cual incrementa el sentido de pertenencia y el deseo de superación entre los estudiantes (Deterding et al., 2011).

Por otro lado, en contextos rurales, la gamificación mediada por tecnologías accesibles no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también reduce la brecha digital al ofrecer experiencias educativas que de otro modo serían difíciles de implementar. Esta estrategia permite adaptar el contenido a las necesidades del entorno rural, logrando que los estudiantes perciban el inglés como una habilidad relevante para su desarrollo integral (Salen, 2008). Como menciona Salen, considerar el contexto en la aplicación de tecnologías educativas es fundamental para lograr que el aprendizaje sea significativo y motivador para los estudiantes.

### **Alternativas de solución**

- Implementar la gamificación como estrategia motivadora y didáctica en el aprendizaje del inglés.
- Incorporar una tecnología accesible que actúe como mediadora en el proceso educativo.
- Seleccionar herramientas tecnológicas contextualizadas que respondan a las necesidades y limitaciones de los contextos rurales.

### **Marco de trabajo creativo y de innovación**

El proyecto, la gamificación como estrategia didáctica y tecnológica se implementará mediante las cinco fases del modelo Design Spring: mapear, definir, idear, prototipar y testear. En la fase de empatizar, el equipo de docentes y diseñadores buscará comprender las necesidades y dificultades de los estudiantes en el aprendizaje comunicativo del inglés, recogiendo información sobre sus intereses y motivaciones. Luego, en la fase de definir, se establecerá el reto de fortalecer las habilidades comunicativas en inglés a través de actividades gamificadas que resulten atractivas y efectivas (Brown, 2008). Este proceso inicial permite un enfoque centrado en el usuario, donde se priorizan las experiencias y contextos específicos de los estudiantes.

En la etapa de ideación, se generarán diversas propuestas de juegos y dinámicas que promuevan la interacción en el idioma de manera lúdica. En la fase de prototipado, se desarrollarán las actividades seleccionadas en formatos de juego (García et al., 2023), simulando situaciones comunicativas en las que los estudiantes aplicarán el inglés en contextos reales. Finalmente, en la fase de testeo, estas actividades gamificadas se implementarán en el aula para evaluar su impacto, y se recogerá retroalimentación que permitirá optimizar la estrategia (Brown, 2008). Este enfoque

iterativo garantizará que la gamificación responda de manera precisa a las necesidades comunicativas de los estudiantes, potenciando su aprendizaje del inglés.

## **Objetivos**

### **General**

- Fortalecer las habilidades comunicativas de escucha y lectura en el idioma extranjero inglés de los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Rural Departamental (IERD) San José (Carmen de Carupa, Cundinamarca) mediante la gamificación como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **Específicos**

- Diagnosticar las necesidades de aprendizaje de las habilidades comunicativas de escucha y lectura en el idioma extranjero inglés de los estudiantes de grado octavo, teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).
- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en la gamificación que motive el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de grado octavo, integrando mecánicas de juego, dinámicas y una experiencia de usuario con retroalimentación inmediata
- Implementar la propuesta gamificada con los estudiantes de grado octavo, utilizando estrategias pedagógicas y didácticas que fortalezcan sus habilidades comunicativas de escucha y lectura en inglés.

- Validar la propuesta implementada, analizando los resultados obtenidos con la intervención en relación con los avances alcanzados en el fortalecimiento de las habilidades de escucha y lectura en el idioma inglés.

### **Matriz de medición de impacto educativo y social**

En la Figura 3 se detalla la matriz donde se identifican los objetivos, el contexto de impacto, los indicadores de cumplimiento, los medios de verificación, así como las hipótesis y los riesgos asociados. Esta matriz sirve como herramienta de seguimiento y evaluación del proyecto, permitiendo medir el progreso hacia los objetivos establecidos y anticipar posibles desafíos. Además, proporciona un marco claro para la toma de decisiones, facilitando el monitoreo de resultados y la implementación de acciones correctivas en función de los indicadores y el contexto de impacto. En seguida, se presenta la matriz de medición de impacto educativo y social.

**Figura 3** *Matriz de medición de impacto educativo y social*

Objetivos específicos	Contexto de impacto	Efecto transformador	Indicadores de cumplimiento e impacto	Medios de verificación	Hipótesis	Riesgos
Diagnosticar las necesidades de aprendizaje de las habilidades comunicativas (escucha y escritura) en el idioma extranjero inglés de los estudiantes de grado octavo, teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).	Institución Educativa Rural Departamental San José, grado octavo.	Fortalecimiento de las habilidades comunicativas de escucha y escritura en inglés.	Diseño y aplicación de pruebas de diagnóstico y encuesta de percepción antes de la implementación de la propuesta de gamificación.	Registro de resultados de pruebas y encuesta de percepción	El fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes de grado octavo permitirá un aprendizaje óptimo en las clases de inglés	Recursos digitales limitados y conectividad intermitente

<p>Diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en la gamificación que motive el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de grado octavo, integrando mecánicas de juego, dinámicas y una experiencia de usuario con retroalimentación Inmediata</p>	<p>Institución Educativa Rural Departamental San José, grado octavo.</p>	<p>Favorecer la motivación de los estudiantes por el desarrollo de las habilidades comunicativas de escucha y escritura en inglés.</p>	<p>Diseño de propuesta de gamificación a través del modelo de innovación Desig sprint</p>	<p>Prototipado y testeo de la propuesta de gamificación</p>	<p>La propuesta de gamificación favorece el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de escucha y lectura de los estudiantes de grado octavo</p>	<p>Recursos digitales limitados y conectividad intermitente</p>
<p>Implementar la propuesta gamificada con los estudiantes de grado octavo, utilizando estrategias pedagógicas y didácticas que fortalezcan sus habilidades comunicativas (escucha y lectura) en inglés.</p>	<p>Institución Educativa Rural Departamental San José, grado octavo.</p>	<p>Fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas de escucha y escritura en inglés mediante estrategias didácticas que involucren herramientas tecnológicas en el aula.</p>	<p>Implementación de todas las fases de la propuesta gamificada con los estudiantes del grado octavo.</p>	<p>Diarios de campo, evidencias fotográficas y testimoniales de las actividades desarrolladas por los estudiantes</p>	<p>En qué medida la propuesta de gamificación propicia la motivación hacia el aprendizaje del inglés.</p>	<p>Recursos digitales limitados y conectividad intermitente. Rechazo al cambio en el desarrollo de las clases por parte de los estudiantes.  Distracción en línea.</p>

Validar la propuesta implementada, analizando los resultados obtenidos con la intervención en relación con los avances alcanzados en el fortalecimiento de las habilidades de escucha, lectura y escritura en el idioma inglés.	Institución Educativa Rural Departamental San José, grado octavo.	Desarrollo de las habilidades comunicativas (escucha y escritura) en inglés.	Análisis de resultados de la aplicación de la propuesta de gamificación frente a los avances alcanzados por los estudiantes en las habilidades comunicativas de escucha y escritura.	Matriz de análisis de resultados de acuerdo a las categorías de motivación, gamificación y habilidades comunicativas.	La propuesta de gamificación permite despertar la motivación e interés de los estudiantes para el fortalecimiento de las habilidades de escucha y lectura en inglés.	Recursos digitales limitados y conectividad intermitente. Rechazo al cambio en el desarrollo de las clases por parte de los estudiantes.
---	---	--	--	---	--	--

*Nota:* Matriz de creación propia basada en la medición del impacto de la propuesta de gamificación.

### Marco de referencias

En el contexto educativo actual, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés en estudiantes de entornos rurales enfrenta retos significativos debido a la brecha digital, las metodologías tradicionales y la falta de motivación hacia el aprendizaje del idioma. Este proyecto propone implementar la gamificación como estrategia didáctica y tecnológica para motivar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, enfocándose en habilidades como la escucha y la lectura. Basado en enfoques innovadores, este trabajo se enmarca en las teorías del aprendizaje significativo, donde la interacción social y las herramientas tecnológicas juegan un rol crucial para transformar las dinámicas de aula y promover el aprendizaje autónomo. Según Bandura (2001), el aprendizaje se construye mediante la observación, la interacción y la experiencia directa, lo que

resalta la importancia de crear entornos educativos que fomenten la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Por su parte, Revell (2005) afirma que “la motivación es el catalizador que da al estudiante la energía y la voluntad para aprender. Cuanto más motivado esté un estudiante, más se esforzará y por lo tanto, más aprenderá” (p. 43). Además, este enfoque está alineado con el marco normativo colombiano, que prioriza el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras, según lo establecido en la Ley General de Educación (MEN, 1994). En suma, este proyecto busca no solo mejorar el aprendizaje del inglés, sino también cerrar la brecha digital y empoderar a estudiantes de comunidades rurales con competencias esenciales para su desarrollo en un mundo globalizado.

### **Marco contextual**

Este proyecto se desarrollará en la Institución Educativa Rural Departamental San José, ubicada en la vereda San José del municipio de Carmen de Carupa, Cundinamarca. El colegio está conformado por siete sedes: la sede principal que cuenta con 166 estudiantes, la cual ofrece los servicios de educación preescolar, básica primaria, secundaria y media técnica. Para ello, cuenta con ocho docentes, dos de preescolar y primaria y seis de bachillerato de las asignaturas de Química, Matemáticas, español, Educación física, Sociales, inglés, y Tecnología e Informática. Adicionalmente, cuenta con seis sedes de preescolar y básica primaria: Lorencia Villegas, Juan Pablo Montes, Santa Dora, San Agustín, General Santander, y La Pola, en las cuales labora un solo docente en la modalidad multigrado.

La comunidad educativa de la sede principal está conformada en un 80% por estudiantes provenientes de veredas cercanas y egresados de las sedes de primaria y 20% restante por estudiantes que se desplazan desde la cabecera municipal. La comunidad se dedica a ejercer las labores propias del campo, ordeño en hatos lecheros y pastoreo de ganado. El desarrollo de

actividades agropecuarias, ha convertido este sector en la principal alternativa económica de sus pobladores; por su clima y suelos han predominado los monocultivos. La producción caracterizada por la presencia de pequeños y medianos productores, principalmente con la agricultura (en cultivos como cebada y papa), han constituido buenas alternativas temporales, sin embargo, no han logrado trascender la corta bonanza y la rentabilidad momentánea. En este sentido, los estudiantes al igual que sus familias ejercen dichas labores en horarios no académicos para ayudar a solventar las obligaciones laborales y económicas tanto de sí mismos como las de sus familias (Cámara de Comercio, Dirección de gestión de conocimiento, 2021)

### **Revisión de estado del arte**

Con el propósito de tener una perspectiva amplia de procesos de gamificación aplicados a la educación, las habilidades comunicativas en inglés y la forma en la que incide la motivación en los procesos de aprendizaje, se llevó a cabo una revisión de diferentes artículos de investigación relacionados con la Gamificación como estrategia para fortalecer las habilidades comunicativas en el idioma extranjero inglés. Para ello se abordaron las categorías de gamificación, habilidades comunicativas de escucha y lectura y motivación; por cada categoría se revisaron 5 fuentes como artículos de investigación; para un total de 15 artículos revisados, lo cual permitió generar un sustento teórico para este proyecto de innovación. A continuación, se muestra en la *figura 4* la matriz de categorías de análisis.

**Figura 4** *Categorías de análisis*



*Nota:* elaboración propia

### **Gamificación**

La implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés ha sido un tema de estudio por muchos años, influenciando estos procesos desde edades tempranas. En la investigación de Vergara, Nielsen, y Niño (2022), se aborda la relevancia de la gamificación como una herramienta pedagógica efectiva para motivar a los estudiantes más jóvenes en el aprendizaje del inglés y en la mejora de sus habilidades orales. Este estudio se realizó en un colegio bilingüe del municipio de Zipaquirá, con la participación de 72 estudiantes. La implementación del enfoque gamificado se basó en una evaluación inicial de las necesidades de los estudiantes, y los resultados finales mostraron un avance significativo en diversas habilidades, especialmente en la fluidez del idioma, pronunciación y más agrado por aprender este segundo idioma, además se evidenció una mejoría en el rendimiento académico.

Por otro lado, Briceño (2022) habla o mejor destaca la gamificación como una estrategia efectiva para mejorar la enseñanza de idiomas en entornos virtuales, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo, mencionar los innumerables beneficios y las mejoras de las

experiencias de aprendizaje, pero en este caso la muestra involucra 100 docentes, los cuales enseñan el idioma extranjero inglés a estudiantes de bachillerato y quienes están convencidos que la gamificación es una herramienta didáctica muy adecuada y poderosa para enseñar el idioma inglés en entornos de aprendizaje virtual

En el artículo de la revista científica del centro de investigación para la comunicación aplicada escrito por Álvez (2022) entiende por gamificación la aplicación de elementos de juego en entornos externos que no necesariamente son juegos, con el fin de promover la motivación y participación de los usuarios. En el contexto educativo, se estimula de esta manera el proceso de aprendizaje. El uso de la gamificación en estos entornos podría ser una solución a los bajos índices de participación y compromiso de los usuarios en plataformas como los Cursos en Línea Abiertos y Masivos (MOOCs).

Latorre y Juanías (2023) hacen un estudio el cual se centra en analizar el papel de la gamificación en la enseñanza del español como lengua extranjera desde una perspectiva epistémica. Se exploran las distintas definiciones de gamificación, su origen y su impacto en la educación, particularmente en la motivación de los estudiantes. Además, se ofrecen recomendaciones basadas en la literatura revisada para implementar la gamificación en entornos escolares con el objetivo de mejorar la enseñanza de idiomas extranjeros.

Por otro lado, Loo e Hidalgo (2023) se han enfocado en evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés durante la pandemia del COVID-19. Se trabajó con 62 estudiantes de la Universidad de Guayaquil, implementando estrategias de gamificación para mejorar sus habilidades en el idioma. Utilizando un enfoque mixto, se emplearon encuestas como pretest y posttest, combinadas con actividades lúdicas. Los resultados indican que la

gamificación tuvo un efecto significativo en el aprendizaje del inglés durante la pandemia, demostrando su alta incidencia en este contexto educativo.

En un estudio no experimental de diseño transversal examina el uso de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras en entornos virtuales de aprendizaje dirigido por Núñez (2022) contó con una muestra de 100 docentes ecuatorianos activos que enseñan lenguas extranjeras a nivel de Bachillerato. Los resultados revelan que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de lenguas extranjeras al aumentar la participación de los estudiantes en actividades formativas y evaluativas relacionadas con los contenidos enseñados.

Alves (2020) manifiesta que la gamificación, la integración de elementos de juego en entornos no lúdicos, se emplea en educación para mejorar la motivación y participación. Su aplicación en plataformas educativas podría contrarrestar la falta de compromiso en usuarios de Cursos en Línea Abiertos y Masivos (MOOCs). Este análisis busca explorar experiencias de otros investigadores en entornos digitales educativos, contrastando resultados y teorías como (Liu et al., 2016). El objetivo es discutir la dinámica y efectividad de la gamificación en el aprendizaje en línea, así como sus implicaciones teóricas en la motivación de los usuarios. Se espera que este estudio enriquezca el entendimiento sobre la gamificación como herramienta para aumentar la motivación y compromiso en plataformas *de E-learning*

La presente investigación se centra en examinar cómo la gamificación puede ser una herramienta efectiva para abordar la baja participación estudiantil en la enseñanza del inglés, de aquí que con un enfoque mixto buscan combinar datos cuantitativos y cualitativos (Timbe et al., 2020), allí se busca comprender mejor el panorama actual de la motivación y participación de los

estudiantes. Se destaca que un alarmante 54.5% de los estudiantes evidencia falta de motivación en las clases de inglés. La gamificación se presenta como una estrategia que se apoya en siete elementos fundamentales: objetivo, diseño, retos, niveles, normas, avatar y recompensas, los cuales se entrelazan para garantizar la efectividad y relevancia del proceso educativo.

Este análisis tiene la ambición de identificar experiencias de otros investigadores sobre la presencia de esta táctica en estos entornos digitales, a través de una investigación documental y comparativa según sus experiencias, contrastando sus resultados y hallazgos. El objetivo es discutir la aplicación de elementos de gamificación en un entorno de aprendizaje en línea; conceptualizar la dinámica de la gamificación, resaltar los hallazgos de los investigadores respecto a este tema, las perspectivas teóricas de la gamificación y su relación con la motivación y compromiso de los usuarios. Como expectativas de resultados se espera que podamos generar una mejor comprensión de la literatura sobre el uso de la gamificación, siendo esto un detonante.

### **Habilidades Comunicativas**

En Colombia la enseñanza y aprendizaje del inglés ha sido objeto de investigaciones, debates y propuestas en todos los niveles educativos, de aquí que González (2014) muestra una propuesta didáctica desde el modelo pedagógico Enseñanza para la Comprensión para el progreso de las habilidades comunicativas en inglés.

Las investigaciones cada vez más han girado en torno a mejorar aspectos puntuales como la producción oral, escrita, la escucha, la lectura, la adquisición de vocabulario, la implementación del bilingüismo, el análisis de los recursos más idóneos, la evaluación de prácticas y estrategias de enseñanza, de enfoques y metodología, evaluación, motivación, aprendizaje autónomo, teorías acerca de la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua, el aprendizaje autónomo, el efecto

de las creencias del docente de inglés o del estudiante sobre el aprendizaje y el análisis crítico de las políticas públicas. Hernández manifiesta que sus objetivos se cumplieron, teniendo en cuenta al alumno y docente como protagonista, involucrado en su cultura.

Se menciona que, en la Universidad de Las Tunas, Cuba, se ha desarrollado un concepto tecnológico-didáctico para el aprendizaje del inglés mediante la plataforma MOODLE (Pérez et al.,2010), mostrando cómo el docente puede transformar este medio de enseñanza en un espacio interactivo como también dinámico para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes. Este artículo revela las etapas de estructuración de contenidos en la plataforma MOODLE, los tipos de materiales y sugerencias de algunas actividades que se pueden desarrollar para contribuir al desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Es evidente la necesidad de mejorar la enseñanza del inglés (Sánchez et al.,2021), dada su importancia global y los bajos resultados en pruebas como el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (ICFES) y Education First. Se enfoca en identificar asimismo abordar las deficiencias en el manejo del idioma entre estudiantes. Utilizando un enfoque experimental, se evaluó inicialmente el nivel de dominio de los estudiantes en habilidades comunicativas, destacando debilidades en escucha como en el habla. Se diseñó una metodología innovadora basada en actividades didácticas, a la vez el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como en aspectos psicológicos para mejorar el aprendizaje significativo. Se realizó una comparación entre la prueba diagnóstica como con la final para evaluar la efectividad de la metodología en el mejoramiento de las habilidades comunicativas.

Los anteriores estudios reflejan un esfuerzo continuo por mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, destacando la importancia de abordar tanto los aspectos pedagógicos como tecnológicos en la enseñanza del idioma inglés, desde propuestas didácticas

basadas en modelos pedagógicos innovadores hasta el aprovechamiento de plataformas tecnológicas, se evidencia una búsqueda constante por ofrecer entornos de aprendizaje más interactivos, así como dinámicos.

Además, se dan cuenta de la importancia de adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes, ofreciendo metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje significativo. Estos enfoques experimentales no solo identifican las deficiencias en las habilidades comunicativas, sino que también proponen soluciones concretas para abordarlas, pero a su vez mejorar el rendimiento de los estudiantes en este importante aspecto del aprendizaje del inglés.

### **Motivación**

Kazarián y Prida (2014) en su artículo plantean la problemática de la baja motivación de los estudiantes por el aprendizaje del idioma, lo que se refleja en su limitada participación en clases, la baja calidad de sus tareas independientes y la falta de práctica fuera del aula. Sus resultados muestran que la mayoría de los estudiantes considera que el inglés es importante, pero también se identifica una preferencia por ciertas actividades lúdicas que podrían aumentar su motivación en las clases de inglés.

En el artículo de González (2017), abordan las concepciones teóricas igualmente metodológicas para despertar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua mediante la gamificación, se habla de la gamificación, de su función motivadora en el aula de Educación Primaria. En la primera parte se investiga sobre la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje apropiado. También se define al tiempo que explica el término de gamificación y su aplicación al aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Además,

se comentan a su vez explican algunas herramientas de la Tecnología de la información y la Comunicación (TIC) que pueden servir para llevar a cabo esta metodología.

Clara B (2017) en su artículo afirma el aprender una segunda lengua, en este caso el inglés resulta muy cierto que, en la mayoría de los casos, independientemente de la percepción, un estudiante no alcanza la misma competencia en una lengua extranjera que en su lengua materna.

Aunque este hecho puede explicarse por factores propios del proceso de adquisición de la lengua (que son muy cruciales), también se puede encontrar la respuesta en factores relacionados con el entorno del aprendiz, que determinan determinadas actitudes y motivaciones desde el momento de la adquisición de la lengua. qué contribuirá o no a la adquisición y posterior nivel de competencia en el mismo

Se desprende claramente que existen factores influyentes en el aprendizaje y dominio de una lengua extranjera y que todos ellos, independientemente de su naturaleza, influyen en que el nivel de dominio de una lengua extranjera no sea igual al nivel de dominio de un idioma extranjero. hablante nativo. Sin embargo, hay mucho de lo que se puede hacer para garantizar que, aunque el nivel de competencia no sea el más alto, se tenga una buena actitud hacia el aprendizaje y así asegurarnos de que nuestros estudiantes realmente aprendan y sean capaces de comunicarse entre sí. idioma.

Depende en gran manera que los factores que influyen sean diferentes a los asociados a la motivación, porque si ellos quieren aprender un idioma, y nosotros, como profesores, les damos las herramientas y las razones por las que necesitan e importante hacerlo, entonces el trabajo será más interesante y productivo.

La gamificación es una herramienta eficaz para motivar y fortalecer las habilidades comunicativas a la hora de aprender inglés. Según los resultados de diversos estudios, la gamificación puede mejorar la experiencia de aprendizaje del idioma inglés y estimular el interés y la motivación de los estudiantes, así como las habilidades comunicativas.

### **Marco teórico**

Teniendo en cuenta las categorías de análisis desde las que se sustenta este proyecto de investigación, a continuación, se aborda el cuerpo teórico, en el cual se relacionan los componentes de motivación, habilidades comunicativas y gamificación.

#### **Motivación**

La motivación da a conocer la forma en que los estudiantes reciben y realizan las tareas y actividades encomendadas, participan de forma activa, se esfuerzan y se involucran en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas de clase. En el ámbito del aprendizaje del inglés, la motivación hace referencia a la fuerza que mueve y lleva a los estudiantes a esforzarse por adquirir y mejorar sus habilidades en el idioma convirtiéndose en un factor importante en su proceso de aprendizaje. "La motivación es el catalizador que da al estudiante la energía y la voluntad para aprender. Cuanto más motivado esté un estudiante, más se esforzará y por lo tanto, más aprenderá". (Revell, 2005). *Success in Teaching*.

Harmer (1991) define la motivación como la actitud y la disposición que tiene un estudiante para aprender. Este concepto incluye el deseo de participar activamente en el proceso de aprendizaje y el esfuerzo para alcanzar los objetivos establecidos. La motivación es uno de los

factores más importantes en el aprendizaje de un idioma, y se considera clave para el éxito de los estudiantes.

Según Harmer (1991) las motivaciones que nos llevan a aprender una segunda lengua dependiendo de nuestros objetivos, distingue entre:

- Motivación o metas a corto plazo, que la define como la necesidad de realizar algo para un futuro próximo. Un ejemplo sería estudiar la lengua extranjera para obtener una mayor calificación en sus notas.

- Motivación o metas a largo plazo, para la consecución de objetivos en un futuro lejano, como para poder comunicarse con personas que hablen ese idioma o para encontrar un futuro trabajo.

La figura del profesor y su capacidad de motivar son fundamentales en el proceso de aprendizaje de idiomas, además de los múltiples roles que desempeña. Varios estudios han demostrado que la motivación del docente impacta de manera significativa en la motivación de los estudiantes, lo que puede facilitar u obstaculizar el aprendizaje. Los profesores generan distintos entornos donde se entrelazan las diversas motivaciones que buscan fomentar, junto con las características y necesidades particulares de cada alumno. Por ello, es crucial manejar con cuidado esta motivación, ya que su efecto puede variar entre los estudiantes, ocasionando en algunos un impulso motivacional y en otros, por el contrario, desmotivación.

El proceso de motivación es dinámico; un estudiante puede iniciar una actividad con entusiasmo e interés, pero, tras unos minutos, puede pasar a una actitud pasiva y desinteresada. Por lo tanto, es fundamental que el docente asuma un papel activo y flexible en este proceso, prestando atención a las necesidades de cada alumno en todo momento. Además, debe contar con

un protocolo de actuación para abordar los diferentes momentos de la sesión en los que los estudiantes necesiten un impulso motivacional para aprender de manera efectiva.

Para Harmer (1991), varios factores influyen en la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de un idioma. En primer lugar, el interés del estudiante por los contenidos y las actividades es crucial; los estudiantes se sienten más motivados cuando las lecciones son relevantes y atractivas para ellos. Además, la relación con el profesor juega un papel fundamental: un docente entusiasta, empático y que se preocupa por el progreso de los estudiantes puede aumentar significativamente su motivación. La percepción de éxito, o la confianza en poder alcanzar los objetivos de aprendizaje, también es determinante; los estudiantes que creen que pueden tener éxito suelen estar más comprometidos con el proceso. Finalmente, el ambiente social en el aula, que debe ser positivo y colaborativo, facilita la motivación, ya que un entorno en el que los estudiantes se sienten apoyados y parte de una comunidad favorece la participación activa y el deseo de aprender. Estos factores, en conjunto, pueden potenciar o disminuir la motivación de los estudiantes en su camino hacia el aprendizaje de un nuevo idioma.

La teoría de la motivación, según Harmer (1991), resulta esencial para nuestro trabajo porque permite comprender cómo despertar el interés y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esta teoría plantea que la motivación puede ser intrínseca, cuando proviene del deseo interno del estudiante por aprender, o extrínseca, cuando está influenciada por factores externos como recompensas o el entorno educativo. En el contexto de nuestra investigación, esta distinción nos ayuda a identificar qué tipo de estrategias pueden ser más efectivas para cada estudiante, especialmente en un entorno rural donde las limitaciones de recursos y la percepción de poca utilidad del inglés pueden afectar la motivación.

Harmer también destaca que los docentes juegan un papel crucial en la generación y mantenimiento de la motivación, lo que implica que deben diseñar actividades dinámicas, significativas y alineadas con los intereses de los estudiantes. La gamificación, como estrategia central de nuestro proyecto, aplica esta teoría al incorporar mecánicas de juego que no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también generan una sensación de logro, competencia y recompensa inmediata. De este modo, se crea un entorno educativo en el que los estudiantes no solo aprenden el idioma, sino que se sienten motivados a participar activamente en el proceso.

Esta teoría aporta directamente a nuestro trabajo al ofrecernos un marco para diseñar e implementar estrategias que despierten el interés de los estudiantes, reconociendo tanto sus necesidades como las barreras que enfrentan. Además, nos permite evaluar constantemente el impacto de las actividades gamificadas en su motivación, asegurando que nuestras propuestas educativas sean efectivas y sostenibles en el tiempo.

### **Habilidades Comunicativas**

Aprender una lengua extranjera reviste gran importancia en un mundo globalizado que exige tener ciertas habilidades y competencias para desarrollar tareas específicas en un contexto determinado. Según el Ministerio de Educación Nacional los procesos de globalización y de apertura de la economía, la comunicación intercultural y el alto ritmo de progreso científico y tecnológico, ejercen presiones sobre nuestras vidas, exigen el desarrollo de la competencia comunicativa en una o más lenguas extranjeras para posibilitar la participación en igualdad de condiciones en la cultura global, sin perder el sentido de pertenencia a nuestra cultura (Ministerio de Educación Nacional de Colombia [MEN], 2006). La adquisición de una segunda lengua garantiza el acceso equitativo a información de circulación global y a nuevas oportunidades educativas, culturales, laborales, entre otras. Por tanto, los procesos de enseñanza aprendizaje de

la lengua extranjera inglés deben estar encaminados a fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes en este idioma.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, [2006]) define lengua extranjera como: aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación, una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados (p.5).

Asimismo, el MEN (2006), plantea que:

Tanto la adquisición como el aprendizaje del inglés pueden tener lugar en el aula, un espacio ideal para que los aprendices creen situaciones de su interés, tengan contacto con una información comprensibles, con textos lingüísticos basados en sus propias experiencias y con la deducción de reglas mediante la exposición de mensajes que las contenga (p.7)

Por ende, las prácticas docentes deben responder a las necesidades de los estudiantes con miras a favorecer la adquisición de una lengua extranjera y fortalecer su uso en situaciones del contexto real de los educandos.

Del mismo modo, el MEN (2006) sitúa en su política el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma inglés. Mediante los lineamientos de enseñanza del idioma extranjero inglés se busca mejorar la calidad de la enseñanza de esta lengua, a través de un plan estructurado de competencias y habilidades comunicativas, para ello, toma como referencia el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación, adoptando así la escala de niveles. La siguiente figura presenta la Escala de Niveles de la lengua Inglesa.

**Figura 5** Escala de Niveles de la Lengua Inglesa

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA.	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO
<b>A1</b>	Principiante	Grados de 1 a 3	
<b>A2</b>	Básico	Grados 4 a 7	
<b>B1</b>	Pre-intermedio	Grados 8 a 11	Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
<b>B2</b>	Intermedio	Educación Superior	Nivel mínimo para docentes de inglés. Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
<b>C1</b>	Pre-avanzado		Nivel mínimo para los nuevos egresados
<b>C2</b>	Avanzado		

*Nota:* Formato de elaboración propia niveles del Marco común Europeo para el sistema educativo nacional colombiano (MEN, 2002)

Los estándares básicos de competencia en lengua extranjera inglés orientan la enseñanza del inglés a partir de competencias que deben adquirir los educandos en cada uno de los niveles de educación básica primaria y secundaria. En consecuencia, se plantea que los aprendices deben desarrollar la competencia comunicativa, es decir, adquirir conocimientos sobre el idioma y emplearlos en un contexto determinado. La competencia comunicativa incluye la competencia lingüística que hace referencia a los recursos formales de la lengua como conceptos gramaticales, ortográficos y semánticos y su aplicación en contextos reales; la competencia pragmática que se refiere al uso funcional de los elementos lingüísticos y sus funciones y finalmente la competencia sociolingüística que hace referencia a aspectos culturales y sociales propios de la lengua extranjera. (MEN, 2006)

Así pues, el MEN (2006), menciona lo siguiente:

La competencia comunicativa no se puede trabajar aisladamente pues implica un saber/hacer flexible, que se actualiza en contextos significativos y que supone la capacidad para usar los conocimientos acerca de la lengua en diversas situaciones, tanto dentro como fuera de la vida escolar (MEN, 2006). (p. 12)

Por consiguiente, la enseñanza de esta lengua debe integrar diversos conocimientos tanto lingüísticos, pragmáticos y sociolingüísticos con el fin de generar una apropiación significativa de la lengua por parte de los estudiantes y del mismo modo, propiciar el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés.

Las habilidades comunicativas son aquellas que permiten a las personas transmitir y recibir información de manera efectiva. Entre las principales habilidades comunicativas se encuentran:

La escucha activa, que se refiere a prestar atención, comprender y responder de manera adecuada al mensaje del interlocutor (Adler y Rodman, 2003). La expresión oral, que se refiere a la capacidad de transmitir ideas, pensamientos y sentimientos de manera clara y coherente (Berko y Wolvin, 1992). La comunicación no verbal, que incluye aspectos como el lenguaje corporal, la entonación y la expresión facial complementando el mensaje verbal (Knapp y Hall, 2010). La capacidad de adaptarse al contexto y al interlocutor, ajustando el estilo y el contenido del mensaje de acuerdo con la situación (O'Hair et al., 1995).

Un trabajo en conjunto entre estas habilidades comunicativas permitirá al estudiante mantener una comunicación efectiva con sus pares puesto que logra transmitir un mensaje de forma eficaz, clara y útil dentro de su contexto aplicando cada una de ellas, lo que le permitirá acceder a un mundo globalizado que exige el conocimiento de una segunda lengua.

### **Gamificación:**

De acuerdo con Kapp (2012), la gamificación es:

La utilización de mecanismos como la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9) . En este sentido, la gamificación puede ser aprovechada como una estrategia didáctica en el aula de clase para transformar los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de generar ambientes dinámicos y atractivos que propicien la motivación del estudiante hacia el aprendizaje.

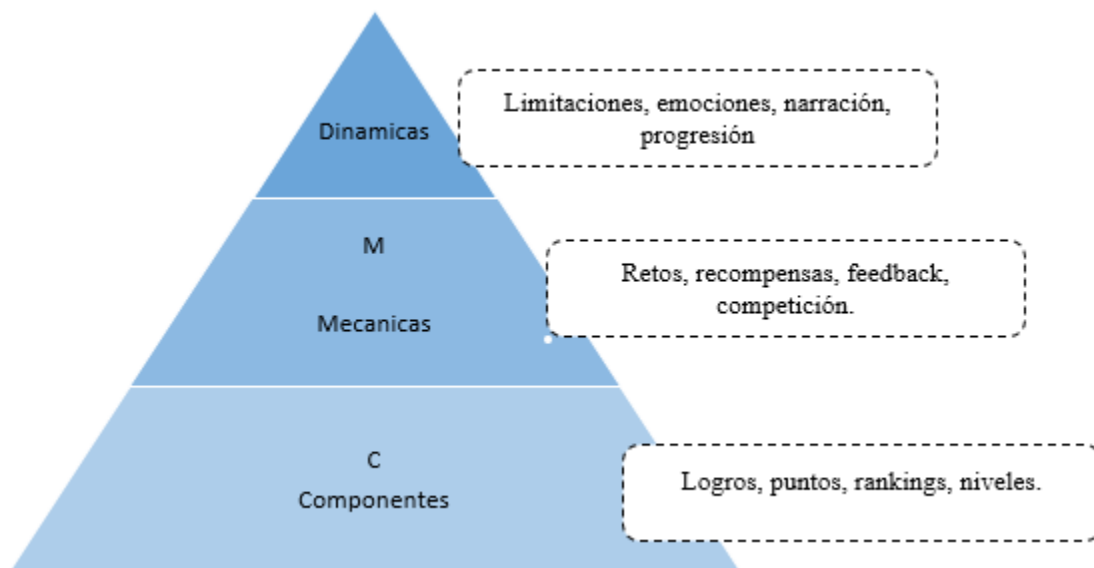
Según Molina (2014), la gamificación es el empleo de mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de estimular la motivación, la concentración, el esfuerzo y valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una estrategia nueva y muy útil para motivar a los estudiantes.

La reacción de los estudiantes ante las estrategias de gamificación puede variar ampliamente según su personalidad, sus preferencias de aprendizaje y su nivel de interés en el contenido. Sin embargo, en general, la gamificación tiende a generar reacciones positivas entre los estudiantes por varias razones: mayor motivación, sensación de logro, competencia amigable, feedback inmediato, personalización, colaboración, superación de obstáculos, diversión y mayor retención. Sin embargo, es importante recordar que la efectividad de las estrategias de gamificación puede variar según el diseño y la implementación.

La clave para que la gamificación sea efectiva en el aprendizaje es adaptarla a los objetivos educativos específicos y a las necesidades de los estudiantes. No todas las estrategias de gamificación funcionan de la misma manera para todos los grupos, por lo que es importante estar dispuesto a experimentar y ajustar el enfoque según sea necesario.

La gamificación implementa una serie de elementos de gran utilidad en la educación que son característicos y cercanos al entorno de los juegos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Werbach (2012), los elementos de la gamificación son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada (Ortiz et al., 2018). En seguida, en la figura 6 se muestra la Pirámide de los elementos de la gamificación.

**Figura 6** Pirámide de los elementos de la gamificación



*Nota:* Formato de elaboración propia (Ortiz et al., 2018)

Entre estos elementos de la gamificación se encuentran: los puntos, que se dan por completar las tareas o metas propuestas; los niveles, que permiten a los usuarios avanzar a través de diferentes etapas de un desafío; las insignias o logros, que se consiguen al alcanzar niveles

específicos; las tablas de clasificación, que muestran el desempeño de los usuarios; los retos o misiones, que llevan a desafíos específicos a cumplir; y las recompensas, que se dan por conseguir los objetivos. Cada uno de estos elementos crea una experiencia más motivadora y significativa para los estudiantes.

Según González (2019), los elementos clave de la gamificación incluyen objetivos claros, que orientan las actividades hacia metas específicas; reglas bien definidas, que estructuran el comportamiento y las acciones dentro del juego; desafíos que fomentan la resolución de problemas y la superación personal; y recompensas, como puntos o insignias, que refuerzan los logros alcanzados. Además, la progresión permite a los estudiantes sentir que avanzan, mientras que la competencia motiva a través de la comparación de resultados. La narrativa proporciona contexto y sentido a la actividad, creando una experiencia. También es importante la interacción, que fomenta la colaboración y el aprendizaje compartido, así como la autonomía, que da a los estudiantes la libertad de elegir su camino dentro del juego. Finalmente, la retroalimentación constante es esencial para orientar y motivar a los estudiantes, ayudándoles a mejorar continuamente. Todos estos elementos trabajan en conjunto para hacer del aprendizaje una experiencia dinámica y atractiva.(González, 2019).

### **Marco legal y normativo**

Formar seres competentes exige capacitación, investigación, planeación, y compromiso. Para ello, la Ley General de Educación (1994), los lineamientos curriculares y los estándares de

calidad plantean objetivos, estrategias y procesos educativos con el fin de contribuir con la formación integral de los niños, niñas y jóvenes de la nación.

Según las leyes establecidas en el Congreso Colombiano, la Ley General de Educación, en su artículo 23 numeral 7, establece la enseñanza de idiomas extranjeros como un área del conocimiento y de la formación obligatoria y fundamental. Además, en el artículo 22 literal 1, ordena para la educación básica en el ciclo de secundaria (MEN, 1994):

La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera (p, 8). En este sentido, la enseñanza de la lengua extranjera inglés debe ser una prioridad en cada una de las instituciones educativas de la nación, con el fin de reducir el bajo desempeño en dicha lengua.

. De igual forma, se siguen los artículos 13, 20 y 21 de la Ley 115 de 1994, donde se encamina a formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes en el sentido individual pero también se apunta al desarrollo de habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente y propiciar la formación social, moral y demás valores del desarrollo humano, favorecer una formación, general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico, humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera que el estudiante esté preparado para la vida laboral.

Asimismo, se tiene en cuenta la ley de bilingüismo 1651 de 2013 por medio de la cual el Congreso reglamenta en el artículo 2, literal g, MEN (1994):

Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera (p,6). Es decir, las instituciones educativas

deben propender por el desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas en una segunda lengua de los estudiantes, de tal manera que se cumpla el artículo 1, literal j del MEN (1994):

Desarrollar competencias y habilidades que propicien el acceso en condiciones de igualdad y equidad a la oferta de la educación superior y a oportunidades en los ámbitos empresarial y laboral, con especial énfasis en los departamentos que tengan bajos niveles de cobertura en educación (p,13).

Del mismo modo, los lineamientos de enseñanza de la lengua extranjera inglés del Ministerio de Educación Nacional tienen como referente para la enseñanza de una lengua extranjera el documento Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el cual describe las habilidades y competencias que los estudiantes deben desarrollar para emplear una lengua con fines comunicativos. En este sentido, un estudiante debe estar en la capacidad de integrar sus conocimiento y habilidades para posicionarse en diferentes niveles y categorías de destreza comunicativa: a) comprender que integra las destrezas comprensión auditiva y comprensión de lectura; b) hablar que une interacción oral y expresión oral y c) escribir o expresión escrita, (Consejo de Europa, 2001). Dichos niveles de referencia clasifican a los estudiantes en usuarios básicos, usuarios independientes y usuarios competentes, en una escala global de seis niveles distintos: A1, A2, B1, B2, C1 y C2.

### **Marco metodológico**

Esta propuesta de investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, que busca analizar las percepciones, comportamientos y necesidades de los estudiantes de la Institución Educativa Rural Departamental San José. Este enfoque permite comprender profundamente la

realidad educativa, reconociendo las dinámicas sociales y culturales del contexto rural. Según Creswell y Poth (2018), la investigación cualitativa es interpretativa, centrada en el contexto y en el significado que las personas atribuyen a sus experiencias, permitiendo al investigador un análisis detallado de las vivencias y percepciones de los participantes. Esto resulta fundamental en el estudio, ya que se investigan aspectos como la motivación hacia el aprendizaje del inglés y el impacto de la gamificación en las habilidades comunicativas.

Las características presentes en este enfoque permiten analizar a fondo las percepciones y necesidades de los estudiantes en su contexto específico. En el proyecto, esto es esencial para comprender la realidad educativa de la comunidad rural de la IERD San José, identificando las causas del desinterés hacia el aprendizaje del inglés y explorando cómo la gamificación puede transformar sus experiencias de aprendizaje. Al ser un enfoque flexible, permite ajustar las estrategias pedagógicas conforme surgen nuevos hallazgos, haciendo que las soluciones sean más pertinentes y efectivas para el contexto estudiado.

Este enfoque aporta significativamente al proyecto ya que, al tratarse de una población rural que presenta desafíos específicos en la enseñanza del inglés, permite explorar las particularidades del contexto, comprender las causas del desinterés en la lengua extranjera, y adaptar soluciones pedagógicas innovadoras como la gamificación.

A través de un alcance descriptivo se busca detallar las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes en relación con el aprendizaje del inglés y la implementación de la gamificación. La investigación descriptiva permite explorar cómo la introducción de estas nuevas estrategias pedagógicas impacta en las habilidades comunicativas de los estudiantes, y documenta su efectividad en tiempo real. Según Hernández et al. (2014), este tipo de investigación es ideal

para proyectos educativos donde se desea obtener una comprensión detallada del fenómeno en estudio sin necesariamente establecer relaciones causales.

El diseño optado para su desarrollo es la Investigación-Acción, que tiene como objetivo generar cambios prácticos en la comunidad educativa. De acuerdo con Taylor (2000), este diseño permite a los docentes intervenir directamente en su entorno para mejorar las prácticas pedagógicas y responder a problemas educativos específicos, como la falta de motivación en el aprendizaje del inglés. En este caso, el ciclo de planificación, acción y reflexión de la investigación-acción es idóneo para implementar y ajustar estrategias de gamificación que promuevan un aprendizaje más interactivo y significativo, adaptado a las necesidades de los estudiantes.

De acuerdo con los planteamientos de Taylor (2000) la investigación acción es una herramienta que permite mejorar un entorno educativo, para ello se plantean los siguientes pasos que permiten el desarrollo de un proceso investigativo:

a. Registro detallado de observaciones a la comunidad educativa: En este paso, se llevará a cabo una observación minuciosa del entorno escolar y de la interacción entre los estudiantes, docentes y el uso de métodos pedagógicos. El objetivo será identificar patrones de conducta, dificultades en el aprendizaje y áreas de oportunidad en las que la gamificación pueda ser implementada. Las observaciones incluirán factores relevantes como el rendimiento académico, la motivación de los estudiantes, la participación en clase y las estrategias actuales de enseñanza.

b. Definir un punto de partida y plantear un problema investigativo: A partir de la información recopilada en el paso anterior, se realizará un análisis profundo para identificar las principales necesidades de la comunidad educativa. Este análisis permitirá detectar un problema

clave en el proceso educativo, que pueda ser abordado mediante la implementación de estrategias gamificadas.

c. Recolección de datos: En esta etapa, se utilizarán diversas herramientas para obtener información precisa y objetiva que respalde el diagnóstico. Se realizarán observaciones directas en las aulas, se registrarán los hallazgos en diarios de campo, se aplicarán entrevistas a los docentes y cuestionarios a los estudiantes para conocer sus percepciones y experiencias. Además, se analizarán las evidencias escritas como trabajos y evaluaciones realizadas por los estudiantes, así como la información proporcionada por el profesorado sobre el rendimiento y comportamiento de los alumnos.

d. Desarrollo de estrategias de intervención: A partir de los datos recolectados y del análisis del problema identificado, se diseñarán estrategias de intervención basadas en la gamificación. Estas estrategias serán planificadas de manera detallada para asegurar que se alineen con los objetivos del proyecto, como mejorar la motivación y el rendimiento académico. Las intervenciones podrán incluir el uso de mecánicas de juego, desafíos interactivos y recompensas que estimulen la participación activa de los estudiantes. El progreso de estas estrategias será monitoreado de forma constante para evaluar su efectividad.

e. Análisis de los datos: El análisis de los datos recolectados implicará un proceso estructurado en cuatro pasos:

Leer: Se realizará una lectura detallada de toda la información obtenida, tanto cualitativa como cuantitativa.

Seleccionar: Se identificarán los datos más relevantes que puedan ofrecer una visión clara del impacto de las estrategias gamificadas.

Presentar: Los datos serán organizados de manera clara y coherente, utilizando gráficos, tablas o resúmenes que faciliten la interpretación.

Interpretar: A partir de la presentación de los datos, se elaborarán conclusiones que permitan determinar el éxito de las estrategias implementadas y su contribución a la solución del problema planteado.

f. Compartir los resultados: Finalmente, los resultados de la investigación se compartirán con la comunidad educativa, incluyendo docentes, directivos, estudiantes y padres de familia. Esto permitirá reconocer el impacto de las estrategias gamificadas en el entorno educativo, tanto en términos de mejora académica como de motivación y participación estudiantil. Además, se podrán hacer recomendaciones para la sostenibilidad de las intervenciones en el tiempo.

La investigación acción permitirá una comprensión integral de cómo la gamificación puede ser utilizada como una estrategia eficaz en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, ajustándose a las necesidades y dinámicas del contexto escolar.

En seguida, se presenta la matriz metodológica en la cual se describen los objetivos específicos, las variables y categorías de análisis, las técnicas e instrumentos de recolección de datos empleados por el grupo de investigación.

**Figura 7** *Matriz metodológica*

OBJETIVO	VARIABLE	CATEGORIA	TÉCNICA	INSTRUMENTO
----------	----------	-----------	---------	-------------

<p><b>Diagnosticar las necesidades de aprendizaje de las habilidades comunicativas (escucha y escritura) en el idioma extranjero inglés de los estudiantes de grado octavo, teniendo en cuenta los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).</b></p>	<p>Habilidades comunicativas de escucha y lectura en el idioma extranjero inglés,</p>	<p>Conceptualización de las habilidades comunicativas, motivación, gamificación.</p>	<p>Revisión documental y análisis de fuentes teóricas</p>	<p>Matriz de revisión acerca de las habilidades comunicativas y cuestionarios.</p>
<p><b>Diseñar una propuesta de intervención pedagógica basada en la gamificación que motive el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de grado octavo, integrando mecánicas de juego, dinámicas y una experiencia de usuario con retroalimentación inmediata</b></p>	<p>Diseño de herramienta didáctica basada en la gamificación para motivar el aprendizaje en inglés.</p>	<p>Usabilidad, accesibilidad, innovación, motivación</p>	<p>Testeo, prototipado y pruebas de usabilidad de la propuesta de gamificación.</p>	<p>Talleres de diseño storyboard y narrativa de la gamificación.</p>
<p><b>Implementar la propuesta gamificada con los estudiantes de grado octavo, utilizando estrategias pedagógicas y didácticas que fortalezcan sus habilidades comunicativas (escucha y lectura) en inglés.</b></p>	<p>Propuesta de gamificación para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de escucha y lectura en inglés.</p>	<p>Fortalecimiento en las habilidades comunicativas de escucha y lectura en inglés.</p>	<p>Entrevista Observación.</p>	<p>Diarios de reflexión .</p>
<p><b>Validar la propuesta implementada, analizando los resultados obtenidos con la intervención en relación con los avances alcanzados en el fortalecimiento de las habilidades de escucha, lectura y escritura en el idioma inglés.</b></p>	<p>Impacto de la propuesta pedagógica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas (escucha, lectura)</p>	<p>Validación y retroalimentación de la propuesta pedagógica gamificada para fortalecer las habilidades comunicativas (escucha, lectura)</p>	<p>Encuestas de percepción</p>	<p>Encuesta abierta de percepción final y análisis de progreso en las habilidades comunicativas (escucha, habla)</p>

*Nota* Matriz metodológica, formato de creación propia

### **Descripción de la población y muestra**

La población objeto de estudio está conformada por 29 estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Rural Departamental San José, cuyas edades oscilan entre los 13 y 14 años. De estos, 18 son niñas y 11 son niños. Este grupo se caracteriza por ser unido, colaborador y receptivo, aunque su rendimiento académico en inglés es bajo debido a la falta de motivación e interés en el aprendizaje de este idioma. El contexto rural en el que viven influye significativamente en sus percepciones sobre la importancia del inglés, ya que sus aspiraciones están principalmente ligadas a actividades laborales agropecuarias y ganaderas, típicas de su entorno.

Muestra: Se ha seleccionado una muestra no probabilística intencional. De acuerdo con Hernández et al. (2014), este tipo de muestreo es apropiado cuando el investigador selecciona casos específicos que resultan más relevantes o informativos para los objetivos del estudio. En este caso, hemos seleccionado los 29 estudiantes que conforman el grado octavo, dado que cumplen con las características específicas necesarias para abordar el problema investigado: bajo rendimiento en inglés y desmotivación hacia el aprendizaje de la lengua extranjera.

### **Criterios de selección de la población**

Contexto socioeconómico y rural: Los estudiantes provienen de un contexto rural, lo que influye en su percepción sobre la utilidad del inglés. Esto es crucial para el estudio, ya que el objetivo es encontrar estrategias que puedan aumentar su motivación y mejorar su rendimiento en el idioma.

Rendimiento académico en inglés: Se seleccionaron estudiantes con un bajo rendimiento en esta área para observar los efectos de la gamificación como herramienta pedagógica.

Participación y disposición: Se escogió a los estudiantes que mostraron disposición para participar en la intervención pedagógica, lo que garantiza una implementación adecuada de las estrategias gamificadas propuestas.

Esta selección garantiza que el estudio se enfoque en una muestra representativa de las necesidades y desafíos específicos de la comunidad educativa en un entorno rural.

### **Matriz de interesados y beneficiados**

La matriz de interesados y beneficiados presentada en este proyecto tiene como propósito identificar y analizar a los actores clave involucrados en la implementación de la estrategia de gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes. En esta herramienta se describe a cada grupo de interés, detallando sus principales intereses, expectativas y el impacto que esperan obtener de la propuesta. Además, se incluyen los problemas previstos que podrían surgir durante el desarrollo del proyecto, como la falta de conectividad o resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes, así como las estrategias específicas diseñadas para abordar estos retos de manera eficaz.

Entre los principales beneficiados se encuentran los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Rural Departamental San José, quienes tendrán la oportunidad de participar en un entorno de aprendizaje innovador y dinámico que busca motivarlos y fortalecer sus habilidades en el idioma inglés. Los docentes también son actores fundamentales, ya que esta propuesta les proporciona nuevas herramientas pedagógicas basadas en la gamificación, permitiéndoles transformar las dinámicas de aula y fomentar un aprendizaje más significativo. Por

otro lado, los padres de familia juegan un rol importante como facilitadores del proceso, acompañando y apoyando a los estudiantes desde el ámbito familiar.

La matriz no solo permite visualizar de manera clara las relaciones e interacciones entre los interesados, sino también priorizar acciones que favorezcan el éxito del proyecto, anticipando riesgos y generando estrategias alineadas con las necesidades del contexto educativo rural. Esta información se detalla de forma completa y precisa en el [ANEXO 2] *Matriz de interesados y beneficiados*.

### **Recursos previstos (económicos, tecnologías, materiales, talento humano)**

En el desarrollo de este proyecto se han previsto diversos recursos que permitirán la implementación efectiva de la estrategia de gamificación en el aula. Entre los recursos educativos y tecnológicos se incluyen equipos de cómputo, proyectores, conexión a internet y plataformas gamificadas que facilitarán la interacción y el aprendizaje dinámico. Además, se contemplan materiales pedagógicos adaptados al contexto rural y al nivel de los estudiantes, como actividades diseñadas específicamente para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés. El talento humano, compuesto por docentes capacitados y personal de apoyo, jugará un rol fundamental en la planificación y ejecución de las actividades. Asimismo, se han considerado recursos físicos, como espacios adecuados para el desarrollo de las dinámicas propuestas. Toda esta información se encuentra detallada en el [ANEXO 3] *Matriz de recursos previstos*

### **Categorías de análisis y operacionalización**

Las categorías de análisis a abordar en este proyecto se centran en:

- ✓ La motivación como insumo para despertar los intereses de los educandos frente al aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

- ✓ La gamificación como estrategia de motivación y recurso de aprendizaje para fortalecer las habilidades comunicativas en el idioma extranjero inglés.
- ✓ Las habilidades comunicativas: habla, escucha, lectura y escritura en el idioma extranjero inglés.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Las técnicas de investigación a utilizar para la recolección de datos son encuestas de percepción para caracterizar los intereses de los estudiantes frente al aprendizaje de la lengua extranjera inglés; la observación no estructurada y el análisis documental como técnica que permite la revisión minuciosa de documentos personales y grupales. Asimismo, el diario de campo como instrumento para registrar la información obtenida durante la ejecución de la propuesta; talleres y cuestionarios gamificados que permitan dar cuenta de los progresos de los estudiantes.

El proyecto se desarrollará en las siguientes fases:

Fase 1: En la fase Mapear de nuestro Design Sprint realizaremos un diagnóstico inicial acerca de las habilidades comunicativas, según nuestra experiencia identificamos la falta de vocabulario en los estudiantes de secundaria al momento de querer interactuar en una lengua extranjera. Más allá de los errores gramaticales o de sintaxis que puedan cometer en su discurso, se evidencia la limitante de poder conectar sus ideas con palabras que desconocen y le impiden una comunicación en diferentes contextos.

Reconociendo las necesidades y dificultades que experimentan los estudiantes de la IERD San José, queremos buscar diversas alternativas educativas en los estudiantes en el que se utilizaran instrumentos de recolección de datos como encuestas gamificadas de tipo abierto y cerrado.

Fase 2: En la fase de ideación se generarán ideas creativas para solucionar el problema planteado, En esta etapa, no se trata de lanzar las soluciones al mismo tiempo, sino que cada miembro del equipo trabajara individualmente en sus propuestas de solución, en forma de bocetos. Cada boceto lleva un título y se escribe el desarrollo de la idea en un “storyboard”. Permitiendo la planeación, diseño y creación de contenido gamificado para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Fase 3: En la fase de decidir se trata de tomar decisiones que permitan escoger la mejor idea planteada, se elaborará un guion de la idea final basados en un nuevo storyboard, para lograr construir el prototipo. Y así buscar la implementación de la propuesta de intervención pedagógica gamificada en la cual se desarrollarán diversos tipos de actividades interactivas gamificadas que permitan fortalecer dos de las habilidades comunicativas de escucha y lectura en el idioma extranjero inglés.

Fase 4: En la fase prototipar se enfocará en crear una representación visual y concreta de la solución elegida en la fase de Decidir. El objetivo es diseñar un prototipo de alta calidad para convertir la idea en algo tangible y funcional. Se hará un análisis de los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta con miras a revisar la efectividad de la propuesta y los logros o avances de los estudiantes frente a sus habilidades comunicativas.

Fase 5: La fase de Testeo es la etapa de validación, donde se dará la interacción con el producto y se realizará la retroalimentación o *feedback* directamente con los usuarios. Se utilizará una entrevista o encuesta que servirá para aprender de aquello que no funcionó.

Así mismo, se contemplan las fases de componente tecnológico e innovación en este proyecto que buscan cerrar la brecha digital y fomentar la motivación en el aprendizaje del inglés en estudiantes rurales, integrando herramientas tecnológicas y metodologías gamificadas para un aprendizaje inclusivo y atractivo:

#### Fase 1: Componente Tecnológico

Esta fase se centra en la implementación de herramientas tecnológicas accesibles que faciliten el aprendizaje del inglés en estudiantes de zonas rurales, abordando la brecha digital que limita su acceso a recursos educativos modernos. A través de dispositivos y aplicaciones educativas de bajo costo, junto con plataformas digitales que apoyan el proceso de gamificación, se crea un entorno de aprendizaje más equitativo e interactivo. Según Selwyn (2021), la inclusión de tecnología en la educación no solo mejora el acceso a contenidos educativos, sino que también promueve habilidades digitales en estudiantes que, de otra forma, podrían quedar excluidos del progreso educativo global, favoreciendo así la equidad y el rendimiento en contextos de desventaja.

#### Fase 2: Innovación

Esta fase incorpora la gamificación como metodología innovadora para mejorar la motivación y las habilidades comunicativas en inglés, mediante actividades diseñadas específicamente para los intereses y contextos de los estudiantes. La gamificación incluye desafíos y recompensas que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia dinámica y motivadora. Como explican Deterding et al. (2011), la gamificación transforma el aprendizaje al integrar elementos de juego que aumentan el

compromiso de los estudiantes, siendo especialmente relevante en la enseñanza de idiomas, donde la motivación es clave para el desarrollo de competencias lingüísticas.

### **Propuesta pedagógica**

A continuación, se presenta una propuesta pedagógica que no solo responde a la necesidad de mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes, sino que también se orienta a hacer del aprendizaje una experiencia dinámica, interactiva y entretenida. A través de diferentes "unidades temáticas" y espacios de comunicación virtual, los estudiantes vivenciarán el idioma en un contexto cercano a sus intereses, utilizando herramientas digitales y recursos educativos diseñados para potenciar su participación activa. En seguida en la figura 7, se presenta el formato de planeación de la propuesta pedagógica.

**Figura 7.** *Propuesta pedagógica*

### **Propuesta pedagógica**

<b>Duración de la propuesta</b>	Tres semanas
<b>Nombre de los docentes</b>	Johanna Maca Edna Mora Laura Sierra William Viasus
<b>Institución</b>	Institución Educativa Rural Departamental San José
<b>Nombre de la propuesta</b>	Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis
<b>Grado</b>	Octavo
<b>Área</b>	Inglés

<p><b>Presentación de la propuesta</b></p>	<p>Por medio de las actividades que se desarrollarán durante estas tres semanas, se podrá explorar cómo la gamificación transforma el aprendizaje del inglés en una emocionante aventura. A través de una serie de desafíos diseñados para desarrollar habilidades comunicativas, Ñeroman y sus amigos no solo aprenderán a comunicarse mejor, sino que también restaurarán la paz en su comunidad. ¡Prepárense para sumergirse en un mundo donde las palabras florecen y el aprendizaje se convierte en una verdadera aventura!</p>
<p><b>Objetivo General</b></p>	<p>Desarrollar las habilidades comunicativas y específicamente fortalecimiento de lectura y escucha en el idioma inglés de los estudiantes a través de una metodología de gamificación que los motive y los involucre activamente en el proceso de aprendizaje.</p>
<p><b>Objetivos específicos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Facilitar la comprensión y uso de modismos y expresiones idiomáticas en inglés, permitiendo a los estudiantes enriquecer su vocabulario y mejorar su fluidez.</li> <li>● Mejorar la habilidad de escucha de los estudiantes mediante la exposición a diálogos y debates en inglés, ayudándoles a entender mejor diferentes acentos, entonaciones y contextos comunicativos.</li> <li>● Incentivar la lectura de textos en inglés sobre temas relevantes, promoviendo la identificación de ideas principales, inferencias y análisis crítico del contenido.</li> <li>● Promover el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes durante los desafíos, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.</li> </ul>

<b>Anuncio de bienvenida</b>	<p>¡Bienvenidos, aventureros de Verbópolis!</p> <p>Nos emociona tenerte aquí para iniciar un viaje extraordinario en el mundo del inglés: "<b>Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis</b>". A lo largo de esta aventura, te convertirás en héroe del lenguaje junto a nuestro amigo Ñeroman, quien te guiará a través de desafíos emocionantes para mejorar tus habilidades comunicativas.</p> <p>Prepárate para explorar el Granero de la Comunicación, enfrentar los enigmas del Laberinto de los Modismos, debatir en la Plaza del Pueblo y mucho más. Cada actividad está diseñada para ayudarte a escuchar y leer en inglés de manera divertida y efectiva.</p> <p>¡Que comience la aventura!</p>
<b>Espacios de comunicación</b>	WhatsApp Correo electrónico

<b>Contenido temático</b>	UNIDAD 1: <b>El Granero de la Lectura Comprensiva</b>	Semana 1	Sesión 1
	UNIDAD 2: <b>El Laberinto de los Modismos</b>	Semana 1	Sesión 2
	UNIDAD 3: <b>La Plaza del Pueblo y la Escucha Activa</b>	Semana 2	Sesión 3
	UNIDAD 4: <b>El Molino de la Lectura Crítica</b>	Semana 2	Sesión 4
	UNIDAD 5: <b>La Montaña de la Escucha Crítica</b>	Semana 2	Sesión 4
	UNIDAD 6: <b>Evaluación final</b>	Semana 3	Sesión 5
		Semana 3	Sesión 6

<p><b>Competencias a desarrollar</b></p>	<p>En "Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis", nos enfocaremos en fortalecer dos habilidades clave: <b>escucha</b> y <b>lectura</b>.</p> <p><b>Escucha:</b> Los estudiantes se expondrán a conversaciones, debates y cuentos, lo que les permitirá identificar ideas principales, inferir significados y captar diferentes acentos y entonaciones. Esta competencia no solo enriquecerá su vocabulario, sino que también les ayudará a comunicarse de manera más efectiva.</p> <p><b>Lectura:</b> A través de la lectura de textos relacionados con la vida rural y temas cotidianos, los estudiantes aprenderán a analizar y evaluar la información presentada. Desarrollarán la capacidad de distinguir entre hechos y opiniones, así como de interpretar mensajes implícitos, fortaleciendo su pensamiento crítico.</p> <p>Por medio de diversas actividades y desafíos, los estudiantes tendrán la oportunidad de mejorar su habilidad para entender el inglés hablado en contextos cotidianos y en diálogos significativos.</p>
<p><b>Resultados de aprendizaje</b></p>	<p>Fortalecimiento de las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Escucha</li> <li>● Lectura</li> <li>● Aplicación Práctica</li> </ul>

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la propuesta pedagógica

El enfoque centrado en la escucha y la lectura permitirá a los estudiantes fortalecer su capacidad para comprender el idioma en diferentes contextos, al mismo tiempo que adquieren vocabulario nuevo y mejoran su fluidez en la lengua. Las actividades diseñadas, como el Laberinto de los Modismos y la Plaza del Pueblo, buscan que los estudiantes no solo aprendan de manera divertida, sino que también se enfrenten a situaciones reales de comunicación, mejorando su capacidad para interactuar en inglés de forma efectiva y significativa.

Al integrar dinámicas de trabajo en equipo y fomentar un ambiente inclusivo y participativo, esta propuesta no solo tiene el potencial de enriquecer las competencias lingüísticas de los estudiantes, sino también de fortalecer su sentido de pertenencia y colaboración. En definitiva, *Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis* ofrece un espacio donde el aprendizaje se convierte en una aventura inolvidable, guiada por el deseo de explorar y descubrir, al mismo tiempo que se cultivan habilidades lingüísticas fundamentales para su desarrollo académico y personal.

### **Planeación propuesta pedagógica**

Con el fin de fortalecer las habilidades comunicativas en inglés a través de un enfoque integral y lúdico, se presenta a continuación las unidades temáticas que guiarán el desarrollo del proyecto "*Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis*". Estas unidades se centran en áreas clave como la comprensión lectora, la escucha activa y crítica, y el uso de modismos, todo ello contextualizado en el entorno rural. Cada unidad está pensada para abordar de manera dinámica y participativa los retos lingüísticos que enfrentan los estudiantes, promoviendo no solo el aprendizaje del idioma, sino también el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo en los jóvenes. A continuación, se detallan las unidades que componen esta propuesta pedagógica:

#### **Figura 8. Planeación de actividades Unidad #1**

##### **Unidad 1**

<b>Nombre de la unidad</b>	<b>"El Granero de la Lectura Comprensiva"</b>
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la comprensión lectora y análisis crítico de textos en contextos rurales.

<b>Competencias a desarrollar</b>	Conversación en inglés en contextos rurales.
<b>Recursos didácticos</b>	Textos sobre situaciones rurales, preguntas de análisis.
<b>Fecha</b>	29 de octubre
<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Introducción al reto y presentación de los textos
<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Lectura de textos y resolución de preguntas de comprensión
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).
<b>Cierre</b>	Discusión grupal sobre respuestas y retroalimentación
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #1

**Figura 9.** *Planeación de actividades Unidad #2*

**Unidad 2**

<b>Nombre de la unidad</b>	<b>"El Laberinto de los Modismos"</b>
<b>Objetivo</b>	Facilitar el entendimiento y uso de modismos y expresiones idiomáticas en inglés.
<b>Competencias a desarrollar</b>	Comprensión de modismos y expresiones idiomáticas.

<b>Recursos didácticos</b>	Listado de modismos rurales y ejercicios interactivos
<b>Fecha</b>	30 de octubre
<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Presentación de modismos rurales y ejemplos
<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Resolución de acertijos relacionados con los modismos
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).
<b>Cierre</b>	Revisión de respuestas y entrega de insignias
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #2

**Figura 10.** *Planeación de actividades Unidad #3*  
**Unidad 3**

<b>Nombre de la unidad</b>	"La Plaza del Pueblo y la Escucha Activa"
<b>Objetivo</b>	Mejorar la habilidad de escucha mediante la exposición a audios relevantes.
<b>Competencias a desarrollar</b>	Escucha activa y comprensión auditiva.
<b>Recursos didácticos</b>	Audios sobre temas rurales (agricultura, conservación del agua, etc.).
<b>Fecha</b>	31 de octubre

<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Introducción a la escucha activa y relevancia en la comunidad
<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Escucha de audios y respuesta a preguntas sobre los temas
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).
<b>Cierre</b>	Evaluación de respuestas y entrega de "auriculares dorados" virtuales
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #3

**Figura 11.** *Planeación de actividades Unidad #4*

#### **Unidad 4**

<b>Nombre de la unidad</b>	<b>"El Molino de la Lectura Crítica"</b>
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la capacidad de comprensión lectora crítica.
<b>Competencias a desarrollar</b>	Análisis crítico de textos en inglés.
<b>Recursos didácticos</b>	Textos sobre técnicas agrícolas y temas rurales.
<b>Fecha</b>	5 de noviembre
<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Explicación sobre evaluación crítica de textos

<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Lectura de textos y análisis de argumentos
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).
<b>Cierre</b>	Discusión grupal sobre los análisis críticos realizados
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #4

**Figura 12.** *Planeación de actividades Unidad #5*

**Unidad 5**

<b>Nombre de la unidad</b>	<b>"La Montaña de la Escucha Crítica"</b>
<b>Objetivo</b>	Desarrollar habilidades de escucha crítica para analizar mensajes.
<b>Competencias a desarrollar</b>	Escritura persuasiva.
<b>Recursos didácticos</b>	Audios con información manipulada y engañosa.
<b>Fecha</b>	6 de noviembre
<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Introducción a la escucha crítica y análisis de mensajes
<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Escucha de audios y análisis de argumentos falsos
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).

<b>Cierre</b>	Reflexión sobre cómo contrarrestar los mensajes negativos
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #5

**Figura 13.** Planeación de actividades Unidad #6

### Unidad 6

<b>Nombre de la unidad</b>	<b>"Evaluación Final"</b>
<b>Objetivo</b>	Integrar todas las habilidades trabajadas y realizar una evaluación final de los conocimientos adquiridos.
<b>Competencias a desarrollar</b>	Integración de escucha activa, modismos, y análisis crítico.
<b>Recursos didácticos</b>	Actividades de evaluación.
<b>Fecha</b>	7 de noviembre
<b>Descripción de la unidad</b>	
<b>Inicio</b>	Explicación de la evaluación final
<b>Tiempo</b>	(10 minutos).
<b>Desarrollo</b>	Actividades evaluativas que integren todos los desafíos
<b>Tiempo</b>	(20 minutos).
<b>Cierre</b>	Retroalimentación, conclusiones del proceso y cierre de la propuesta pedagógica
<b>Tiempo</b>	(15 minutos).

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la unidad #6

## **Resultados y análisis de resultados**

En este apartado se presentan los resultados obtenidos durante la planificación e implementación de la propuesta de intervención pedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés (escucha, lectura) de los estudiantes de octavo grado. Este análisis se estructura en función de los objetivos establecidos, abarcando desde la identificación de necesidades de los educandos hasta la validación de la propuesta, con el propósito de evaluar su impacto y pertinencia en el contexto educativo. Para ello, se detalla cada uno de los objetivos y los hallazgos asociados, incluyendo todos los resultados encontrados a través del proyecto de innovación y se organiza según cada fase. Terminados los resultados de cada fase se realiza el análisis y síntesis correspondiente.

### **Diagnóstico de las necesidades de aprendizaje de habilidades comunicativas**

Se identificaron las principales necesidades de los estudiantes en relación con sus habilidades comunicativas en inglés, específicamente en escucha y lectura, mediante la aplicación de cuestionarios, y pruebas diagnósticas alineadas con los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA). Los resultados evidenciaron dificultades en la comprensión auditiva y la comprensión lectora, atribuidas a una baja exposición al idioma, falta de interés y métodos tradicionales de enseñanza. Este diagnóstico fue crucial para orientar el diseño de una intervención ajustada a las necesidades detectadas.

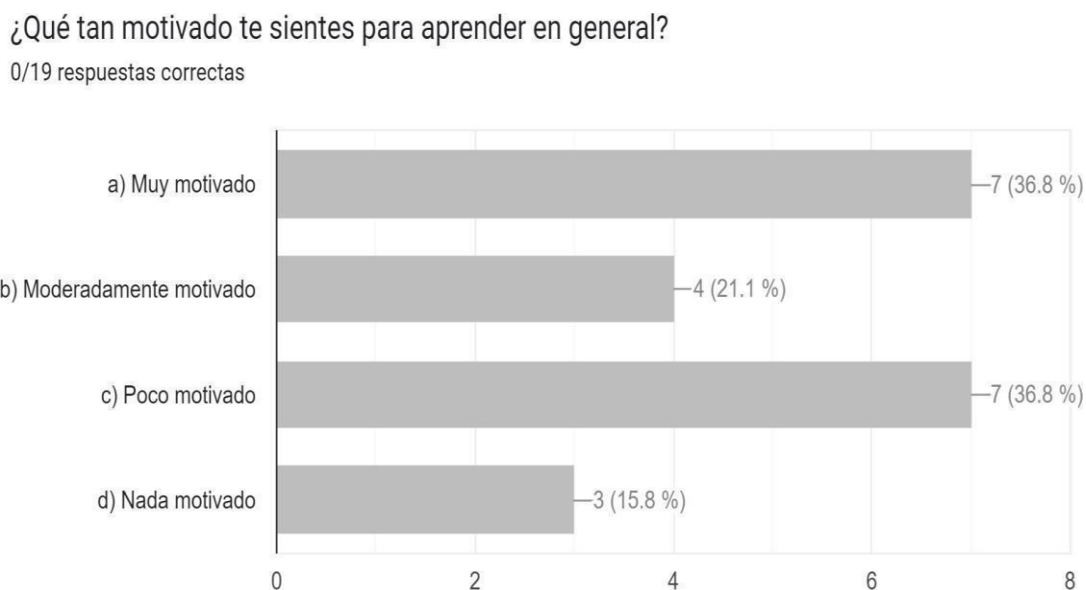
En este sentido, con el fin de conocer la percepción de los estudiantes frente a su motivación hacia el aprendizaje de la lengua extranjera inglés y el grado de funcionalidad en su vida cotidiana, se realizó una encuesta cerrada para su análisis e interpretación. Dicha encuesta se aplicó a una muestra de diecinueve estudiantes, quienes respondieron las 8 preguntas basadas en

las categorías de motivación e interacción con la lengua extranjera inglés. Los resultados encontrados fueron los siguientes: :

### Motivación del aprendizaje

A continuación, se presenta en la figura las respectivas respuestas correspondientes a la pregunta 1 en relación a la categoría de motivación.

**Figura 14.** Pregunta 1 ¿Qué tan motivado te sientes para aprender en general?



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio

De la anterior información se muestra una distribución variada de motivación entre los estudiantes, con un 36,8% de ellos muy motivados, un 21,1% moderadamente motivados, un 36,8% poco motivados y un 15,8% nada motivados. Esto refleja una mezcla de actitudes hacia el aprendizaje, lo que sugiere que, aunque una parte importante de los estudiantes se siente comprometida con su proceso de aprendizaje, otra porción significativa muestra niveles bajos de

motivación. Este desequilibrio podría indicar la presencia de factores que afectan negativamente la motivación de los estudiantes, como el interés en los temas, el entorno educativo o la percepción de las dificultades académicas

La siguiente pregunta que se tuvo en cuenta para la encuesta es la que se presenta en la figura 15

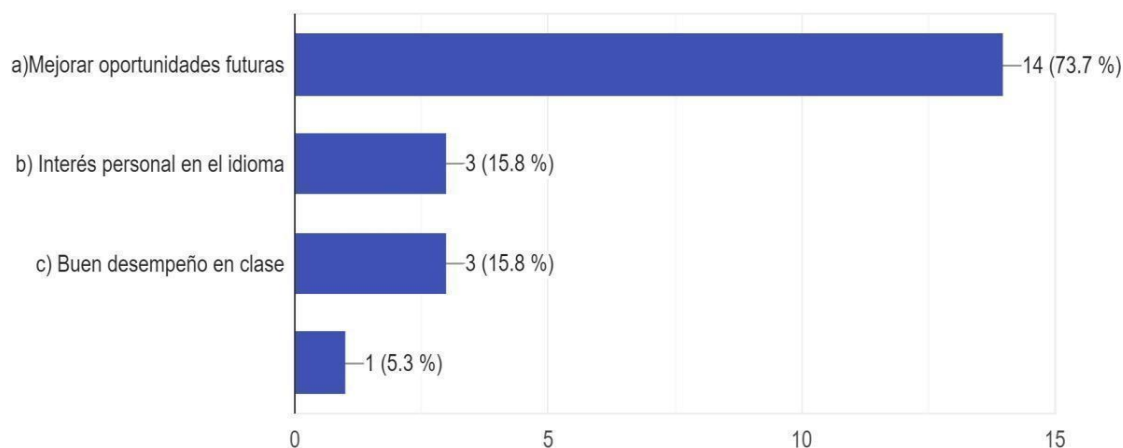
**Figura 15** Pregunta 2 ¿Qué aspectos específicos te motivan más para aprender inglés?

*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado

a la población objeto de estudio.

¿Qué aspectos específicos te motivan más para aprender inglés?

19 respuestas

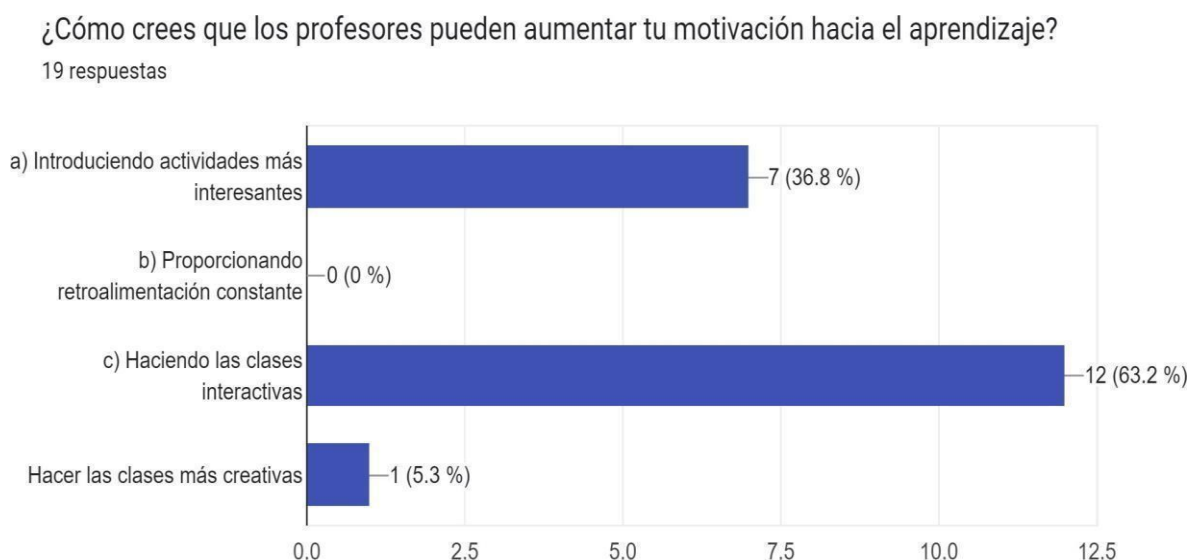


Teniendo en cuenta la información anterior, la motivación para aprender inglés entre los estudiantes encuestados está influenciada principalmente por la posibilidad de mejorar sus oportunidades futuras (37,3%). Esto refleja que los estudiantes ven el aprendizaje del inglés como una herramienta para alcanzar metas personales o profesionales. Sin embargo, también existen otros factores motivacionales, como el interés personal en el idioma (15,8%) y el buen desempeño

académico (15,8%), lo que indica que algunos estudiantes están impulsados tanto por el placer de aprender como por la necesidad de obtener buenos resultados en sus estudios, viendo así la motivación impulsada por factores externos, como recompensas o la mejora de oportunidades futuras (Deci y Ryan [2000]).

La siguiente pregunta de la encuesta es la que aparece en la figura 16, que se muestra a continuación.

**Figura 16:** Pregunta 3 ¿Cómo crees que los profesores pueden aumentar tu motivación hacia el aprendizaje?



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio

Los resultados anteriores muestran que los estudiantes buscan principalmente más interactividad en las actividades de clase (63,2%) y actividades más interesantes (36,8%) para aumentar su motivación. La alta preferencia por actividades interactivas sugiere que los estudiantes desean un enfoque de aprendizaje más participativo, donde puedan estar activamente involucrados

en su proceso educativo, en lugar de un enfoque pasivo. A pesar de que la creatividad en las clases también es valorada, no es una prioridad para la mayoría de los estudiantes en comparación con la necesidad de clases más atractivas y dinámicas. Esto resalta la importancia de crear un ambiente de aprendizaje que sea tanto interesante como interactivo, en el que los estudiantes puedan experimentar y colaborar más activamente.

Analizando los resultados encontrados a partir de la encuesta se evidencia que la motivación es un factor importante para que los estudiantes quieran y tengan el deseo de aprender inglés. Por otro lado, los métodos tradicionales afectan significativamente los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas de clase, el uso de nuevas herramientas tecnológicas o métodos innovadores de aprendizaje pueden influir crucialmente para que los estudiantes se interesen por aprender y finalmente se debe contextualizar de acuerdo con la población objeto para lograr los mejores resultados.

De acuerdo con la percepción de los estudiantes, la motivación es indispensable en el aprendizaje del inglés, sin embargo, los métodos tradicionales de enseñanza muestran que son insuficientes y poco motivantes para ellos. Por el contrario, la incorporación de herramientas tecnológicas innovadoras es indispensable para aumentar el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje del inglés.

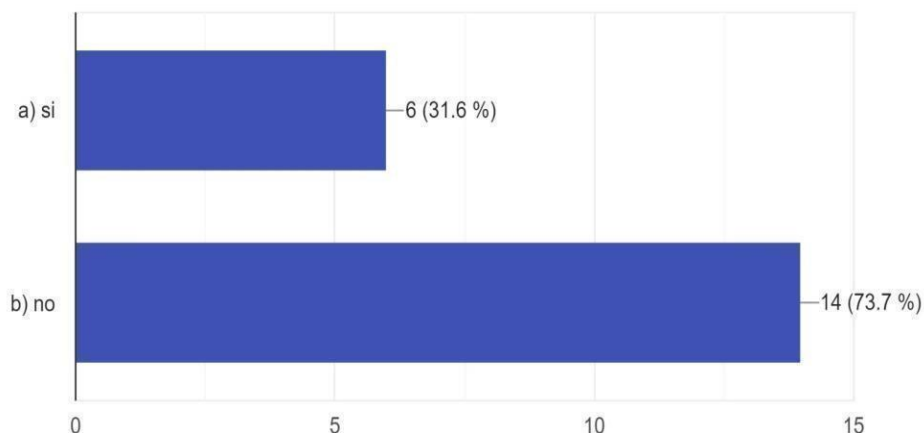
### **Habilidades comunicativas en inglés**

Ahora se analizaron las preguntas de la encuesta relacionadas a las habilidades comunicativas en inglés, como la pregunta que se muestra en la figura 17.

**Figura 17** Pregunta 4 ¿Participas en actividades extracurriculares relacionadas con el inglés? (clubes, grupos de estudio, etc.)

¿Participas en actividades extracurriculares relacionadas con el inglés? (clubes, grupos de estudio, etc.)

19 respuestas



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio.

La mayoría de los estudiantes encuestados no participa en actividades extracurriculares relacionadas con el inglés. Aunque un 31,6% de los estudiantes sí se involucra en este tipo de actividades, la gran mayoría no lo hace. Esto podría reflejar diversos factores, como falta de tiempo o recursos económicos, falta de motivación adicional fuera de la clase o simplemente desconocimiento de las oportunidades disponibles.

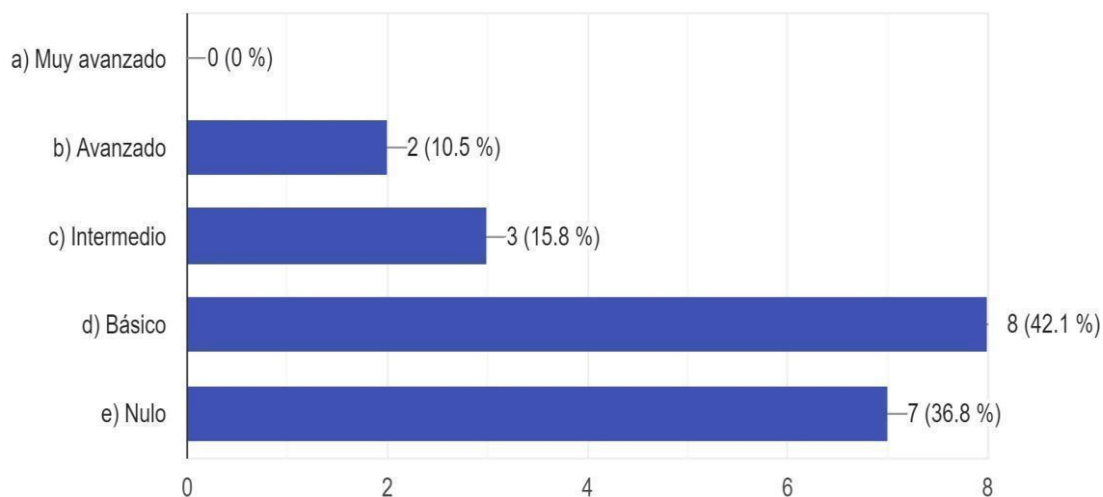
Este dato resalta que las instituciones educativas y gobierno podrían considerar ofrecer más opciones accesibles y atractivas para involucrar a los estudiantes en actividades complementarias para aprender la segunda lengua, tales como clubes de bilingüismo, grupos de estudio o el uso de recursos en línea, lo que podría aumentar su motivación y mejorar su nivel de inglés.

la segunda pregunta de la encuesta tomada en cuenta para la categoría ya mencionada es la que se muestra en la figura 18

**Figura 18:** Pregunta 5: ¿Cómo calificarías tu nivel actual de habilidades comunicativas en inglés?

¿Cómo calificarías tu nivel actual de habilidades comunicativas en inglés?

19 respuestas



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio

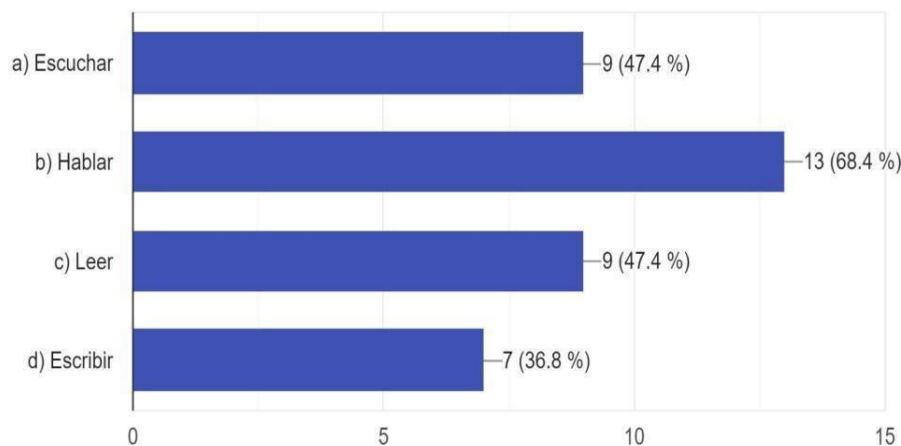
Los resultados muestran que una gran parte de los estudiantes tiene niveles bajos de habilidades comunicativas en inglés. Alrededor del 42,1% se encuentra en un nivel básico y un 36,8% califica su habilidad como nula, lo que sugiere que existe una necesidad considerable de mejorar la base del aprendizaje del inglés entre los estudiantes. Sólo un pequeño porcentaje de estudiantes (10,5%) se siente cómodo con un nivel avanzado. Estos datos indican que es necesario ofrecer mayor apoyo y recursos para mejorar las habilidades de los estudiantes en inglés, especialmente para aquellos con niveles básicos o nulos.

Se presenta la siguiente pregunta en la gráfica 18

**Figura 19.** Pregunta ¿Qué habilidades comunicativas en inglés te gustaría mejorar?

¿Qué habilidades comunicativas en inglés te gustaría mejorar?

19 respuestas



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio.

Los resultados indican que la principal habilidad de mejora que los estudiantes desean desarrollar es hablar en inglés (68,4%), seguida de habilidades como escuchar y leer (47,4%). La habilidad de escribir es la que menos les gustaría mejorar (36,8%), lo que sugiere que los estudiantes se sienten más confiados en su capacidad para escribir que en otras habilidades comunicativas.

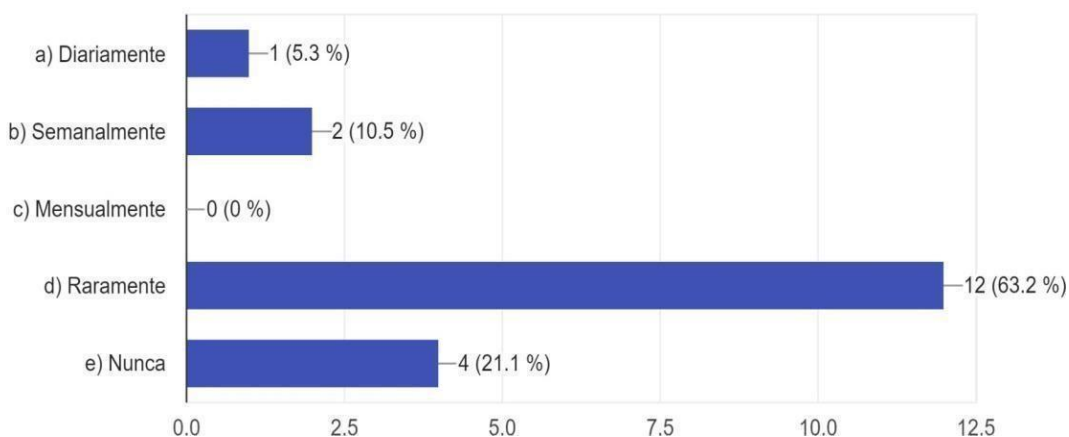
El fuerte enfoque en hablar resalta la importancia de mejorar la fluidez verbal y la confianza en la conversación, áreas que a menudo requieren práctica constante en entornos más informales y de interacción directa. La comprensión auditiva (escuchar) y la lectura son también áreas importantes que deben ser reforzadas, ya que los estudiantes parecen estar interesados en desarrollar un dominio completo del idioma, no solo en una habilidad específica.

A continuación, se presentan los resultados de la pregunta 1 en la figura 20.

**Figura 20.** Pregunta 7 ¿Con qué frecuencia practicas tus habilidades comunicativas en inglés fuera del aula?

¿Con qué frecuencia practicas tus habilidades comunicativas en inglés fuera del aula?

19 respuestas



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio.

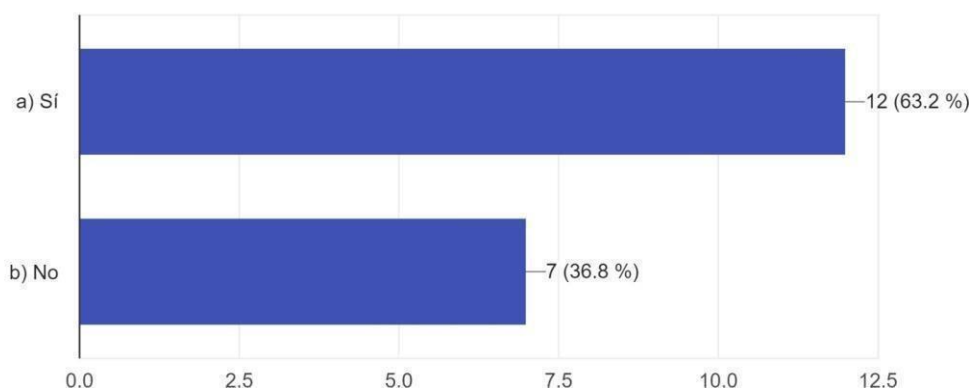
Los datos muestran que, aunque hay una pequeña porción de estudiantes que practican sus habilidades comunicativas en inglés diariamente (5,3%) o semanalmente (10,5%), la gran mayoría de los estudiantes no practican regularmente fuera del aula. El 63,2% practica rara vez, y un 21,1% nunca lo hace. Esto sugiere que muchos estudiantes dependen exclusivamente del tiempo de clase para desarrollar sus habilidades en inglés, lo que limita su progreso.

En seguida, se presenta la pregunta 8 de la encuesta.

**Figura 21.** Pregunta 8 ¿Sientes que las clases de inglés te han ayudado a desarrollar tus habilidades comunicativas?

¿Sientes que las clases de inglés te han ayudado a desarrollar tus habilidades comunicativas?

19 respuestas



*Nota:* Elaboración propia tomada del análisis de la encuesta de diagnóstico inicial realizado a la población objeto de estudio

Los datos de la pregunta anterior muestran que la mayoría de los estudiantes es decir un 63,2% siente que las clases de inglés han tenido un impacto positivo en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, lo que sugiere que las metodologías o actividades en el aula están siendo efectivas para la mayoría de los estudiantes. Sin embargo, un porcentaje considerable (36,8%) no percibe la misma mejora, lo que podría indicar que, para algunos estudiantes, las clases no están siendo lo suficientemente eficaces en fomentar el uso práctico del idioma o que hay factores adicionales que limitan su progreso.

Respecto a las habilidades comunicativas en inglés, se encontró que los estudiantes tienen un nivel básico e insuficiente frente al uso de la lengua y tampoco realizan actividades extracurriculares con el fin de fortalecer sus conocimientos y habilidades. Sin embargo, consideran que el aprendizaje de este idioma es relevante al momento de enfrentar oportunidades futuras y desean usar de manera adecuada el idioma en actividades dinámicas dejando de lado los métodos repetitivos.

La encuesta muestra que los estudiantes se inclinan por métodos de aprendizaje mucho más enfocados al aspecto conversacional y vivencial en contraste con lo gramatical que se convierte en repetitivo. Este análisis nos invita a transformar las estrategias pedagógicas para aplicar conocimientos de manera más práctica y significativa, y en este orden la gamificación se propone como una herramienta propicia para lograrlo, aumentando así la motivación y compromiso.

### **Diseño de la propuesta de intervención pedagógica basada en gamificación**

A partir de los hallazgos del diagnóstico, se desarrolló una propuesta pedagógica que integró elementos de gamificación, como mecánicas de juego (puntos, niveles y recompensas), dinámicas motivadoras y una experiencia de usuario centrada en la retroalimentación inmediata. El diseño incluyó actividades específicas para fortalecer la escucha y la escritura, combinadas con un enfoque en la motivación intrínseca y extrínseca para captar el interés de los estudiantes. Este diseño fue validado por expertos en pedagogía y tecnología educativa antes de su implementación.

Para su desarrollo, se implementó una plataforma gamificada que está centrada en un espacio digital que combina elementos de juegos, como puntos, niveles, recompensas, insignias y desafíos, con actividades educativas para hacer que el aprendizaje sea más interesante y motivador. Estos elementos ayudan a que los estudiantes se sientan más comprometidos y disfruten del proceso de aprendizaje. Según Kapp (2012), una plataforma gamificada "incorpora las mecánicas del juego para fomentar la participación, la competencia y el logro de objetivos, lo que facilita la absorción de contenidos y hace más agradable la experiencia de aprendizaje". En este proyecto, se eligió esta metodología para enseñar inglés, especialmente en un contexto rural, donde los métodos convencionales no siempre son tan efectivos. Al integrar la gamificación, los estudiantes se sienten más involucrados, ya que pueden ver su progreso mediante recompensas y superar desafíos, lo que aumenta su motivación para seguir aprendiendo.

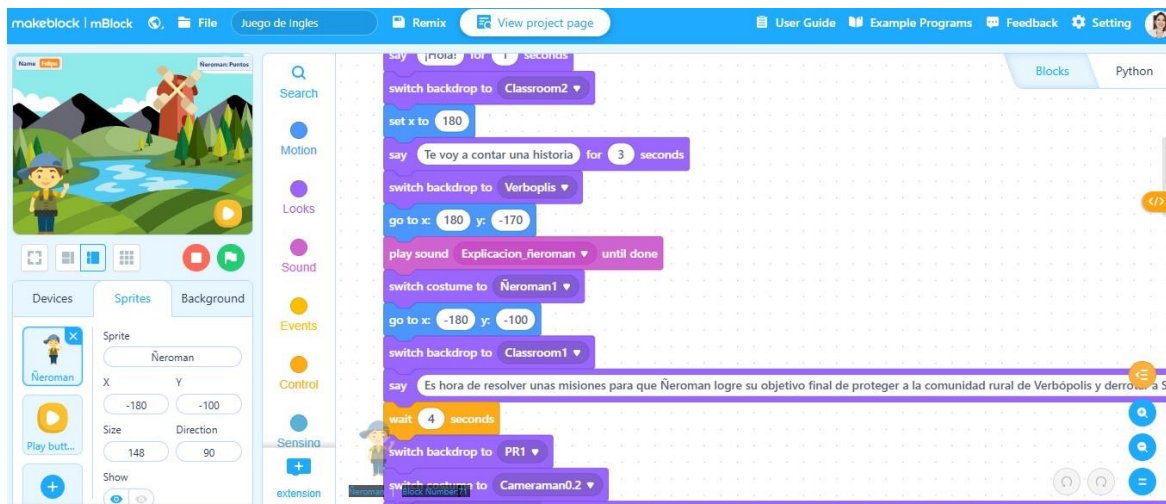
La razón de usar una plataforma gamificada en este proyecto es porque tiene un gran potencial para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Como señala Fernández (2021), "la gamificación en la educación transforma el proceso de enseñanza en experiencias más atractivas, lo que aumenta la motivación y facilita la adquisición de conocimientos de manera más eficaz". Este enfoque no solo hace que los estudiantes interactúen más con el contenido, sino que también les permite aprender de manera más autónoma y trabajar en equipo, dos aspectos claves en un aprendizaje moderno adaptado a las necesidades de los estudiantes.

La plataforma gamificada desarrollada para este proyecto fue creada utilizando mBlock, una herramienta tecnológica que facilita el diseño de entornos interactivos mediante programación visual, ideal para iniciativas educativas, es una plataforma de código abierto creada con el propósito de fomentar la educación en áreas STEAM. Inspirada en Scratch 3.0, un lenguaje de programación que nos permite utilizar Arduino, programación C y Python, esta herramienta permite el uso de lenguajes de programación tanto gráficos como textuales, que son fáciles de entender y manejar. Con mBlock, los interesados pueden diseñar historias, juegos y animaciones, lo que resulta útil tanto para el desarrollo de actividades docentes como para la gestión de proyectos personales de programación. Esta multiplataforma resulta muy atractiva para los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de aprender programación y, al mismo tiempo, desarrollar las habilidades de lectura y escritura en inglés.

Según Manganelli (S) M block es una plataforma de programación diseñado para el aprendizaje de las herramientas básicas de programación. Los usuarios pueden crear sus propias historias interactivas, animaciones, juegos y música, y compartirlas en la web.

A continuación, se puede observar el entorno gráfico de programación mBlock, el cual se trabajó desde computador o celular, <https://planet.mblock.cc/project/5007294>

**Figura 22:** Pantallazo del entorno gráfico creado en mblock



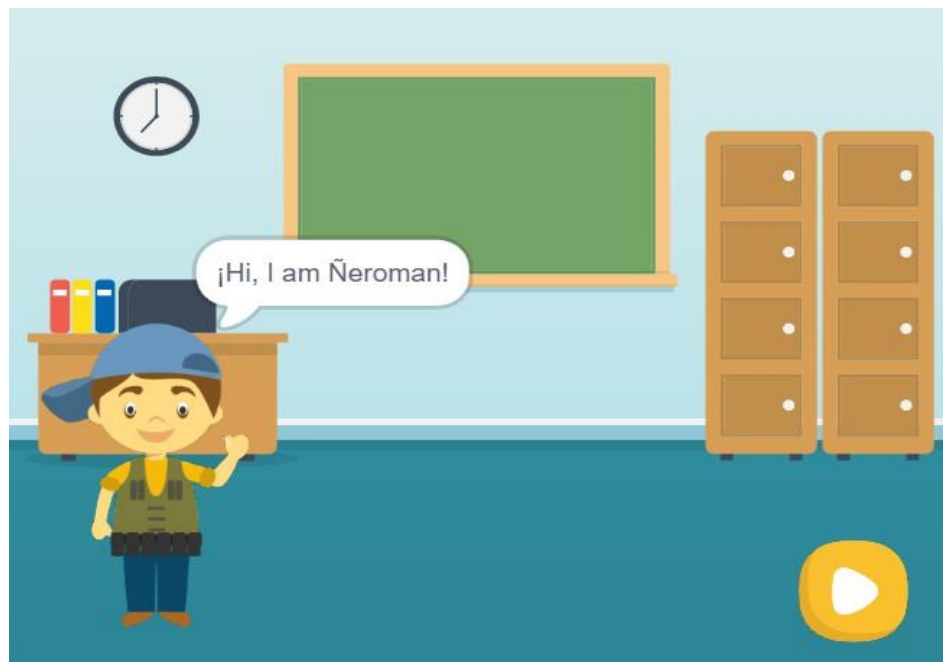
*Nota:* Tomada de la plataforma mblock, por los autores del proyecto

El personaje de Ñeroman fue creado como una representación simbólica basada en la percepción que los estudiantes tienen del término coloquial "ñero", usado para describir a adolescentes que vagan por la ciudad sin un objetivo claro, sin motivación ni aspiraciones visibles. Esta figura urbana parecía reflejar la manera en que los estudiantes rurales veían el aprendizaje del inglés: como algo ajeno a sus vidas cotidianas, sin una función práctica en su entorno inmediato. Ellos consideraban que, así como un "ñero" no parece necesitar habilidades específicas para desenvolverse en la ciudad, tampoco ellos necesitarían el inglés en su contexto diario. De ahí surgió la idea de crear un personaje que conectara esa realidad con el aprendizaje, mostrando que

incluso en las situaciones más inesperadas, las habilidades lingüísticas pueden abrir nuevas oportunidades.

Inspirados en esta idea, se desarrolló la historia "Las Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verbópolis", ambientada en una tranquila región rural donde las palabras cobraban vida. En este contexto vivía Ñeroman, un joven con habilidades extraordinarias para el inglés que soñaba con convertirse en un héroe del lenguaje. Sus poderes no solo eran físicos, sino que su dominio del inglés lo hacía destacar. Un día, Ñeroman descubrió un antiguo conjuro mágico que prometía hacer realidad cualquier deseo relacionado con el lenguaje. Sin embargo, su viaje no estaría exento de desafíos: pronto apareció Silentius, un villano que robaba las voces de los habitantes de Verbópolis, dejándolos incapaces de comunicarse. Ñeroman, al enfrentarse a esta amenaza, comprendió la verdadera importancia de la comunicación y del idioma, no solo como herramienta académica, sino como medio para preservar la identidad y la libertad de su comunidad. Así, la historia de Ñeroman se convierte en una metáfora del poder del conocimiento y la necesidad de encontrar sentido y propósito en habilidades que, a simple vista, pueden parecer irrelevantes en un contexto determinado.

Figura 23: Pantallazo del entorno gráfico creado en mblock. (



*Nota:* Tomada de por los autores del proyecto

**Figura 24:** registro fotográfico



*Nota:* Tomada por los autores del proyecto

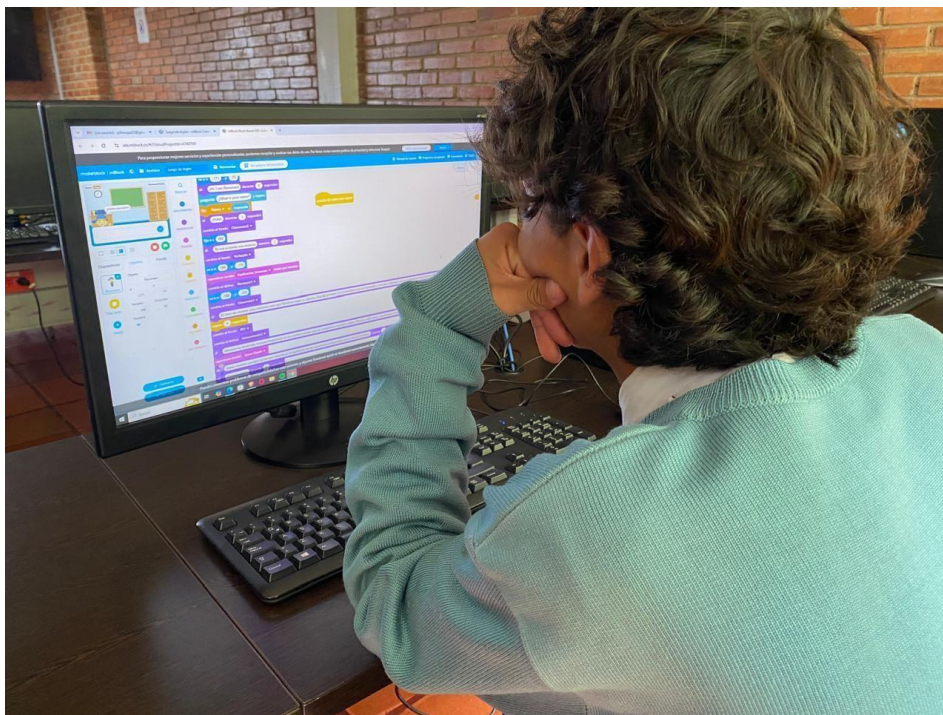
Su construcción se basó en la metodología Design Sprint, la cual organizó el proceso en cinco fases fundamentales, integrando elementos de gamificación como puntos, insignias, niveles, desafíos y recompensas. Durante la primera etapa, "Entender", se identificaron las necesidades específicas de los estudiantes y las competencias comunicativas que se buscaban fortalecer, estableciendo así los objetivos del entorno gamificado. En la fase de "Idear", se diseñaron los componentes principales de la gamificación, asegurando que cada actividad estuviera alineada con la temática rural y adaptada al contexto de los participantes.

En la etapa de "Decidir", se seleccionaron las actividades gamificadas más adecuadas, como desafíos interactivos, acertijos de vocabulario y misiones auditivas. Estas actividades fueron programadas en mBlock, aprovechando su capacidad para generar interfaces dinámicas que incluyen retroalimentación visual, como sistemas de puntuación e insignias que se actualizan en tiempo real. En la fase de "Prototipar", se creó un modelo funcional de la plataforma, donde se incorporaron elementos visuales atractivos y tareas organizadas en niveles según su complejidad. Finalmente, durante la etapa de "Probar", se realizaron pruebas piloto con los estudiantes, obteniendo retroalimentación para ajustar la plataforma, mejorando la experiencia de navegación, el diseño y la interacción de las actividades.

El componente tecnológico ofrecido por mBlock permitió centralizar todos los elementos de gamificación, como el sistema de recompensas y los tableros de progreso, brindando una experiencia educativa motivadora y completamente adaptada a las características y necesidades del grupo objetivo. Este enfoque metodológico aseguró la creación de un entorno innovador y

eficiente que fomenta el aprendizaje en un contexto motivador y atractivo. Como se puede ver en la siguiente imagen:

**Figura 25:** Registro fotográfico del trabajo de actividades









*Nota:* Tomada por los autores del proyecto

A continuación, se detallan las sesiones presentadas en el proyecto de gamificación:

**Figura 26:** Sesiones de la propuesta gamificada.

SESIONES DE LA PROPUESTA GAMIFICADA		
<b>SESIÒN 1</b>	<b>"El Granero de la Lectura Comprensiva".</b> Lectura y comprensión lectora	

<p><b>SESION 2</b></p>	<p><b>"El Laberinto de los Modismos"</b> Modismos y expresiones idiomáticas</p>	 <p>Planting trees contributes in the environment</p> <p>a. Plantar árboles contribuye en el medio ambiente. b. La siembra de árboles ayuda al entorno. c. Plantar árboles contribuye al medio ambiente.</p>
<p><b>SESION 3</b></p>	<p><b>"La Plaza del Pueblo y la Escucha Activa"</b> Escucha activa</p>	 <p>Las Aventuras Lingüísticas en los Campos de Verópolis</p>
<p><b>SESION 4</b></p>	<p><b>"El Molino de la Lectura Crítica"</b> Lectura Crítica</p>	 <p>Rural life often revolves around agriculture and nature. Many people living in rural areas work on farms, growing crops and raising animals. The pace of life is generally slower compared to urban areas, allowing residents to enjoy a closer connection to nature and community.</p> <p>Rural communities often have tight and relationships.</p>
<p><b>SESION 5</b></p>	<p><b>"La Montaña de la Escucha Crítica"</b> Escucha crítica</p>	

		
<p><b>SESION 6</b></p>	<p><b>Evaluación y seguimiento.</b></p>	

*Nota:* Creación propia tomada de la elaboración de la planeación de la propuesta de gamificación.

La propuesta de gamificación fue diseñada con el propósito de aumentar la motivación mediante el uso de dinámicas de juego que fomentan la participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés. Los elementos de gamificación, como los puntos, insignias y recompensas, lograron captar el interés de los estudiantes. Las respuestas en las entrevistas mostraron que los estudiantes se sentían motivados al recibir recompensas simbólicas, como los “auriculares dorados” o la “lente de lectura crítica”, lo cual les hacía sentir que su esfuerzo era reconocido y valorado. Al implementar estas dinámicas, los estudiantes mencionaron sentirse en una especie de “competencia sana” donde querían superar cada reto, motivados por la posibilidad de obtener recompensas. Este enfoque coincide con lo señalado por Dörnyei y Ushioda (2011), quienes afirman que la motivación en el aprendizaje de idiomas puede potenciarse mediante el uso de desafíos y recompensas, logrando que los estudiantes se comprometan y participen activamente en las actividades.

**Figura 27:** Registro fotográfico del trabajo de actividades



*Nota:* Tomada por los autores del proyecto

### **Implementación de la propuesta gamificada para fortalecer habilidades comunicativas en inglés**

La implementación de la propuesta gamificada permitió un entorno de aprendizaje interactivo que facilitó el desarrollo de habilidades como la escucha y la lectura en inglés. En las entrevistas, varios estudiantes expresaron que las actividades les ayudaron a mejorar su habilidad para entender textos y audios en inglés, destacando que los acertijos y retos sobre modismos y frases rurales les ayudaron a entender el inglés de una manera diferente y más práctica. Este tipo de aprendizaje hizo que los estudiantes vieran la utilidad del inglés en su contexto, permitiéndoles adquirir vocabulario relacionado con temas de su entorno. Este enfoque se alinea con los estudios de García y López (2021), quienes mencionan que el aprendizaje basado en juegos es útil para la construcción de conocimiento, pues brinda un contexto en el que los estudiantes pueden aplicar habilidades de manera activa. La propuesta gamificada fue fundamental para que los estudiantes se involucraran en el proceso y percibieran mejoras en sus habilidades comunicativas.

La intervención se llevó a cabo con los estudiantes de grado octavo durante un período de cuatro semanas. Se utilizaron estrategias pedagógicas y didácticas centradas en el aprendizaje activo mediante la implementación de la propuesta pedagógica gamificada basada en actividades adaptadas a los niveles de habilidad de los estudiantes. Las sesiones incluyeron el uso de aplicaciones interactivas, dinámicas grupales y retos lingüísticos que promovieron la práctica de la escucha y la lectura en inglés. Durante esta etapa, se observaron altos niveles de participación y compromiso por parte de los estudiantes.

Para desarrollar este proyecto, se llevó a cabo una planeación detallada que permitió organizar cada unidad de manera coherente, alineando los objetivos de aprendizaje con las actividades propuestas. El proceso inició con un diagnóstico que identificó las necesidades específicas de los estudiantes, utilizando encuestas. Esto permitió diseñar cinco unidades temáticas teniendo en cuenta los derechos básicos de aprendizaje DBA establecidos por el Ministerio de Educación Nacional MEN, cada una centrada en habilidades comunicativas como la escucha activa y la lectura; así como también en procesos mentales como la comprensión lectora y el pensamiento crítico, integrando elementos de gamificación para mantener la motivación de los estudiantes, propiciar el trabajo colaborativo entre estudiantes y lograr el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de escucha y escritura.

La planeación del proyecto fue un proceso meticuloso, dividido en fases bien estructuradas que aseguraron la coherencia y eficacia de las actividades. Todo comenzó con un diagnóstico inicial, en el que se aplicaron encuestas y se realizaron observaciones en el aula para identificar las necesidades específicas del grupo. Esta información fue clave para diseñar cinco unidades temáticas, cada una con un objetivo claro y actividades gamificadas que abordaron aspectos fundamentales del aprendizaje del inglés. En este sentido, en la primera unidad la lectura y

comprensión lectora se trabajó a partir de textos relacionados con temas rurales, lo que permitió a los estudiantes relacionar los contenidos temáticos con su contexto rural y mejorar su capacidad de interpretación. La segunda unidad estuvo centrada en modismos y expresiones idiomáticas en inglés, utilizando acertijos y juegos de roles para hacer más accesible y entretenido un tema que suele ser complejo.

Las unidades tres y cuatro se dedicaron a la escucha activa y la lectura crítica, respectivamente. Se utilizaron audios contextualizados que los estudiantes debían analizar, lo que les ayudó a desarrollar un pensamiento más reflexivo y crítico frente a la información recibida. La última unidad sirvió para consolidar todo lo aprendido en las etapas anteriores. Se realizaron actividades integradoras donde los estudiantes aplicaron sus conocimientos en situaciones prácticas, reforzando tanto sus habilidades de comprensión lectora como de escucha.

El cronograma de actividades estuvo organizado en cuatro fases fundamentales: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. Durante la fase de diagnóstico, se establecieron las bases para identificar las fortalezas y áreas de mejora del grupo. La fase de diseño fue clave para estructurar cada unidad, asegurando que las actividades gamificadas estuvieran alineadas con los objetivos de aprendizaje. En la etapa de implementación, se puso en marcha lo planeado, manteniendo siempre la flexibilidad necesaria para hacer ajustes en función de las necesidades emergentes. Finalmente, la fase de evaluación permitió medir el impacto del proyecto, comparando los resultados obtenidos al inicio y al final de la intervención. Como lo menciona Hernández et al. (2014), una planeación bien estructurada y flexible es esencial para obtener resultados efectivos en proyectos educativos, y este proceso demostró ser un ejemplo claro de ello.

La implementación de esta propuesta gamificada no solo logró transformar el proceso de aprendizaje del inglés en un entorno rural, sino que también demostró ser una estrategia eficaz

para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos, tecnológicos y contextuales, se generó un ambiente de aprendizaje activo donde cada estudiante pudo participar, superar desafíos y fortalecer sus habilidades de escucha y lectura. La estructura planificada y flexible permite adaptar las actividades a las necesidades específicas del grupo, asegurando una experiencia educativa más significativa. Este enfoque refuerza la importancia de innovar en las metodologías de enseñanza, especialmente en contextos rurales, donde el aprendizaje puede convertirse en una herramienta poderosa para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

### **Validación de la propuesta implementada**

Para el desarrollo de este proyecto se utilizaron dos instrumentos principales de recolección de información: entrevistas grupales semiestructuradas y un diario reflexivo. Las entrevistas permitieron explorar las percepciones de los estudiantes sobre las actividades realizadas, sus dificultades y logros, así como la utilidad de los materiales gamificados. Según Vázquez (2021), “las entrevistas semiestructuradas son una herramienta valiosa para obtener información detallada y auténtica, ya que permiten un diálogo abierto y flexible con los participantes.”

Por otro lado, el diario reflexivo ofreció un espacio para que los estudiantes expresaran sus pensamientos sobre todo el proceso de aprendizaje, ayudando a identificar las habilidades desarrolladas y las áreas a mejorar. En este sentido, como menciona Castillo (2020), “el diario reflexivo no solo facilita la introspección del estudiante, sino que también proporciona al docente una visión profunda del impacto de sus estrategias de enseñanza en el aprendizaje.” La tabla con las preguntas de las entrevistas se encuentra detallada en el Anexo 8.

En el análisis de la Unidad 1, la implementación de desafíos y recompensas en la lectura comprensiva tuvo un impacto positivo en la motivación de los estudiantes. Las respuestas demuestran que los retos les dieron un propósito claro al leer, y esto les ayudó a enfocarse más en comprender los textos. Pasaron de ver la lectura como una obligación aburrida a una experiencia más dinámica y entretenida. Esto sugiere que la gamificación no solo les facilitó el aprendizaje,

sino que también despertó su interés genuino por el contenido. Como señala Méndez (2021), “la gamificación fomenta la participación activa y mejora la motivación intrínseca de los estudiantes, al transformar las tareas académicas en desafíos atractivos.” A continuación, en la figura 27, se relaciona una nube de palabras con los conceptos emergentes de la unidad 1

**Figura 28:** *Palabras clave emergentes correspondientes a la Unidad 1*



*Nota:* Elaboración propia, tomada de la entrevista para el análisis de la Unidad #1

En el análisis de la Unidad 2, el uso de actividades interactivas y retos gamificados en la comprensión de modismos mostró resultados alentadores. Los estudiantes destacaron que los juegos digitales hicieron más accesible y divertido el aprendizaje del inglés. La tecnología no solo

facilitó la retención de los modismos, sino que también convirtió una tarea difícil en una experiencia lúdica. Esto indica que la combinación de tecnología y gamificación fue efectiva para reforzar el aprendizaje de un contenido desafiante. Según García (2020), “las herramientas tecnológicas, integradas de manera didáctica, pueden transformar la experiencia educativa, facilitando la comprensión de conceptos complejos de forma innovadora.” A continuación, en la figura 28, se relaciona una nube de palabras con los conceptos emergentes de la unidad 2

**Figura 29:** *Palabras clave emergentes correspondientes a la Unidad #2*



*Nota:* Elaboración propia, tomada de la entrevista para el análisis de la Unidad #2

En el análisis de la Unidad 3, la entrega de insignias virtuales y la estructura de desafíos en la escucha activa lograron mantener a los estudiantes motivados. Las respuestas evidencian que la competencia y la recompensa transformaron la escucha, que antes era rutinaria, en una actividad emocionante. La gamificación hizo que se sintieran más involucrados y atentos, lo que demuestra que este enfoque no solo mejora la motivación, sino que también fomenta una actitud más crítica y concentrada frente a los audios. Como menciona López (2019), “el uso de insignias y recompensas genera un ambiente de aprendizaje donde la competencia sana motiva al estudiante a participar activamente y superarse.” A continuación, en la figura 29, se relaciona una nube de palabras con los conceptos emergentes de la unidad 3

**Figura 30 :** *Palabras clave emergentes correspondientes a la Unidad #3*



*Nota:* Elaboración propia, tomada de la entrevista para el análisis de la Unidad #3

En el análisis de la Unidad 4, los estudiantes reconocieron que las dinámicas gamificadas facilitaron el desarrollo de su comprensión lectora crítica. Al agregar recompensas y desafíos, el análisis de textos pasó de ser una actividad pasiva a un reto que les exigía pensar más profundamente. Este cambio los llevó a involucrarse más con el contenido, esforzándose por comprender mejor y prestar atención a los detalles. La gamificación, por lo tanto, no solo mejoró sus habilidades de lectura, sino que también les enseñó a ser más analíticos. Como argumenta Ruiz (2022), “la gamificación promueve una participación activa que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el análisis crítico y la resolución de problemas.” A

continuación, en la figura 30, se relaciona una nube de palabras con los conceptos emergentes de la unidad 4

**Figura 31:** *Palabras clave emergentes correspondientes a la Unidad #4*



*Nota:* Elaboración propia, tomada de la entrevista para el análisis de la Unidad #4

En el análisis de la Unidad 5, los retos y premios asociados al análisis de audios con mensajes manipulados fortalecieron la capacidad de los estudiantes para identificar información engañosa. Las respuestas reflejan que la gamificación los ayudó a desarrollar un pensamiento más crítico, pues los motivaba a prestar atención a los detalles y a cuestionar lo que escuchaban. Este enfoque no solo aumentó su interés por la actividad, sino que también les brindó herramientas para

aplicar en situaciones de la vida real. Según Torres (2021), “la gamificación, al presentar desafíos concretos, fomenta la capacidad del estudiante para identificar patrones, evaluar información y tomar decisiones fundamentadas.” A continuación, en la figura 31, se relaciona una nube de palabras con los conceptos emergentes de la unidad 5

**Figura 32:** *Palabras clave emergentes correspondientes a la Unidad #5*



*Nota:* Elaboración propia, tomada de la entrevista para el análisis de la Unidad #5

En el análisis del diario reflexivo, los estudiantes destacaron cómo la gamificación transformó su experiencia de aprendizaje, haciéndola más motivadora y significativa. Las respuestas muestran que las dinámicas de desafíos, insignias y recompensas no solo captaron su interés, sino que también los ayudaron a superar dificultades, como la comprensión de modismos y la atención en la escucha crítica. Los retos presentaron un ambiente donde el error era parte del proceso de aprendizaje, lo que les permitió perseverar y mejorar sin sentir presión. Además, las actividades lúdicas les dieron la oportunidad de aplicar lo aprendido en contextos reales, fortaleciendo habilidades clave como la concentración, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. Como afirma Ramírez (2020), “la gamificación convierte el aprendizaje en una experiencia inmersiva, donde el error es visto como una oportunidad de mejora y no como una barrera.”

Los estudiantes también identificaron áreas de mejora, proponiendo más niveles de dificultad, recompensas físicas y retos personalizados. Estas sugerencias reflejan que se sienten comprometidos con el proceso y buscan que la gamificación sea aún más efectiva. La mayoría resaltó cómo las competencias y la estructura de juego hicieron que aprendieran sin sentirlo como una obligación, lo que confirma que la estrategia logró su propósito: convertir el aprendizaje en una experiencia atractiva y enriquecedora.

Tanto las entrevistas como el diario reflexivo evidencian que la gamificación fue una herramienta poderosa para mejorar la motivación y las habilidades de escucha y lectura de los estudiantes. Las dinámicas de juego, los desafíos y las recompensas hicieron que los estudiantes se sintieran más involucrados, concentrados y entusiasmados con las actividades. Pasaron de ver el inglés como una materia difícil o aburrida a un reto emocionante donde podían aprender jugando. Además, fortalecieron habilidades esenciales como la atención, el análisis crítico y la

perseverancia, lo cual impactará positivamente en su desempeño general. La gamificación no solo cumplió su objetivo académico, sino que también sembró en los estudiantes una actitud positiva hacia el aprendizaje, lo que es, sin duda, el mayor logro del proyecto.

### Matriz entrevista propuesta implementada

**Figura 33:** *Matriz de entrevista*

CATEGORÍA	PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANÁLISIS
MOTIVACIÓN	¿Cómo la inclusión de desafíos y recompensas en la lectura comprensiva ha cambiado tu interés o motivación por los textos trabajados?	<p><b>Estudiante 1:</b> Profe, pues antes leer me aburría mucho, pero ahora con los desafíos, uno como que se emociona más por ganar puntos y todo eso.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> A mí me gusta porque me reta a entender mejor lo que leo, además uno siente que va ganando algo.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Los premios me motivan, porque siento que voy avanzando como en un juego y eso es bacano.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> La verdad, leer ya no es tan aburrido porque uno tiene que estar pilas para ganar las recompensas.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Como que uno quiere competir y ser mejor que los compañeros, entonces uno se esfuerza más.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Con los retos, uno se concentra más porque no quiere perder.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Yo antes leía solo porque tocaba,</p>	<p>La implementación de estas actividades ha cambiado la actitud de los estudiantes hacia la lectura, haciendo que se involucren más activamente. Por otro lado, estas estrategias no solo aumentaron la motivación, sino que también parecen tener un impacto positivo en la comprensión de los textos leídos. La competencia y la posibilidad de obtener recompensas son motores clave de esta transformación.</p>

		pero ahora quiero ganar los desafíos, eso me ayuda a entender mejor. <b>Estudiante 8:</b> Los desafíos hacen que uno no solo lea por leer, sino que quiera ganar algo y entender más.	
GAMIFICACIÓN	Pregunta: ¿Cómo te han ayudado las actividades interactivas y los retos gamificados a comprender mejor los modismos y expresiones idiomáticas en inglés?	<p><b>Estudiante 1:</b> Las actividades en el computador son chéveres porque uno va aprendiendo jugando, no solo copiando en el cuaderno.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Los retos interactivos me ayudan porque uno se acuerda más fácil de las palabras.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Eso de hacer ejercicios en línea es más divertido y siento que aprendo más rápido.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Me gustan porque uno practica y si se equivoca, vuelve a intentarlo, entonces aprende más.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Entender modismos es difícil, pero con los juegos se me queda más fácil en la cabeza.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Como es interactivo, uno no se aburre y pone más atención.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Me gusta porque no es solo teoría, sino que uno hace cosas y va aprendiendo.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Es bacano porque uno va viendo su progreso en la pantalla y eso motiva.</p>	El uso de actividades interactivas como juegos no solo hace que el aprendizaje sea más entretenido y dinámico, sino que también facilita la memorización, mejora la comprensión, fomenta un aprendizaje más activo. Los estudiantes aprecian la posibilidad de practicar, equivocarse y corregir sus errores, lo cual refuerza el aprendizaje, les ayuda a retener mejor la información. También, la capacidad de ver el progreso en tiempo real les da un sentido de logro, lo que incrementa su atención.
	¿Qué aspectos de la entrega de insignias	<b>Estudiante 1:</b> Las insignias son como	Esto indica que las insignias y los retos

	<p>virtuales o retos auditivos hicieron más divertido o efectivo tu proceso de escucha activa?</p>	<p>medallas, y eso me hace querer poner más atención a los audios.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Ganar insignias es lo más divertido porque uno se siente como en un juego.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Los retos auditivos me gustan porque no solo escuchamos, sino que competimos entre nosotros.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Me gusta ganar insignias, es como un premio por prestar atención.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Las insignias me hacen sentir que estoy logrando algo, no solo escuchando por escuchar.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Uno está más concentrado porque quiere ganar las insignias, no quiere quedarse atrás.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Los retos hacen que escuchar no sea aburrido, es como una competencia.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> A mí me encanta ganar insignias porque eso me reta a escuchar mejor.</p>	<p>auditivos son herramientas efectivas para aumentar la concentración de los estudiantes. Al ofrecer una recompensa tangible (insignias), los estudiantes sienten que su esfuerzo tiene un propósito y están más motivados para prestar atención y participar activamente. A parte de ello, la competencia y la diversión asociadas con estos retos ayudan a que las tareas de escucha sean más interactivas y atractivas, lo que a su vez mejora la habilidad de escuchar y la comprensión auditiva. La implementación de estos elementos gamificados puede transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y efectiva.</p>
<p>HABILIDADES COMUNICATIVAS: ESCUCHA- LECTURA</p>	<p>¿De qué manera las dinámicas gamificadas, como el análisis de textos con recompensas, han facilitado el desarrollo de tu comprensión lectora crítica?</p>	<p><b>Estudiante 1:</b> Cuando hay recompensas, uno quiere leer bien para ganar puntos, entonces entiende mejor el texto.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Me gusta porque no es solo leer por leer, sino que uno está pendiente de cada detalle.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Las recompensas me hacen querer analizar más el</p>	<p>Las recompensas juegan un papel crucial en mejorar la concentración y el esfuerzo de los estudiantes en la lectura. Estas recompensas no solo fomentan la escucha y una lectura más detallada y reflexiva, sino que también convierten el aprendizaje en una</p>

		<p>texto, no solo pasar rápido por encima.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Uno se esfuerza más porque quiere ganar y eso ayuda a entender mejor lo que está leyendo.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Es como un juego, entonces uno no se da cuenta de que está aprendiendo, pero sí lo hace.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Las dinámicas hacen que uno piense más y no solo lea por obligación.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> A mí me ha servido porque antes no me importaba entender bien, pero ahora sí, por los premios.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Uno se pone las pilas para ganar, entonces entiende más lo que lee.</p>	<p>actividad más entretenida y dinámica, similar a un juego. Los estudiantes se sienten impulsados a analizar más a fondo los textos, a prestar más atención a los detalles y a esforzarse más para obtener recompensas, lo que mejora significativamente su comprensión y retención de la información.</p>
	<p>¿Cómo los retos y premios asociados al análisis de audios con mensajes manipulados te han ayudado a fortalecer tu capacidad de escucha crítica?</p>	<p><b>Estudiante 1:</b> Los retos me enseñan a escuchar mejor y darme cuenta cuando algo no es cierto.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Me gustan los premios porque hacen que uno quiera estar más atento a los detalles del audio.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Escuchar con retos es mejor, porque uno tiene que estar pendiente para no caer en la trampa.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Los audios manipulados me han ayudado a pensar mejor y a no creer todo lo que oigo.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Los premios hacen que uno esté más concentrado y analice lo que escucha.</p>	<p>Los retos auditivos y las recompensas han tenido un impacto significativo en la mejora de la habilidad de escucha de los estudiantes, ellos ahora son más conscientes de la información, y esto les ha permitido mejorar su concentración y análisis al escuchar audios. La competencia por obtener premios les motiva a estar más atentos a los detalles y a cuestionar la veracidad de lo que escuchan, lo que refuerza sus habilidades de pensamiento crítico y</p>

		<p><b>Estudiante 6:</b> Aprendí a darme cuenta cuando un audio está mintiendo, gracias a los retos.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Es chévere porque uno se da cuenta de cómo a veces nos engañan en los medios.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Me gustó porque ahora pongo más atención a lo que escucho, no me dejo llevar tan fácil.</p>	<p>les permite identificar información engañosa o manipulada, tanto en el contexto de los retos como en su vida cotidiana.</p>
--	--	---	--

*Nota:* Formato de elaboración propia, tomada de las mismas respuestas de los estudiantes

La implementación de la gamificación en el aula ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas en los estudiantes de educación media. Este enfoque innovador, basado en desafíos y recompensas, permite transformar la experiencia educativa, adaptándola a las necesidades específicas del contexto rural. A través de la combinación de actividades lúdicas y tecnología, se crea un ambiente de aprendizaje dinámico donde los estudiantes asumen un rol activo y se involucran de manera más profunda en su proceso formativo.

En la categoría de Innovación, las entrevistas reflejaron que las dinámicas gamificadas, como los desafíos y recompensas en la comprensión lectora, transformaron la percepción de los estudiantes hacia la lectura. Pasaron de considerar esta actividad como una obligación tediosa a verla como un reto interesante y motivador. Este cambio de perspectiva coincide con lo planteado por Méndez (2021), quien sostiene que la gamificación puede convertir tareas académicas en experiencias significativas que captan la atención del estudiante y lo hacen partícipe activo del

aprendizaje. Los estudiantes expresaron que competir por recompensas los incentivó a mejorar su desempeño, lo que refleja un avance en su actitud hacia el aprendizaje del inglés.

En cuanto a la categoría de Tecnología, los estudiantes mencionaron que las actividades interactivas facilitadas por la plataforma mBlock les permitieron comprender de manera más clara conceptos difíciles, como los modismos en inglés. La posibilidad de experimentar, equivocarse y corregir en un entorno virtual hizo que el aprendizaje fuera más accesible y menos intimidante. García (2020) argumenta que la tecnología, cuando se implementa de manera didáctica, potencia el aprendizaje al crear experiencias dinámicas que retienen la atención de los estudiantes. Las entrevistas revelaron que el uso de recursos tecnológicos despertó un interés genuino en el proceso de aprendizaje, superando las barreras tradicionales del aula.

En la categoría de Gamificación, la entrega de insignias virtuales y la estructura de desafíos en la escucha activa tuvieron un efecto motivador notable. Los estudiantes destacaron que la competencia sana y la posibilidad de ganar recompensas virtuales los mantuvieron concentrados y comprometidos. Este enfoque coincide con lo señalado por López (2019), quien afirma que las insignias y recompensas simbólicas generan un ambiente de aprendizaje positivo donde los estudiantes se sienten reconocidos y valorados. Esta dinámica lúdica les permitió desarrollar un mayor sentido de responsabilidad y compromiso con su proceso de aprendizaje.

La categoría de Habilidades Lingüísticas mostró resultados alentadores en la comprensión lectora crítica. Las entrevistas evidenciaron que los desafíos gamificados incentivaron a los estudiantes a prestar atención a los detalles del texto y a reflexionar más profundamente sobre el contenido. Este resultado está alineado con lo expuesto por Ruiz (2022), quien destaca que la gamificación promueve un enfoque analítico en los estudiantes al involucrarlos emocionalmente

en la tarea. Los participantes mencionaron que este enfoque les ayudó a fortalecer no solo su comprensión, sino también su capacidad de análisis.

En Pensamiento Crítico, los estudiantes señalaron que los retos relacionados con el análisis de audios manipulados los obligaron a prestar más atención y a cuestionar la información presentada. Esta experiencia no solo mejoró sus habilidades de escucha crítica, sino que también les enseñó a identificar patrones de manipulación en la información, una habilidad esencial en la era digital. Fernández (2022) sostiene que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para desarrollar el pensamiento crítico, al exigir a los estudiantes un análisis profundo y reflexivo.

La entrevista permitió evidenciar cómo la gamificación transformó la percepción de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, pasando de considerarlo una obligación tediosa a verlo como una experiencia enriquecedora y desafiante. A través de las respuestas, quedó claro que la inclusión de dinámicas lúdicas y recompensas no solo aumentó la motivación, sino que también generó un sentido de logro y pertenencia en los estudiantes. Además, la posibilidad de interactuar en un entorno más participativo les permitió sentirse valorados, lo que refuerza la idea de que el aprendizaje va más allá del contenido académico: se trata de conectar emocionalmente con los estudiantes y crear un ambiente donde se sientan protagonistas de su propio proceso. Esta experiencia subraya la importancia de adaptar las metodologías educativas a las realidades y necesidades de los estudiantes, mostrando que el uso de estrategias innovadoras puede tener un impacto duradero tanto en su desempeño académico como en su desarrollo personal.

En conclusión, los estudiantes reconocieron avances en habilidades como la escucha activa, la comprensión lectora y el análisis crítico. Sin embargo, destacaron que la escucha crítica fue uno

de los mayores desafíos, sugiriendo la inclusión de más ejemplos o pistas al inicio de las actividades para facilitar la comprensión, los estudiantes también propusieron agregar explicaciones finales para reforzar lo aprendido. De manera general, no sólo fortalecieron sus competencias lingüísticas, sino que también promovió una actitud más reflexiva y crítica frente a la información. Como señala el autor latino recientemente, de ello que la motivación y la gamificación juegan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas, al facilitar un aprendizaje más profundo y autónomo González (2022), de aquí que se resalte la importancia de estrategias innovadoras que no solo optimizan el aprendizaje, sino que también fomentan el desarrollo de una mayor conciencia crítica en los estudiantes.

### **Matriz encuesta de percepción**

Con el propósito de conocer la opinión de los estudiantes frente a su experiencia personal durante la ejecución de la propuesta de gamificación en el aula, se realizó una encuesta de percepción final a una muestra de siete estudiantes, basada en las categorías de gamificación, motivación y habilidades comunicativas de escucha y lectura. A continuación, en la figura 33, se muestra la matriz de la encuesta que contiene las categorías, preguntas, respuestas de los estudiantes y el análisis de estas.

**Figura 34:** *Matriz de encuesta de percepción a estudiantes*

CATEGORÍA	PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANÁLISIS
MOTIVACIÓN	¿Cómo la inclusión de desafíos y recompensas en la lectura comprensiva ha cambiado tu interés o	Estudiante 1: Profe, pues antes leer me aburría mucho, pero ahora con los desafíos, uno como que se emociona más por ganar puntos y todo eso.	La implementación de estas actividades ha cambiado la actitud de los estudiantes hacia la lectura, haciendo que se involucren más activamente. Por otro lado, estas estrategias no solo aumentaron la motivación, sino que también parecen

	<p>motivación por los textos trabajados?</p>	<p>Estudiante 2: A mí me gusta porque me reta a entender mejor lo que leo, además uno siente que va ganando algo.</p> <p>Estudiante 3: Los premios me motivan, porque siento que voy avanzando como en un juego y eso es bacano.</p> <p>Estudiante 4: La verdad, leer ya no es tan aburrido porque uno tiene que estar pilas para ganar las recompensas.</p> <p>Estudiante 5: Como que uno quiere competir y ser mejor que los compañeros, entonces uno se esfuerza más.</p> <p>Estudiante 6: Con los retos, uno se concentra más porque no quiere perder.</p> <p>Estudiante 7: Yo antes leía solo porque tocaba, pero ahora quiero ganar los desafíos, eso me ayuda a entender mejor.</p> <p>Estudiante 8: Los desafíos hacen que uno no solo lea por leer, sino que quiera ganar algo y entender más.</p>	<p>tener un impacto positivo en la comprensión de los textos leídos. La competencia y la posibilidad de obtener recompensas son motores clave de esta transformación.</p>
<p>GAMIFICACIÓN</p>	<p>Pregunta: ¿Cómo te han ayudado las actividades interactivas y los retos gamificados a comprender mejor los modismos y expresiones idiomáticas en inglés?</p>	<p>Estudiante 1: Las actividades en el computador son chéveres porque uno va aprendiendo jugando, no solo copiando en el cuaderno.</p> <p>Estudiante 2: Los retos interactivos me ayudan</p>	<p>El uso de actividades interactivas como juegos no solo hace que el aprendizaje sea más entretenido y dinámico, sino que también facilita la memorización, mejora la comprensión, fomenta un aprendizaje más activo. Los estudiantes aprecian la posibilidad de practicar, equivocarse y corregir sus errores, lo cual</p>

		<p>porque uno se acuerda más fácil de las palabras.</p> <p>Estudiante 3: Eso de hacer ejercicios en línea es más divertido y siento que aprendo más rápido.</p> <p>Estudiante 4: Me gustan porque uno practica y si se equivoca, vuelve a intentarlo, entonces aprende más.</p> <p>Estudiante 5: Entender modismos es difícil, pero con los juegos se me queda más fácil en la cabeza.</p> <p>Estudiante 6: Como es interactivo, uno no se aburre y pone más atención.</p> <p>Estudiante 7: Me gusta porque no es solo teoría, sino que uno hace cosas y va aprendiendo.</p> <p>Estudiante 8: Es bacano porque uno va viendo su progreso en la pantalla y eso motiva.</p>	<p>refuerza el aprendizaje, les ayuda a retener mejor la información. También, la capacidad de ver el progreso en tiempo real les da un sentido de logro, lo que incrementa su atención.</p>
	<p>¿Qué aspectos de la entrega de insignias virtuales o retos auditivos hicieron más divertido o efectivo tu proceso de escucha activa?</p>	<p>Estudiante 1: Las insignias son como medallas, y eso me hace querer poner más atención a los audios.</p> <p>Estudiante 2: Ganar insignias es lo más divertido porque uno se siente como en un juego.</p> <p>Estudiante 3: Los retos auditivos me gustan porque no solo escuchamos, sino</p>	<p>Esto indica que las insignias y los retos auditivos son herramientas efectivas para aumentar la concentración de los estudiantes. Al ofrecer una recompensa tangible (insignias), los estudiantes sienten que su esfuerzo tiene un propósito y están más motivados para prestar atención y participar activamente. A parte de ello, la competencia y la diversión asociadas con estos retos ayudan a que las</p>

		<p>que competimos entre nosotros.</p> <p>Estudiante 4: Me gusta ganar insignias, es como un premio por prestar atención.</p> <p>Estudiante 5: Las insignias me hacen sentir que estoy logrando algo, no solo escuchando por escuchar.</p> <p>Estudiante 6: Uno está más concentrado porque quiere ganar las insignias, no quiere quedarse atrás.</p> <p>Estudiante 7: Los retos hacen que escuchar no sea aburrido, es como una competencia.</p> <p>Estudiante 8: A mí me encanta ganar insignias porque eso me reta a escuchar mejor.</p>	<p>tareas de escucha sean más interactivas y atractivas, lo que a su vez mejora la habilidad de escuchar y la comprensión auditiva. La implementación de estos elementos gamificados puede transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y efectiva.</p>
<p><b>HABILIDADES COMUNICATIVAS: ESCUCHA-LECTURA</b></p>	<p>¿De qué manera las dinámicas gamificadas, como el análisis de textos con recompensas, han facilitado el desarrollo de tu comprensión lectora crítica?</p>	<p>Estudiante 1: Cuando hay recompensas, uno quiere leer bien para ganar puntos, entonces entiende mejor el texto.</p> <p>Estudiante 2: Me gusta porque no es solo leer por leer, sino que uno está pendiente de cada detalle.</p> <p>Estudiante 3: Las recompensas me hacen querer analizar más el texto, no solo pasar rápido por encima.</p> <p>Estudiante 4: Uno se esfuerza más porque quiere ganar y eso ayuda a</p>	<p>Las recompensas juegan un papel crucial en mejorar la concentración y el esfuerzo de los estudiantes en la lectura. Estas recompensas no solo fomentan la escucha y una lectura más detallada y reflexiva, sino que también convierten el aprendizaje en una actividad más entretenida y dinámica, similar a un juego. Los estudiantes se sienten impulsados a analizar más a fondo los textos, a prestar más atención a los detalles y a esforzarse más para obtener recompensas, lo que mejora significativamente su comprensión y retención de la información.</p>

		<p>entender mejor lo que está leyendo.</p> <p>Estudiante 5: Es como un juego, entonces uno no se da cuenta de que está aprendiendo, pero sí lo hace.</p> <p>Estudiante 6: Las dinámicas hacen que uno piense más y no solo lea por obligación.</p> <p>Estudiante 7: A mí me ha servido porque antes no me importaba entender bien, pero ahora sí, por los premios.</p> <p>Estudiante 8: Uno se pone las pilas para ganar, entonces entiende más lo que lee.</p>	
	<p>¿Cómo los retos y premios asociados al análisis de audios con mensajes manipulados te han ayudado a fortalecer tu capacidad de escucha crítica?</p>	<p>Estudiante 1: Los retos me enseñan a escuchar mejor y darme cuenta cuando algo no es cierto.</p> <p>Estudiante 2: Me gustan los premios porque hacen que uno quiera estar más atento a los detalles del audio.</p> <p>Estudiante 3: Escuchar con retos es mejor, porque uno tiene que estar pendiente para no caer en la trampa.</p> <p>Estudiante 4: Los audios manipulados me han ayudado a pensar mejor y a no creer todo lo que oigo.</p> <p>Estudiante 5: Los premios hacen que uno esté más concentrado y analice lo que escucha.</p>	<p>Los retos auditivos y las recompensas han tenido un impacto significativo en la mejora de la habilidad de escucha de los estudiantes, ellos ahora son más conscientes de la información, y esto les ha permitido mejorar su concentración y análisis al escuchar audios. La competencia por obtener premios les motiva a estar más atentos a los detalles y a cuestionar la veracidad de lo que escuchan, lo que refuerza sus habilidades de pensamiento crítico y les permite identificar información engañosa o manipulada, tanto en el contexto de los retos como en su vida cotidiana.</p>

		<p>Estudiante 6: Aprendí a darme cuenta cuando un audio está mintiendo, gracias a los retos.</p> <p>Estudiante 7: Es chévere porque uno se da cuenta de cómo a veces nos engañan en los medios.</p> <p>Estudiante 8: Me gustó porque ahora pongo más atención a lo que escucho, no me dejo llevar tan fácil</p>	
--	--	---	--

*Nota:* Formato de elaboración propia

Como se puede evidenciar, la propuesta de gamificación tuvo un impacto positivo en los estudiantes de grado octavo, ya que su motivación e interés por las clases de inglés aumentaron de manera positiva. Los estudiantes vivieron una experiencia de aprendizaje significativa, que les permitió utilizar herramientas tecnológicas que fomentaron un ambiente colaborativo entre compañeros, lo que ayudó en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de escucha y lectura, por lo que la gamificación no solo aumenta la participación de los estudiantes, sino que también facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas al fomentar la interacción activa y el trabajo colaborativo, Gómez (2023).

### **Conclusiones**

En contextos rurales, aprender inglés puede resultar un desafío debido a factores como la falta de recursos y una motivación limitada entre los estudiantes. Este proyecto, centrado en la enseñanza del inglés mediante gamificación, se propuso no solo diagnosticar las necesidades de los estudiantes, sino también diseñar e implementar actividades que hicieran el aprendizaje más participativo y motivador. Mediante la encuesta de diagnóstico y al análisis de los resultados de

las pruebas *Martes de prueba*, se pudo evidenciar que los estudiantes tenían grandes necesidades de aprendizaje en el área de inglés las cuales debían ser exploradas y analizadas por el grupo investigador con el propósito de buscar una solución pedagógica y didáctica que lograra responder a las necesidades e intereses de los estudiantes del grado octavo.

En este sentido, la planeación y diseño de la propuesta de intervención pedagógica integró diversos elementos propios de la gamificación como las narrativas, los juegos, las recompensas y retos en cada una de las actividades planeadas, buscando generar un ambiente didáctico y diverso donde los estudiantes pudieran desarrollar sus habilidades de comunicación en inglés de una forma atractiva y conectada a sus intereses.

En conclusión, este proyecto demostró que la gamificación es una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje de inglés en contextos rurales. Los estudiantes respondieron positivamente a las dinámicas de juego, lo cual se reflejó en una mayor motivación y un avance en sus habilidades de lectura y escucha en inglés. Las respuestas obtenidas en las entrevistas destacan que los puntos y recompensas no solo incentivaron la participación, sino que hicieron que los estudiantes se sintieran valorados en su esfuerzo. A pesar de las limitaciones de recursos tecnológicos y el acceso limitado a materiales en inglés, la propuesta permitió un entorno de aprendizaje que hizo que los estudiantes se sintieran comprometidos y desafiados. Los resultados respaldan la eficacia de integrar elementos de gamificación en los procesos educativos para transformar la manera en que los estudiantes rurales se aproximan al aprendizaje de un idioma extranjero, creando una experiencia educativa que conecta más directamente con sus intereses y realidades.

La gamificación nos ofrece beneficios como la inmersión en contextos cercanos por medio de juegos de rol y simulaciones en conjunto con las plataformas en línea que brindan desafíos motivadores. Los clubes conversacionales y de realidad virtual son propuestas que crean ambientes

adicionales para practicar inglés con mayor frecuencia, acercándose a las preferencias de los estudiantes y mejorando sus habilidades comunicativas de una manera mucho más interactiva.

## Referencias

- Adler, R. B. y Rodman, G. (2003). *Understanding Human Communication* (8th ed.). Oxford University Press.
- Agudelo Álvarez, N., & Lleras, S. (2015). Sesión de Creatividad. En *Para el salón: Herramientas para el diseño centrado en el usuario* (p. 96). Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Alves, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso., 1, 128-147.  
<https://revistas.anahuac.mx/sintaxis/article/view/407>
- Berko, R. M. y Wolvin, A. D. (1992). *Communicating: A Social and Career Focus* (5th ed.). Houghton Mifflin Company.
- Bilbao, C. E. (2017). ¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera? *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 10(2), 25-36.
- Briceño, N. (2022, Junio). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. SciELO. De  
[http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2414-89382022000100011](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2414-89382022000100011)
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.
- Cabero, J., Rodríguez, J., Silva, A., & Marín, V. (2023). *Modelos híbridos en metodologías de educación a distancia y virtual: hacia unas didácticas digitales y emergentes*. Bogotá:  
<http://hdl.handle.net/11634/50156>.
- Cámara de Comercio, Dirección de gestión de conocimiento. (2021).  
<https://repositoriocdim.esap.edu.co/bitstream/handle/20.500.14471/10172/2138-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Obtenido de Cámara de comercio de Bogotá:  
<http://hdl.handle.net/11520/28226>
- Casilimas, C.A.S. (1996). *Investigación cualitativa*. Icfes  
<https://scholar.google.es/citations?user=MJVKXyIAAAAJ&hl=es&oi=sra>

- Clara, B. (2017, Noviembre 03). ¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera? Redalyc.  
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/html/>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). El "qué" y el "por qué" de las metas: Necesidades humanas y la autodeterminación de la conducta. *Psicología en Investigación*, 11(4), 227–268.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*. Ediciones UNESCO.
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2021). *Teaching and Researching Motivation* (3rd ed.). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781351006743>
- Fernández, L. (2022). La gamificación en el aula: estrategias para fomentar la colaboración y la competencia entre estudiantes. *Revista de Educación y Tecnología*, 15(3), 45–59.
- Fernández, R. (2022). *Gamificación en la educación: Impacto en el aprendizaje activo*. Ediciones Innovación Educativa.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido* (M. A. Valls, Trans.). Siglo XXI Editores.
- García, P., Silva, A., Bohórquez, G., & Sandoval, M. (2023). *La educación ambiental: propuesta formativa para la implementación en escenarios educativos*. Bogotá: Ediciones USTA.
- García, F. J. y Doménech, F. (1997). Motivación, aprendizaje rendimiento escolar. *Reme*, 1(0), 1-36.
- García, A. (2020). *Innovación educativa y tecnología: Nuevos retos para la enseñanza*. Editorial Universitaria
- García, A., & López, M. (2021). *Gamificación en la enseñanza de lenguas: Perspectivas y aplicaciones*. Editorial Académica Española.
- González-Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. Universidad de Burgos.
- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: modificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. González, M. E. (2017). *La enseñanza de lenguas extranjeras en el siglo XXI: retos y estrategias*. Editorial Educación Global.
- González, M. (2022). *Motivación y gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras: una aproximación integral*. *Revista Latinoamericana de Educación y Tecnología*.
- Gómez, L. (2023). *Gamificación y motivación en el aprendizaje de lenguas extranjeras: un enfoque innovador*. *Revista Latinoamericana de Educación y Nuevas Tecnologías*.

- Gordon, T. (1979). *Comunicación eficaz para maestros y padres*. Mexico. Editorial Diana.
- Harmer, J. (1991). *The practice of English language teaching* (2da ed.).
- Hernández, F. G. (s/f). Propuesta didáctica para el progreso de las habilidades comunicativas en la clase de inglés desde el modelo pedagógico enseñanza para la comprensión para un grupo de estudiantes de. Edu.co. 2014, de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2614/Gonz%c3%a1lezhern%c3%a1nezfranciney.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Desarrollo de la perspectiva teórica: revisión de la literatura y construcción del marco teórico.
- Knapp, M. L. y Hall, J. A. (2010). *Nonverbal Communication in Human Interaction* (7th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education*, San Francisco, John Wiley & Sons, p. 9
- Kazarián, Y., & Prida, M. (2014). Actividades para motivar el aprendizaje de los estudiantes en las clases de Inglés. SciELO Cuba. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2014000400013&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-519X2014000400013&script=sci_arttext&tlng=en)
- Latorre, J., & Juanías, E. (2023). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia Académica*, 6(2), 158–174.
- Legendre, P. (2005). Species associations: the Kendall coefficient of concordance revisited. *Journal of agricultural, biological, and environmental statistics*, 10, 226-245.
- Ley 115 de 1994. Ley General de Educación. (1994, 8 de febrero). Congreso de la República de Colombia. D.O. No 41214
- Ley 1651 de bilingüismo (2013) <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Leyes/381602:Ley-1651-de-julio-12-de-2013>
- Liu, D., Santhanam, R., y Webster, J. (2017). *Toward Meaningful engagement: a framework for design and research of gamified information systems*. Estados Unidos: University of Minnesota. Information and Decision Sciences
- Loor, M., & Hidalgo, M. (2023, Abril 06). Incidencia de la aplicación de gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19. SciELO Bolivia. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000301201&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642023000301201&script=sci_arttext)
- López, J. (2019). El impacto de las insignias y recompensas en el aprendizaje de lenguas. *Revista de Innovación Educativa*, 18(1), 25–38

- López, J., & Sánchez, M. (2023). Gamificación y su impacto en la enseñanza del inglés: estrategias efectivas para la educación rural. *Revista de Innovación Educativa*, 18(1), 25–38.
- Macías, M. C. M. (s/f). La importancia de la motivación en educación infantil. Ccoo.es. Recuperado el 26 de octubre de 2023, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>
- Martínez, A., & López, J. (2019). Innovación educativa y tecnologías en el aula: un enfoque interdisciplinario. *Revista Latinoamericana de Educación*, 15(1), 23–35.
- Mcgonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
- Mena, P. P. F. J. (s/f). Estrategia de motivación en educación primaria. Uva.es. Recuperado el 26 de octubre de 2023, de
- Méndez García, M. C., & Faez, F. (2013). La motivación y el contexto en el aprendizaje del inglés en áreas rurales. *Revista Española de Lingüística Aplicada*, 26(1), 167-184.
- Méndez, F. (2021). La motivación a través de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Educativa*, 15(2), 14–26.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2002). Marco común de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-237704\\_archivo\\_pdf\\_marco\\_europeo.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Noack, J. y Díaz, J. (2019). *Manual de Design Sprint*. Editorial Savvily
- Núñez, B. (2022, Junio). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. SciELO. De [http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2414-89382022000100011](http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2414-89382022000100011)
- O'Hair, D., Friedrich, G. W. y Shaver, L. D. (1995). *Strategic Communication in Business and the Professions* (2nd ed.). Houghton Mifflin Company.
- Ortega, J. A. (2014). *El inglés en la educación: una necesidad del siglo XXI*. Editorial Universitaria.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação E Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

- Pérez, M., & Rodríguez, A. (2018). La enseñanza del inglés en contextos educativos: retos y oportunidades. *Revista de Lingüística y Lenguaje*, 10(2), 45–60.
- Pérez, Y., & Barba, M. (2010, Diciembre 01). Redalyc.LA PLATAFORMA MOODLE Y SU EMPLEO EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN IDIOMA INGLÉS. Redalyc. de <https://www.redalyc.org/pdf/766/76619157008.pdf>
- Revell, J. (2005). *Success in Teaching: A Practical Guide for Student Teachers*. Longman.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Rodríguez, F., & Silva, A. (2023). Aplicación móvil para el reconocimiento de los sitios turísticos en el municipio de Chiquinquirá, Colombia. En E. Serna, *Ciencia Transdisciplinaren la Nueva Era* (pág. <https://zenodo.org/records/10144974>). Medellín: Instituto Antioqueño de Investigación.
- Ruiz, P. (2022). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico*. Editorial Aula Abierta.
- Salazar, R. (2019). *Metodologías activas para la enseñanza de lenguas extranjeras*. Editorial Universitaria.
- Sánchez Molano, D. P., & Monrroy Amaya, C. J. (2021). Fortalecimiento de las Habilidades Comunicativas del idioma inglés con énfasis en las de escucha y habla de estudiantes de octavo.
- Silva, A. (2024). Desafíos y oportunidades en las prácticas educativas en el sector rural: Una mirada desde la Innovación Educativa. En E. Serna, *Ciencia transdisciplinar en la Nueva Era*, ed. 3 (págs. 693-702). Medellín: Instituto Antioqueño de Investigación.
- Silva, A., Benítez, A., Sandoval, M., & García, P. (2022). Propuesta para utilizar la gamificación como escenario formativo en la educación ambiental. En E. Serna, *Revolución Educativa en la Nueva Era*. Volúmenes I y II (págs. 241-250). Medellín: Instituto Antioqueño de Investigación.
- Taylor, M. (2000) *Action research in workplace education. A handbook for literacy instructors*.
- Timbe-Castro, L. C., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), 163–182.  
<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/997>
- Vergara, C., Nielsen, J., y Niño, J. (2022, Marzo 17). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. *SciELO Colombia*.  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2027-830620210002005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2027-830620210002005) 69

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

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

Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

## Anexos

### Anexo 1: Encuesta Diagnóstica A Estudiantes Grado Octavo

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

#### Cuestionario

A continuación, debes seleccionar la respuesta correcta a, b, c, d o e según tu criterio acerca de la motivación del aprendizaje, las habilidades comunicativas en inglés y la gamificación

#### Motivación Del Aprendizaje

1. ¿Qué tan motivado te sientes para aprender en general?

Nada motivado

- Poco motivado
- Muy motivado
- Moderadamente motivado

2. ¿Qué tan motivado te sientes para aprender en general?

- Nada motivado
- Poco motivado
- Muy motivado
- Moderadamente motivado

3. ¿Qué aspectos específicos te motivan más para aprender inglés?

- Mejorar oportunidades futuras
- Buen desempeño en clase

- Interés personal en el idioma
- Otro:

4. ¿Cómo crees que los profesores pueden aumentar tu motivación hacia el aprendizaje?

Introduciendo actividades más interesantes

- Proporcionando retroalimentación constante
- Haciendo las clases interactivas
- Otro:

5. ¿Participas en actividades extracurriculares relacionadas con el inglés? (clubes, grupos de estudio, etc.)

- Si
- No

6. ¿Cómo calificarías tu nivel actual de habilidades comunicativas (reading -listening) en inglés?

- Muy avanzado
- Avanzado
- Intermedio
- Básico
- Nulo

### **Habilidades comunicativas en inglés**

7. ¿Qué habilidades comunicativas en inglés te gustaría mejorar?

- Escuchar
- Hablar
- Leer
- Escribir

8. ¿Con qué frecuencia practicas tus habilidades comunicativas (reading- listening) en inglés fuera del aula?

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensualmente
- Raramente
- Nunca

9. ¿Sientes que las clases de inglés te han ayudado a desarrollar tus habilidades comunicativas (reading-listening)?

- Sí
- No

10. ¿Has participado en actividades de gamificación en tus clases de inglés?

- Sí
- No

## **Anexo 2 Matriz de beneficiarios e interesados**

La matriz de interesados y beneficiados presentada en este proyecto tiene como propósito identificar y analizar a los actores clave involucrados en la implementación de la estrategia de gamificación para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes. En esta

herramienta se describe a cada grupo de interés, detallando sus principales intereses, expectativas y el impacto que esperan obtener de la propuesta. Además, se incluyen los problemas previstos que podrían surgir durante el desarrollo del proyecto, como la falta de conectividad o resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes, así como las estrategias específicas diseñadas para abordar estos retos de manera eficaz.

Entre los principales beneficiados se encuentran los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa Rural Departamental San José, quienes tendrán la oportunidad de participar en un entorno de aprendizaje innovador y dinámico que busca motivarlos y fortalecer sus habilidades en el idioma inglés. Los docentes también son actores fundamentales, ya que esta propuesta les proporciona nuevas herramientas pedagógicas basadas en la gamificación, permitiéndoles transformar las dinámicas de aula y fomentar un aprendizaje más significativo. Por otro lado, los padres de familia juegan un rol importante como facilitadores del proceso, acompañando y apoyando a los estudiantes desde el ámbito familiar.

La matriz no solo permite visualizar de manera clara las relaciones e interacciones entre los interesados, sino también priorizar acciones que favorezcan el éxito del proyecto, anticipando riesgos y generando estrategias alineadas con las necesidades del contexto educativo rural.

<b>Grupo de interesados / beneficiarios</b>	<b>Intereses</b>	<b>Expectativas</b>	<b>Problemas previstos</b>	<b>Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario, comprometido)</b>	<b>Estrategia</b>
Estudiantes del grado octavo de la IERD San José del municipio de Carmen de Carupa.  Docentes y padres de familia.	Mediante la implementación de la propuesta se pretende lograr mediante la gamificación motivar los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Además, generar escenarios	Con la implementación de esta propuesta se espera fortalecer las habilidades comunicativas (escucha y lectura) en el idioma extranjero inglés de los estudiantes	Existen algunas dificultades en cuanto a conectividad y carencia de elementos de cómputo que con el transcurso de la implementación de este trabajo de grado pueden	Teniendo en cuenta que el contenido del producto está en una lengua extranjera, se podría presentar en algunos usuarios una frustración previa al enfrentar el reto; es decir, tendrían la percepción que no lograrán comprenderlo	Se implementará una propuesta de intervención pedagógica gamificada con miras a fortalecer las habilidades comunicativas (escucha y lectura) en el idioma extranjero inglés.

	de enseñanza innovadores y disruptivos que favorezcan la construcción de conocimientos significativos por parte de los	de grado octavo. A través de la gamificación se pretende propiciar escenarios de aprendizaje significativos que despierten la	dificultar la ejecución de las actividades planteadas.	que la gamificación propone, generando un estrés u otro sentimiento negativo durante el uso del producto.	
--	--	--	--	---	--

### Anexo 3 Matriz De Recursos Previstos

Recursos Educativos	Recursos Físicos y Tecnológicos	Recursos Económicos	Recursos Humanos
Planeaciones de clase	Sala de informática de la IERD San José	Cualquier recurso económico necesario será solventado por los integrantes del proyecto de innovación.	Maestranes
Planeaciones de la propuesta de gamificación	Equipos de cómputo y proyección, conexión a internet		Docentes de la IERD San José
Propuesta didáctica de gamificación	Plataforma de gamificación		Estudiantes del grado octavo

### Anexo 7

#### Encuesta De Percepción Propuesta De Gamificación

Nombre: \_\_\_\_\_

**Responda las siguientes preguntas a partir de su experiencia mediante la implementación de la propuesta de gamificación.**

1 ¿Considera que la propuesta de gamificación le permitió tener una mejor actitud y disposición en las clases de inglés?

---

---

2 ¿Su motivación e interés en las clases de inglés se fortaleció con el desarrollo de la propuesta de gamificación?

---

---

3 ¿Considera que la motivación personal es importante para alcanzar buenos objetivos en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés?

---

---

4. ¿Cómo compara esta experiencia de gamificación con métodos de enseñanza tradicionales?

---

---

5 ¿En qué medida cree que los juegos y actividades interactivas le han ayudado a fortalecer su desempeño en la asignatura de inglés?

---

---

6 ¿Cuáles son los elementos más significativos que destaca de la propuesta de gamificación?

---

---

7 ¿Qué cambios ha notado en su aprendizaje del inglés, desde que se implementa la propuesta de gamificación en las clases?

---

---

8 ¿La propuesta de gamificación le ha permitido tener una interacción significativa con el docente y compañeros para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés?

---

---

9. ¿Cuáles habilidades comunicativas considera que ha logrado fortalecer mediante la propuesta de gamificación?

---

---

## **ANEXO 8**

### **Transcripción respuestas encuesta de percepción propuesta de intervención**

#### **Transcripción pregunta 1:**

¿Considera que la propuesta de gamificación le permitió tener una mejor actitud y disposición en las clases de inglés?7 respuestas

Si me permite tener una mejor actitud

Si porque era llamativa y diferente a las otras clases de inglés

Mi actitud mejoró en las clases de inglés porque la propuesta es divertida y diferente a las otras clases

Me gustaron todas las actividades propuestas, y me permitieron estar dispuesto y aprendiendo en las clases.

SI

Siento que si fue una propuesta que me ayudó a ver las clases de inglés con más agrado pues me he sentido mejor y más dispuesto en las clases de inglés

#### **Transcripción pregunta 2:**

¿Su motivación e interés en las clases de inglés se fortaleció con el desarrollo de la propuesta de gamificación?

7 respuestas

Si se fortaleció el desarrollo de las clases de inglés

Pienso que sí porque la propuesta es muy interesante y divertida y atrae la atención de los estudiantes en la clase

Si porque las actividades interactivas son muy llamativas y entretenidas.

Mejore en las habilidades de inglés

SI

Si me fortaleció mucho, me siento más a gusto con las clases de inglés

pues si se ha fortalecido mi disposición y forma de ver el inglés

### **Transcripción pregunta 3:**

¿Considera que la motivación personal es importante para alcanzar buenos objetivos en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés?7 respuestas

La motivación es fundamental

Si porque si no estamos motivados no aprendemos igual y si estamos motivados tenemos mayor interés en las clases

Si porque si uno está motivado tiene mayor interés para aprender inglés

Mi motivación y trabajo constante me permitieron alcanzar mis objetivos.

SI

Si, es muy importante la forma como me siento para el momento de aprender

creo que es importante la motivación personal, porque eso me ayuda a tener un buen rendimiento o un mal rendimiento

**Transcripción pregunta 4:**

¿Cómo compara esta experiencia de gamificación con métodos de enseñanza tradicionales?

7 respuestas

La gamificación es dinámica

Es muy divertida e interesante, llama la atención de los alumnos y nos permite aprender de manera deferente utilizando la tecnología

La propuesta de gamificación es más divertida y significativa para aprender inglés a comparación con las demás clases que son un poco aburridas

Con la enseñanza tradicional es muy aburrido

La gamificación hace el aprendizaje más divertido y motivador, mientras que los métodos tradicionales suelen ser más serios y monótonos. Con juegos, los niños aprenden casi sin darse cuenta

Estas experiencias de gamificación son muy divertidas, me ayudan a aprender con más agrado

Nada de comparación como aprendemos tradicionalmente, pues nos enseñan por medio de juegos y de internet lo cual a casi todos nos gusta

**Transcripción pregunta 5:**

¿En qué medida cree que los juegos y actividades interactivas le han ayudado a fortalecer su desempeño en la asignatura de inglés? 7 respuestas

El juego es importante en el proceso para fortalecer el desempeño

Mucho porque mediante los juegos prestaba mayor atención al desarrollo de las actividades interactivas y mejore mi aprendizaje del inglés

Me han ayudado a mejorar mi atención y actitud en las clases de inglés para aprender nuevas cosas

Me ayudaron a mejorar mis habilidades débiles

Los juegos y actividades interactivas me han ayudado mucho porque aprendo inglés de manera divertida y entiendo mejor. Esto me da más confianza para practicar.

En gran medida ya que aprendo con más ánimo y de manera diferente

pues creo que me ha ayudado a estar más atento y me gusta aprender así

**Transcripción pregunta 6:**

¿Cuáles son los elementos más significativos que destaca de la propuesta de gamificación?  
7 respuestas

Resaltó el juego y las actividades facilitan nuestro aprendizaje

Ñeroman y los desafíos

Me gustó el personaje de Ñeroman, los retos y las insignias

Los niveles y progreso que tenía en las actividades propuestas

Los juegos y actividades interactivas me han ayudado mucho, porque aprendo palabras nuevas y práctico sin aburrirme. Así es más fácil mejorar en inglés.

los juegos, la manera como la profe nos muestra el inglés

los niveles, los obstáculos, los cuentos y el juego

**Transcripción pregunta 7:**

¿Qué cambios ha notado en su aprendizaje del inglés, desde que se implementó la propuesta de gamificación en las clases? 7 respuestas

Mejor desarrollo en las clases de inglés

Me siento más motivada para el desarrollo de las clases y también he aprendido nuevas cosas a través de las actividades interactivas.

Siento que he aprendido más inglés porque estoy motivado y concentrado desarrollando las actividades y retos

Mejore en la habilidad de escucha

Los juegos y actividades interactivas me han ayudado bastante porque aprendo y practico inglés de forma divertida. Así me siento más seguro y avanzo más rápido.

siento más ánimo por compartir y opinar cosas en inglés

pues que he mejorado, aún tengo que seguir practicando, pero he mejorado

**Transcripción pregunta 8:**

¿La propuesta de gamificación le ha permitido tener una interacción significativa con el docente y compañeros para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés? 7 respuestas

Un trabajo en equipo con el docente y compañeros facilitan el desarrollo

Si porque nos colaboramos con mis compañeros para desarrollar las actividades y los retos. La profe siempre nos está orientando para desarrollar las actividades.

Si porque la profe nos ayuda y explica las actividades y con los compañeros nos colaboramos para desarrollar los retos

Si me permitió trabajar mejor con la docente y compañeros

SI

Sí totalmente, con mis compañeros interactuamos más en esta materia, nos ha ido mejor gracias a lo que la profe nos ha enseñado y con la gamificación

pues creo que sí ha mejorado

**Transcripción pregunta 9:**

¿Cuáles habilidades comunicativas considera que ha logrado fortalecer mediante la propuesta de gamificación? 7 respuestas

La escucha he logrado fortalecer

Listening y reading

La escucha y lectura y vocabulario nuevo

La habilidad de escucha

Escucha y lectura

la lectura y la escritura

el escribir

## **Anexo 8**

**Entrevista grupal semiestructurada**

<b>Categoría Innovación</b>	<b>Pregunta</b>  Pregunta 1: ¿Cómo la inclusión de desafíos y recompensas en la lectura comprensiva ha cambiado tu interés o motivación por los textos trabajados?
<b>Tecnología</b>  <b>Gamificación</b>  <b>Habilidades lingüísticas</b>	Pregunta 2: ¿Cómo te han ayudado las actividades interactivas y los retos gamificados a comprender mejor los modismos y expresiones idiomáticas en inglés?  Pregunta 3: ¿Qué aspectos de la entrega de insignias virtuales o retos auditivos hicieron más divertido o efectivo tu proceso de escucha activa?  Pregunta 4: ¿De qué manera las dinámicas gamificadas, como el análisis de textos con recompensas, han facilitado el desarrollo de tu comprensión lectora crítica?
<b>Pensamiento crítico</b>	Pregunta 5: ¿Cómo los retos y premios asociados al análisis de audios con mensajes manipulados te han ayudado a fortalecer tu capacidad de escucha crítica?

## ANEXO 9

### Matriz diario Reflexivo

CATEGORIA	PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANALISIS
DIARIO REFLEXIVO	1. ¿Qué fue lo que más te gustó de las actividades gamificadas durante todo el proceso y por qué crees que te ayudaron a aprender mejor?	<p><b>Estudiante 1:</b> Lo que más me gustó fueron las insignias y los desafíos porque me sentía motivado para prestar más atención y entender bien.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Me encantaron los retos porque hicieron que las clases fueran más divertidas y menos aburridas.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Me gustaron los juegos y premios porque me obligaron a estar más concentrado y esforzarme más.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Los desafíos me ayudaron a aprender mejor porque uno tenía que estar pilas para ganar.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Las actividades interactivas fueron lo mejor porque aprendí sin sentir que estaba estudiando.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Me gustó que hubiera competencia entre nosotros, eso hizo que me esforzara más.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Lo que más me gustó fue ganar puntos, me hacía sentir que iba avanzando.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Me encantó que las clases no fueran solo teoría, sino que uno jugaba y aprendía al mismo tiempo.</p>	Los estudiantes se sintieron motivados durante las actividades gamificadas, donde aprendieron de una manera divertida e interactiva con la tecnología.
	2. ¿Cuál fue el mayor desafío que enfrentaste en las actividades y cómo lo superaste gracias a la dinámica de juego?	<p><b>Estudiante 1:</b> Entender los modismos fue difícil, pero con los juegos repetía y practicaba hasta que lo logré.</p>	Los estudiantes superaron todos los desafíos, aunque a muchos de ellos se

	<p><b>Estudiante 2:</b> Escuchar los audios y entender todo fue complicado, pero los retos me hicieron estar más atento.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> El mayor desafío fue no distraerme, pero quería ganar puntos y eso me ayudó a concentrarme.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Leer los textos largos era difícil, pero con los desafíos me sentí más motivado para hacerlo bien.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> A veces me confundía con las preguntas críticas, pero quería ganar insignias, así que me esforcé más.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Hacer análisis críticos de textos fue complicado, pero competir con mis compañeros me ayudó a mejorar.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Lo más difícil fue no caer en las trampas de los audios, pero los premios me hicieron analizar mejor.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Me costó mucho entender algunas palabras en inglés, pero los juegos interactivos me ayudaron a practicarlas varias veces.</p>	<p>evidencio falta de concentración, poco vocabulario, pero con los juegos interactivos lograron superar estos desafíos.</p>
<p>3. ¿Qué habilidades o conocimientos crees que has fortalecido con esta experiencia y cómo las aplicarías en tu vida diaria o en otras materias?</p>	<p><b>Estudiante 1:</b> Mejoré mucho mi capacidad de concentración, eso me va a servir en otras materias como matemáticas.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Aprendí a escuchar mejor y a no creer todo lo que oigo, eso me sirve en la vida diaria.</p> <p><b>Estudiante 3:</b></p>	<p>Los estudiantes lograron mejorar en sus habilidades de escucha y lectura crítica para aplicarlos en su vida diaria.</p>

	<p>Fortalecí mi lectura crítica, ahora leo más despacio y entiendo mejor los textos.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Mejoré mi vocabulario en inglés, lo aplicaré en las clases y cuando vea películas.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Ahora analizo mejor las cosas, no me dejo llevar por lo primero que escucho o leo.</p> <p><b>Estudiante 6:</b> Aprendí a trabajar en equipo y a competir de manera sana, eso me sirve en cualquier materia.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Desarrollé mi capacidad de resolver problemas rápido, lo usaré en exámenes.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Mejoré en escuchar y entender audios en inglés, lo voy a aplicar en las clases de idiomas.</p>	
4. Si pudieras mejorar algún aspecto de la gamificación implementada, ¿qué sugerencia darías y por qué crees que sería útil?	<p><b>Estudiante 1:</b> Me gustaría que hubiera más niveles o desafíos más difíciles, eso haría que uno se esforzara más.</p> <p><b>Estudiante 2:</b> Podrían dar más tipos de premios o insignias, así sería más emocionante.</p> <p><b>Estudiante 3:</b> Deberían poner más juegos interactivos, eso haría la clase más divertida.</p> <p><b>Estudiante 4:</b> Me gustaría que los desafíos fueran en grupo, así podríamos ayudarnos entre compañeros.</p> <p><b>Estudiante 5:</b> Podrían agregar más recompensas físicas, no solo virtuales, eso motivaría más.</p> <p><b>Estudiante 6:</b></p>	Los estudiantes dieron a conocer cómo se sintieron en la gamificación implementada, dando a conocer que les gusto las actividades y aprendieron de los juegos interactivos.

	<p>Creo que sería bueno que cada uno pudiera elegir el reto que más le guste, así uno se sentiría más cómodo.</p> <p><b>Estudiante 7:</b> Podrían poner más tiempo en algunos desafíos, a veces se siente muy corto.</p> <p><b>Estudiante 8:</b> Me gustaría que los premios tuvieran diferentes niveles, como en los videojuegos, para que uno sienta más progreso.</p>	
--	--	--

El diario reflexivo permitió captar las percepciones individuales de los estudiantes sobre su experiencia con la gamificación, revelando aspectos más profundos de su proceso de aprendizaje. Los registros mostraron que la mayoría de los estudiantes se sintieron más seguros al participar en actividades interactivas, destacando la importancia de aprender a su propio ritmo y de manera divertida. Algunos mencionaron que, a diferencia de las clases tradicionales, las dinámicas gamificadas les dieron la oportunidad de equivocarse sin sentirse juzgados, lo que facilitó un aprendizaje más auténtico y libre de presión. Como señala Salazar (2019), este tipo de reflexión personal ayuda a los estudiantes a identificar sus logros y desafíos, convirtiendo la autoevaluación en una herramienta valiosa para su crecimiento académico y emocional.

Otro aspecto resaltado en el diario reflexivo fue la importancia del trabajo colaborativo durante los desafíos grupales. Los estudiantes expresaron que las actividades les permitieron aprender de sus compañeros y desarrollar un sentido de responsabilidad compartida. Esta dinámica no solo fortaleció sus habilidades lingüísticas, sino también su capacidad de trabajar en equipo,

resolver problemas y comunicarse de manera efectiva. Este hallazgo concuerda con lo expuesto por Vygotsky (1978) en su teoría del aprendizaje social, donde la interacción entre pares es fundamental para el desarrollo cognitivo. En conclusión, el diario reflexivo evidenció que la gamificación no solo transformó la percepción de los estudiantes hacia el inglés, sino que también fortaleció habilidades socioemocionales esenciales para su formación integral.

En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia eficaz para transformar el aprendizaje en un proceso motivador y significativo, especialmente en contextos rurales. Las entrevistas y reflexiones de los estudiantes evidenciaron un cambio positivo en su percepción del inglés, al convertir las actividades académicas en retos atractivos que fomentan la participación activa. Esta metodología no solo fortalece las habilidades lingüísticas, sino que también impulsa el desarrollo de competencias socioemocionales, como el trabajo en equipo y la resiliencia, aspectos fundamentales para una formación integral y conectada con las realidades de los estudiantes.