



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

LevelLingo: Potenciando el aprendizaje del inglés con gamificación

**Leidy Tatiana Martínez Agudelo, Angie Yuliana Rodríguez García, Andrés Felipe Echeverri Patiño,
Deybi Fabian Mejía Uribe y Leonel Alexander Charfuelan Oliva**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Magister en Tecnología e
Innovación Educativa**

Director

Joselin Acosta Gutiérrez

Dr. En Educación

Universidad Santo Tomás

Facultad de Educación

Leidymartinez1@usantotomas.edu.co, Angieyrodriguez@usantotomas.edu.co,
andresecheverri@usantotomas.edu.co, deybimejia@usantotomas.edu.co,
leonelcharfuelan@usantotomas.edu.co.

Fecha de entrega: 02 de octubre de 2024

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

2025

Resumen

El aprendizaje del idioma inglés se ha convertido en una habilidad fundamental en el mundo actual, donde la globalización y la interculturalidad hacen que la comunicación en lenguas extranjeras sea cada vez más necesaria. En Colombia, sin embargo, se enfrentan varios desafíos, como bajos niveles de dominio del inglés, métodos de enseñanza tradicionales que solo se centran en memorizar, y limitaciones en recursos y formación docente. Aunque el gobierno ha hecho esfuerzos a través de políticas como el Programa Nacional de Bilingüismo, muchas escuelas aún tienen dificultades estructurales y didácticas que dificultan que los estudiantes aprendan de forma efectiva el idioma, especialmente en zonas donde las metodologías innovadoras son escasas. Esto afecta directamente sus oportunidades académicas y laborales, limitando también su participación en entornos multiculturales y cada vez más conectados.

En este contexto, la investigación tuvo como objetivo principal implementar la gamificación como una estrategia didáctica para motivar a los estudiantes a aprender inglés. Para ello, se diseñó un enfoque metodológico de tipo mixto, sustentado en el paradigma de investigación-acción participativa, con apoyo del marco de trabajo ágil modelo Design Thinking. Esto permitió abordar el problema desde la perspectiva del estudiante, enfocándose en sus necesidades, y seguir un proceso de investigación que incluye tres etapas: diagnóstico, intervención y evaluación.

En la fase de diagnóstico, se aplicaron cuestionarios que mostraron bajos niveles de motivación, reaccionaban con ansiedad frente al idioma y no dominaban bien los contenidos. En la fase de intervención, se creó e implementó una aplicación interactiva llamada *LevelLingo*, que incorporó elementos de gamificación como niveles, desafíos, insignias, retroalimentación inmediata y juegos adaptativos. Esta herramienta integró actividades divertidas creadas con plataformas como Genially, Wordwall, Educaplay y LearningApps, elegidas por su valor pedagógico y por su capacidad de involucrar activamente a los estudiantes. Finalmente, en la etapa de evaluación, se recopilieron datos mediante cuestionarios y diarios de campo, para analizar qué tan efectiva fue la intervención.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes mejoraron su actitud y motivación hacia el aprendizaje del inglés. Aumentó su participación, la confianza para usar el idioma y su comprensión del vocabulario y las estructuras básicas de gramática. También, los estudiantes mostraron mayor compromiso con las tareas académicas y el ambiente en el aula se volvió más dinámico e inclusivo. El docente y los propios estudiantes confirmaron que la herramienta fue útil y relevante para su contexto escolar.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

En resumen, incorporar la gamificación a través de *LevelLingo* logró transformar la forma en que se enseña y aprende inglés, haciendo que sea una experiencia más significativa, atractiva y eficiente. No solo ayudó a mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también demostró ser una opción práctica y escalable para innovar en las prácticas pedagógicas en escuelas que enfrentan desafíos similares. Por ello, se concluye que la gamificación, cuando se usa con propósito pedagógico, es una estrategia efectiva para motivar y facilitar el aprendizaje.

Palabras Clave: Gamificación, Estrategia didáctica, Aprendizaje del inglés, Design Thinking.

Abstract

The learning of the English language has become a fundamental skill in the contemporary world, where globalization and interculturality increasingly require communication in foreign languages. In Colombia, however, several challenges persist, such as low levels of English proficiency, traditional teaching methods focused solely on memorization, and limitations in both educational resources and teacher training. Although the government has made efforts through policies such as the National Bilingualism Program, many schools still face structural and didactic difficulties that hinder students from effectively learning the language, especially in areas where innovative methodologies are scarce. This situation directly affects students' academic and professional opportunities, also limiting their participation in multicultural and increasingly connected environments.

In this context, the main objective of the research was to implement gamification as a didactic strategy to motivate students to learn English. To achieve this, a mixed-method methodological approach was designed, grounded in the participatory action research paradigm, supported by the agile framework Design Thinking model. This made it possible to address the problem from the students' perspective, focusing on their needs, and to follow a research process that included three stages: diagnosis, intervention, and evaluation.

During the diagnostic phase, questionnaires were applied which revealed low levels of motivation, high anxiety towards the language, and a lack of mastery of basic content. In the intervention phase, an interactive application called *LevelLingo* was created and implemented. This tool incorporated gamification elements such as levels, challenges, badges, immediate feedback, and adaptive games. It integrated engaging activities developed through platforms such as Genially, Wordwall, Educaplay, and LearningApps, selected for their pedagogical value and their ability to actively involve students. Finally, during the evaluation phase, data were collected through questionnaires and field journals to analyze the effectiveness of the intervention.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

The results demonstrated that students improved their attitude and motivation towards English language learning. Their participation increased, as did their confidence in using the language and their understanding of vocabulary and basic grammatical structures. Furthermore, students showed greater commitment to academic tasks, and the classroom environment became more dynamic and inclusive. Both the teacher and the students confirmed that the tool was useful and relevant to their educational context.

In summary, the integration of gamification through *LevelLingo* successfully transformed the way English is taught and learned, making it a more meaningful, engaging, and efficient experience. It not only helped improve students linguistic skills, but also proved to be a practical and scalable option for innovating pedagogical practices in schools facing similar challenges. Therefore, it is concluded that gamification, when used with a clear pedagogical purpose, is an effective strategy to motivate and facilitate learning.

Keywords: Gamification, Didactic Strategy, English Learning, Design Thinking.

Contenido

1.	Introducción y justificación.....	12
2.	Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje del problema o necesidad	13
2.1	Planteamiento del problema.....	13
2.2	Diagnóstico de la situación	13
2.3	Identificación de la necesidad o problema.....	15
2.4	Diagrama de árbol del problema.....	17
2.5	Oportunidades de innovación / alternativas de solución:.....	18
2.6	Marco de trabajo creativo y de innovación.....	19
3.	Pregunta Orientadora.....	20
4.	Objetivos	20
4.1	Objetivo general.....	20
4.2	Objetivos específicos	20
5.	Marco de referencia.....	21
5.1	Marco contextual	21
5.2	Revisión de estado del arte	22
5.2.1	Ecuación de búsqueda	22
5.2.2	Antecedentes.....	25
5.3	Marco teórico.....	31
5.3.1	Innovación	31
5.3.2	Enfoques para el aprendizaje de idioma extranjero inglés	32
5.3.3	Didáctica de la Enseñanza del inglés.....	35
5.3.4	Estrategias educativas emergentes.....	35
5.3.5	Gamificación	36
5.3.6	Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés	38
5.3.7	Motivación en el aprendizaje.....	41
5.4	Marco legal y normativo.....	42
6.	Marco metodológico.....	43
6.1	Tipo de Estudio	43
6.2	Fases del Estudio	45

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

6.2.1	Fase 1: Diagnóstico Previo (Empatizar y Definir)	46
6.2.2	Fase 2: Intervención (Idear y Prototipar).....	46
6.2.3	Fase 3: Evaluación (Evaluar/Testear).....	66
6.2.4	Contexto del Estudio	66
6.2.5	Participantes	67
6.3	Instrumentos de Recolección de Datos	69
6.4	Triangulación	71
6.5	Cronograma	71
7.	Consideraciones éticas	72
7.1	Calificación del Riesgo	72
7.2	Dilemas Éticos y Resolución	73
7.3	Asentimiento Informado	73
7.4	Protección de la Privacidad y Confidencialidad de la Información.....	73
7.5	Protocolos de Bioseguridad y Declaración de Riesgos Ambientales.....	73
7.6	Conflicto de Intereses	73
7.7	Protección para Poblaciones Vulnerables.....	73
7.8	Pertinencia y Valor Social	73
7.9	Beneficios para los Participantes	74
7.10	Devolución de Información	74
8.	Resultados y Análisis	74
8.1	Cuestionario previo.....	74
8.2	Cuestionario sobre experiencia de usuario.....	76
8.3	Diario de campo.....	78
8.4	Cuestionario posterior.....	81
8.5	Triangulación.....	83
9.	Conclusiones	85
10.	Lecciones aprendidas, fortalezas, oportunidades de mejora, recomendaciones e ideas de nuevos proyectos de innovación.....	86
10.1	Lecciones Aprendidas.....	86
10.2	Fortalezas.....	87

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

10.3	Oportunidades de mejora	87
10.4	Ideas de nuevos proyectos de innovación	88
11.	Referencias	88
12.	Anexos.....	¡Error! Marcador no definido.

Lista de Figuras

Figura 1. Resultados pruebas ICFES del año 2021 en Colombia.....	16
Figura 2. Diagrama causa y efecto	18
Figura 3. Participación de investigadores en la ecuación de búsqueda	23
Figura 4. Densidad de categorías de análisis.....	24
Figura 5. Categorías relacionadas en la ecuación de búsqueda.....	25
Figura 6. Paradigma de la investigación-acción participación.....	45
Figura 7. Página de Inicio	47
Figura 8. Sección “Nosotros”	48
Figura 9. Sección “Cursos”	49
Figura 10. Sección “Nivel A1 – Introducción. Sube de nivel: Domina los saludos y presentaciones en inglés”	50
Figura 11. Sección “Nivel A1 – Introducción. Modo Experto: Domina el Presente Simple y los Adverbios de Frecuencia”	51
Figura 12. Sección “Nivel A1 – Introducción. Modo Acción: Domina los Verbos y sus usos en Inglés” ..	53
Figura 13. Sección “Nivel A1 – Introducción. Modo Aventura: ¡Desafía tu Inglés!”	54
Figura 14. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Dinámico: Expresa Acciones en Progreso”	55
Figura 15. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Historia: Domina el Pasado Simple en Inglés”	56
Figura 16. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Espía: Descubre lo que Estaba Sucediendo”	57
Figura 17. Sección “Nivel A1 – Básico. Misión CronoLingua: Domina el Tiempo en Inglés”	59
Figura 18. Insignias.....	61

Lista de Tablas

Tabla 1. Análisis del impacto social.....	15
Tabla 2. Clasificación de estudiantes según nivel de desempeño en inglés.	17
Tabla 3. Cantidad de trabajos desarrollados entre el año 2018 y 2024	23
Tabla 4. Comparativa de aplicaciones digitales con gamificación.....	40
Tabla 5. Características de Genially para el uso de juegos gamificados embebidos.....	62
Tabla 6. Características de Educaplay para el uso de juegos gamificados embebidos.....	63
Tabla 7. Características de Wordwall para el uso de juegos gamificados embebidos.....	64
Tabla 8. Características de LearningApps para el uso de juegos gamificados embebidos.....	65
Tabla 9. Matriz de participantes y beneficiarios.....	67
Tabla 10. Cronograma de acuerdo con cada fase del estudio.....	71
Tabla 11. Promedio general de respuestas por pregunta	74
Tabla 12. Resultados encuesta sobre experiencia de usuario	76
Tabla 13. Matriz de codificación abierta.....	79
Tabla 14. Resultados del cuestionario posterior.....	81

Lista de Anexos

- Anexo 1. Carta de Aval Institución Educativa Gimnasio San Anyelo..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 2. Formato de asentimiento informado..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 3. Autorización para el tratamiento de datos personales..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 4. Instrumentos. **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 5. Declaración de conflicto de interés..... **¡Error! Marcador no definido.**

1. Introducción y justificación

Hoy en día, dominar el inglés y desarrollar buenas competencias en el idioma son habilidades casi imprescindibles tanto en la escuela como en el trabajo. Es un idioma clave en los negocios, la ciencia y la tecnología. Por lo tanto, el aprendizaje efectivo del inglés es fundamental para que los estudiantes puedan acceder a oportunidades educativas y laborales a nivel global.

En el ámbito educativo, enseñar inglés como idioma extranjero facilita la comunicación y el intercambio de conocimientos entre personas de diferentes países y culturas. Además, puede abrir puertas a educación de calidad y potenciar el aprendizaje en distintas áreas, al formar estudiantes más competentes para vivir en un mundo cada vez más conectado. Sin embargo, su enseñanza ha estado marcada tradicionalmente por métodos centrados en la memorización y la gramática, dejando de lado enfoques más dinámicos y motivadores. En este sentido, Aguilar-Cruz *et al.*, (2023), en un estudio realizado en contextos escolares colombianos, evidencian que los métodos tradicionales limitan el compromiso del estudiante, mientras que estrategias como la gamificación contribuyen significativamente a aumentar la motivación y la retención del contenido en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

La motivación es fundamental en el proceso de aprender un idioma extranjero. Cuando los métodos de enseñanza son muy rígidos, los estudiantes suelen perder interés y eso afecta su progreso, traducido en habilidades limitadas y poca retención del contenido (Pozo, 2020, pp. 45-47). Por eso, explorar nuevas estrategias para hacer del aprendizaje del inglés una experiencia más atractiva y efectiva es importante. La gamificación ha emergido como una propuesta innovadora para lograrlo. Consiste en incorporar elementos propios de los juegos, como desafíos, niveles y recompensas, en el proceso educativo. Cuando el aprendizaje se vuelve interactivo y divertido, se mejora la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, además de crear un entorno más significativo y motivador para los estudiantes.

Una de las ventajas de la gamificación es que transforma el aprendizaje en una actividad más placentera y voluntaria, ayudando a reducir la ansiedad y el estrés que a veces acompañan al proceso de aprender un segundo idioma. Al ofrecer sistemas de recompensas, retroalimentación inmediata y un avance visible, los estudiantes experimentan un sentido de logro que aumenta su interés y les impulsa a seguir practicando. También fomenta la participación activa y la autonomía en su propio proceso de aprendizaje, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo y reciba una retroalimentación adaptada a sus necesidades.

En resumen, la gamificación no solo mejora la motivación de los estudiantes para aprender inglés, sino que también optimiza la manera en que se enseña, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo,

personalizado y eficaz. Por eso, se propone desarrollar una aplicación que integre estos elementos para potenciar la experiencia educativa y los resultados en el aprendizaje del idioma, ofreciendo una opción innovadora y efectiva para que los estudiantes desarrollen sus habilidades lingüísticas.

Este trabajo se enmarca en la línea de investigación en Innovación Educativa, ya que propone una transformación significativa de las prácticas pedagógicas tradicionales mediante la implementación de la gamificación como estrategia didáctica. La propuesta no se limita al uso de herramientas digitales interactivas existentes, como Genially, Educaplay, Wordwall o LearningApps, sino que da un paso más al desarrollar una herramienta propia llamada “*LevelLingo*” diseñada con un enfoque centrado en el usuario, siguiendo los principios del modelo Design Thinking. Esta orientación, ampliamente reconocida en procesos de cambio educativo, permitió construir una alternativa pedagógica contextualizada, adaptativa y motivadora. La pertinencia del proyecto radica en su capacidad para responder a una problemática concreta del contexto escolar: la baja motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

2. Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje del problema o necesidad

2.1 Planteamiento del problema

Dominar y conocer una lengua extranjera es fundamental para superar las barreras lingüísticas en un mundo cada vez más globalizado. En particular, mejorar las habilidades en inglés crea una necesidad que es valorada desde las pruebas externas y de estado y que será útil en el futuro para la educación superior o la vida laboral. Por eso, esta investigación busca motivar a los estudiantes mediante un entorno de aprendizaje gamificado, que promueva el desarrollo de competencias en inglés entre los alumnos de séptimo grado de la Institución Educativa Gimnasio San Angelo.

2.2 Diagnóstico de la situación

El avance en tecnología y la globalización han puesto en evidencia la importancia de que los estudiantes desarrollen habilidades en inglés como lengua extranjera. Este idioma, considerado universal, se ha convertido en un elemento clave para abrir puertas en ámbitos culturales, sociales y económicos. Su dominio amplía significativamente las oportunidades académicas y laborales, tanto a nivel nacional como internacional. Ante esta realidad, el Estado colombiano y las instituciones educativas han puesto en marcha iniciativas como el programa "Colombia Very Well 2015-2025". Sin embargo, su impacto ha sido limitado, en parte por los enfoques didácticos y los contenidos seleccionados, evidenciados en las pruebas de estado,

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

en las cuales Colombia se ubica en un nivel bajo-moderado, con la mayoría de los estudiantes en los niveles A1 y A2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

Además de las deficiencias metodológicas, muchos estudiantes enfrentan dificultades en la comprensión lectora en español, lo que repercute en su capacidad para asimilar el inglés. Esto puede generar desinterés y baja motivación. En los últimos años, incorporar estrategias motivadoras y pedagógicas en las aulas ha representado un gran desafío, dado que cada alumno tiene su propio contexto y necesita un enfoque adaptado. Sin embargo, según Flores & Cotrina (2024), "...el empleo de los medios digitales ha demostrado una mejora significativa dentro del proceso de aprendizaje" (p. 390), lo que, combinado con una enseñanza adecuada, puede contribuir a una adquisición efectiva del idioma (Burbano Franco *et al.*, 2024).

Desde un enfoque comunicativo (Azimova, 2019), el rol tanto del docente como del estudiante es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los profesores deben orientar a los alumnos utilizando metodologías que fortalezcan sus habilidades comunicativas, logrando que puedan aplicar lo aprendido de manera práctica y eficaz. Por su parte, los estudiantes deben asumir un papel activo en su proceso, desarrollando sus habilidades lingüísticas con responsabilidad (Beltrán, 2017). No obstante, uno de los obstáculos principales para enseñar inglés radica en que muchos docentes no tienen la especialización necesaria o su dominio del idioma no es suficiente, lo que lleva a emplear metodologías desactualizadas y planes de estudio poco contextualizados (Roldán Sánchez, 2017).

Almeida Luque y Moya Martínez (2019) señalan que una de las dificultades en aprender inglés está relacionada con las diferentes formas y ritmos de estudio, influenciados por factores neurológicos como la memoria, la motricidad, la atención, la percepción, el estado emocional y la capacidad de abstraer. Además, la falta de docentes capacitados, la escasez de recursos en las instituciones y la persistencia de metodologías tradicionales enfocadas en memorizar vocabulario, reglas gramaticales y traducciones, representan obstáculos adicionales. Todo esto, junto con actividades repetitivas y poco significativas, genera una motivación escolar baja y limita la conexión real con el idioma. Ante este panorama, la gamificación se presenta como una alternativa innovadora que convierte el aprendizaje en una experiencia activa, atractiva y significativa. Al fomentar la participación y el uso constante del idioma, se permite a los estudiantes mejorar sus habilidades de manera más natural y sostenida, al contar con más horas de exposición auténtica al inglés y sin las presiones tradicionales del aula, como lo permite la aplicación *LevelLingo*.

El informe del EF English Proficiency Index, que mide el nivel de competencia en inglés de hablantes no nativos a nivel mundial, muestra que Colombia tiene un desempeño relativamente bajo en esta materia.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

En esa evaluación global, ocupa el puesto 74 de 116 países, y en Latinoamérica se sitúa en el lugar 17 de 21, con un puntaje de 485 (EF English Proficiency Index [EF EPI], 2024).

De acuerdo con lo anterior, se plantea un análisis que muestra el propósito, las contribuciones y los desafíos a los que aporta la actual propuesta de investigación para mejorar la motivación frente al aprendizaje del idioma inglés (ver Tabla 1).

Tabla 1. Análisis del impacto social. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Propósito	Contribución	Desafíos
Motivación	<ul style="list-style-type: none"> -Aumentar la participación de los estudiantes en las actividades de clase. -Mejorar el entusiasmo y actitud positiva hacia el aprendizaje del inglés. -Disminuir la ansiedad y el estrés asociados con el aprendizaje de una segunda lengua. 	<ul style="list-style-type: none"> -Juegos y actividades interactivos que capturen el interés de los estudiantes. -Sistemas de recompensas y logros que fomenten el esfuerzo y la constancia. 	<ul style="list-style-type: none"> -Posible dependencia excesiva en los elementos lúdicos para mantener la motivación. -Variabilidad en la respuesta de los estudiantes a diferentes tipos de juegos y actividades.
Didáctica del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> -Mejorar la retención a corto y largo plazo de vocabulario y estructuras gramaticales. -Aumentar la capacidad para recordar y aplicar conceptos aprendidos en contextos reales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Repetición y práctica continua en un entorno gamificado que refuerce el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> -Necesidad de equilibrar la gamificación con métodos de enseñanza tradicionales para consolidar el conocimiento. -Posibilidad de que algunos estudiantes se enfoquen más en ganar juegos que en el aprendizaje profundo.

2.3 Identificación de la necesidad o problema

En la Institución Educativa Gimnasio San Ángel de Bogotá se han evidenciado dificultades significativas en la comprensión y el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma inglés por parte de los estudiantes de grado sexto. Esta situación ha sido confirmada tanto por los docentes del área como por los informes de seguimiento académico. Uno de los factores más recurrentes identificados en el diagnóstico

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

es la baja motivación hacia el aprendizaje del idioma, la cual repercute negativamente en el interés, la participación y la asimilación de contenidos. Esta problemática se ve agravada por una transición académica exigente entre primaria y secundaria, que no siempre garantiza una preparación sólida en lengua extranjera. Además, el curso presenta un alto grado de heterogeneidad debido al ingreso constante de nuevos estudiantes con diferentes niveles de dominio del idioma, lo que dificulta la planificación y el avance uniforme del grupo. A esto se suma la persistencia de metodologías tradicionales como el uso del tablero, las copias mecánicas y la traducción literal de textos, estrategias que restringen el desarrollo de la competencia comunicativa. Por ello, el presente proyecto propone transformar estas prácticas mediante el uso de estrategias gamificadas centradas en la interacción, la retroalimentación inmediata, los desafíos y el uso del idioma en contextos significativos, favoreciendo un aprendizaje más participativo, motivador y conectado con los intereses de los estudiantes.

Según los resultados de las pruebas ICFES del año 2021, casi la mitad de los estudiantes evaluados (49,8%) fueron ubicados en el nivel más bajo de desempeño (A-). Por su parte, el 27,1% alcanzó el nivel A1, mientras que el 13,6% logró clasificar en el nivel A2. Solo un 7,5% de los evaluados alcanzó el nivel B1, considerado el segundo mejor, y únicamente el 2,0% logró posicionarse en el nivel más alto (B+), como se muestra en la Figura 1.

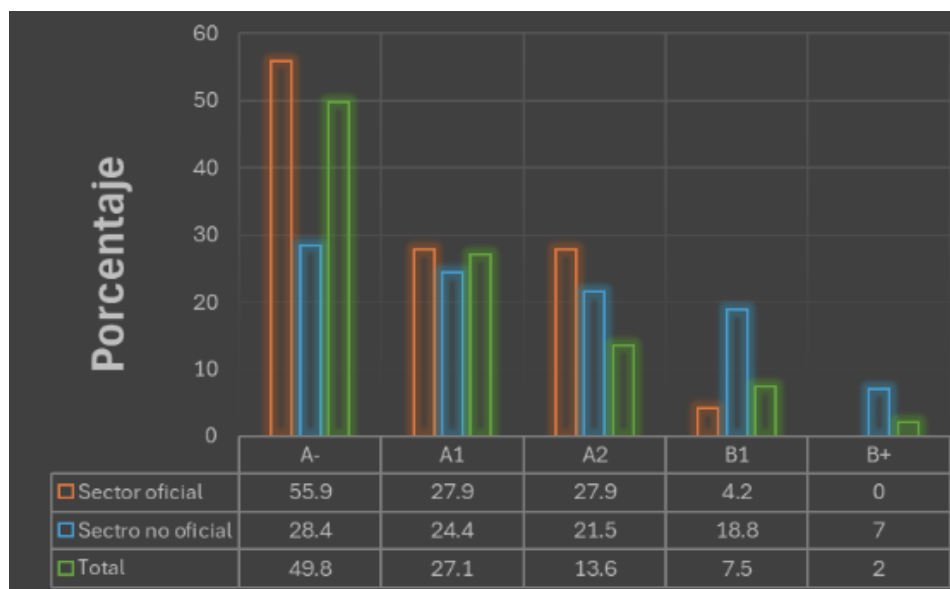


Figura 1. Resultados pruebas ICFES del año 2021 en Colombia. Fuente: Adaptado de Instituto de Evaluación Educativa [IEE], 2023.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

En la Institución Educativa, los estudiantes fueron organizados según su nivel de desempeño de acuerdo con la

Tabla 2. La clasificación se realizó en una escala de 1 a 100, donde un puntaje inferior a 70 equivale a un rendimiento bajo; entre 70 y 79 se considera básico; entre 80 y 89, alto; y finalmente, un puntaje de 90 a 100 corresponde al nivel superior.

Tabla 2. Clasificación de estudiantes según nivel de desempeño en inglés. *Fuente: Elaboración propia.*

Clasificación	Porcentaje (%)
Básico	69.2%
Alto	7.7%
Superior	23.1%

Se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel básico en el aprendizaje del inglés, representando el 69.2% del total. Esto indica que la mayor parte del grupo aún necesita consolidar conocimientos fundamentales en el idioma, lo que sugiere la necesidad de estrategias pedagógicas que refuercen sus competencias lingüísticas.

Por otro lado, solo un 7.7% de los estudiantes se ubicó en la categoría alto, de lo que se puede inferir que hay pocos alumnos con un dominio intermedio o avanzado del idioma. Finalmente, un 23.1% alcanzó un nivel superior, lo que indica que una minoría del grupo demuestra un alto desempeño en inglés. Esta distribución sugiere una transformación de las prácticas educativas y didácticas con el fin de mejorar la motivación de los estudiantes y que su aprendizaje cobre sentido.

2.4 Diagrama de árbol del problema

La categoría central del proyecto que juega un papel fundamental en el planteamiento del problema es la baja motivación que tienen los estudiantes para aprender un segundo idioma, debido a la poca

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

innovación educativa y metodologías tradicionales para su enseñanza y por ende se convierte en el tópico central del árbol de problema. La baja interactividad, el uso de diseño curriculares obsoletos han llevado a que en la actualidad haya deficientes metodologías de enseñanza y aprendizaje, además, se ha priorizado la memorización de palabras para adquisición de vocabulario que han hecho que los estudiantes pierdan motivación para aprender y dominar el inglés como segunda lengua. El problema ha llevado a que se presente desigualdad educativa, limitaciones a oportunidades académicas y baja calidad de la enseñanza, que se reflejan en los resultados de las pruebas ICFES y otros exámenes, determinando el bajo nivel de inglés que hay en el país. En la Figura 2 se muestra el diagrama del árbol de la situación planteada.

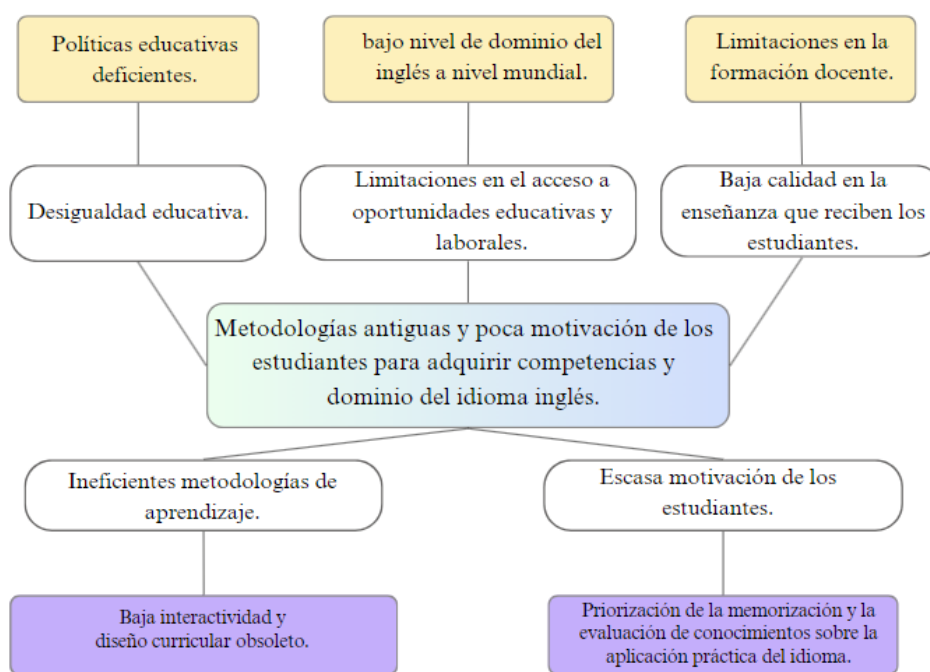


Figura 2. Diagrama causa y efecto. Fuente: *Elaboración propia.*

2.5 Oportunidades de innovación / alternativas de solución:

Se decide proponer una alternativa integrada que permita abordar la problemática de la motivación con el empleo de la gamificación y además que apunte a la innovación educativa alineada al crecimiento de la tecnología y las competencias del siglo XXI, especialmente en el trabajo en equipo. Por ende, la alternativa seleccionada en el presente trabajo de investigación es desarrollar una aplicación basada en la gamificación, donde los estudiantes pueden jugar y practicar el idioma inglés de manera lúdica y motivadora.

2.6 Marco de trabajo creativo y de innovación

Este proyecto se fundamenta en el modelo Design Thinking, una metodología que pone a las personas en el centro, promoviendo la colaboración y la acción, para abordar desafíos educativos complejos con empatía, creatividad y reflexión (Moreira-Cedeño, Zambrano-Montes, & Rodríguez-Gámez, 2021). En el contexto de la Institución Gimnasio San Ángel, esta aproximación surge como una respuesta innovadora a la falta de motivación y la limitada efectividad en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Desde esta perspectiva, se diseñó un proceso estructurado en cinco etapas que guio la investigación, el diseño y la validación de una solución adaptada a su contexto:

- **Empatizar:** Esta fase implicó una inmersión profunda en las experiencias, emociones y percepciones de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés. A través de observaciones de la docente en el aula, se identificaron factores que afectaban su motivación, como el uso de metodologías tradicionales, la falta de conexión con sus intereses y estilos de aprendizaje, y un ambiente escolar poco estimulante. Se adoptó una postura ética que consideró al estudiante como un protagonista activo en su proceso formativo, priorizando la escucha, la comprensión y la inclusión de sus voces en el análisis del problema.
- **Definir:** Con base en los hallazgos, se reformuló el problema de manera significativa, poniendo el foco en los estudiantes. Se estableció un reto claro: ¿Cómo aumentar la motivación en el aprendizaje del inglés a través de estrategias lúdicas y tecnológicas que reconozcan los intereses y estilos de aprendizaje de cada estudiante? Esta formulación sirvió como guía para las siguientes etapas del proyecto.
- **Idear:** En esta fase se promovió la co-creación de soluciones mediante de sesiones de lluvias de ideas con docentes y estudiantes. Se utilizaron herramientas como brainstorming y mapas mentales para generar propuestas diversas e innovadoras. El proceso fue inclusivo, permitiendo que diferentes perspectivas enriquecieran el diseño de estrategias basadas en gamificación, tecnología y personalización del aprendizaje.
- **Prototipar:** La idea elegida se convirtió en el prototipo inicial de *LevelLingo*, una aplicación gamificada para promover la motivación en el aprendizaje del inglés. Este recurso incorpora niveles de avance, desafíos interactivos, retroalimentación en tiempo real y opciones de personalización, con el objetivo de motivar, fomentar la autonomía y hacer que el aprendizaje sea divertido. El prototipo

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

fue pensado como una herramienta visual, flexible y fácil de usar, apta para ser probado en un entorno educativo simulado.

- **Evaluar:** Finalmente, se probó el prototipo en contextos reales con estudiantes y docentes del Gimnasio San Ángel. Mediante encuestas y diario de campo, se recopiló opiniones sobre su usabilidad, pertinencia pedagógica y capacidad para motivar. Este proceso fue iterativo y participativo, permitiendo ajustar y perfeccionar la propuesta para que se adapten mejor a las necesidades del contexto y a los principios del aprendizaje significativo.

En conjunto, el uso de Design Thinking no solo facilitó la creación de una solución tecnológica, sino que también impulsó un cambio en el enfoque pedagógico, haciendo que el proceso de aprender inglés sea más humano, activo y transformador. La motivación, la creatividad y la conexión con los intereses de los estudiantes fueron fundamentales para lograr un aprendizaje más significativo y motivador.

3. Pregunta Orientadora

¿Cuál es la incidencia de la gamificación para favorecer la motivación en el aprendizaje del idioma inglés?

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Implementar la gamificación como propuesta didáctica para favorecer la motivación en el aprendizaje del idioma inglés.

4.2 Objetivos específicos

- Caracterizar las herramientas de la gamificación aplicadas al aprendizaje del idioma inglés.
- Desarrollar una aplicación interactiva que integre elementos de gamificación para mejorar la experiencia del aprendizaje del inglés.
- Evaluar la gamificación frente al impacto de la motivación para el aprendizaje del idioma inglés.

5. Marco de referencia

5.1 Marco contextual

La Institución Educativa Gimnasio San Ángel se encuentra en Bogotá, Colombia, y se dedica a ofrecer una educación de alta calidad en el sector privado. Desde su fundación en 1988, este colegio ha sido un pilar fundamental en la comunidad educativa. Su alumnado es diverso en cuanto a edad y género, y su perfil socioeconómico abarca una amplia gama de contextos familiares. Las instalaciones del colegio son modernas, con aulas bien equipadas, laboratorios completos y amplias áreas deportivas, todo ello respaldado por un equipo docente, administrativo y de apoyo altamente capacitado.

Los valores esenciales del colegio, como el respeto, la excelencia académica y la responsabilidad social, se reflejan en una cultura escolar que promueve un ambiente acogedor. Se considera una comunidad educativa comprometida con una formación integral basada en principios humanos y cristianos, donde se fomenta el desarrollo de valores en los estudiantes.

En cuanto a la enseñanza del inglés, el colegio ofrece un programa intensivo que inicia desde los primeros grados de básica primaria, con una progresión estructurada a lo largo de toda la escolaridad. Este programa está alineado con los niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), con el objetivo de que los estudiantes alcancen un nivel de competencia comunicativa sólido. El plan institucional establece entre 4 y 6 horas semanales de inglés, y establece metas específicas por ciclo, como alcanzar el nivel A2 al finalizar básica secundaria y B1 en la media.

Desde lo institucional, se espera que los docentes de inglés no solo dominen el idioma con un nivel avanzado, sino que también implementen metodologías activas, dinámicas y centradas en el uso funcional del idioma en el aula. Esta directriz forma parte del compromiso del colegio por promover experiencias de aprendizaje significativo, comunicativo y contextualizado. Sin embargo, a pesar de estas expectativas, en la práctica se evidencia una limitada exploración de enfoques didácticos innovadores como el juego o la gamificación. La enseñanza del inglés sigue estando mediada principalmente por estrategias tradicionales, centradas en la explicación gramatical, la traducción literal y la repetición, lo cual limita la participación del estudiante y reduce las oportunidades de inmersión auténtica en el idioma. Esta brecha entre el discurso institucional y las prácticas pedagógicas reales revela la necesidad de replantear las estrategias utilizadas, buscando alternativas que conecten con los intereses de los estudiantes y fortalezcan su motivación hacia el aprendizaje del inglés.

En este sentido, el enfoque institucional se articula con el Modelo Pedagógico Holístico Transformador EEPT, el cual, aunque aún no se ha materializado plenamente en el área de inglés, ofrece un marco adecuado para incorporar propuestas centradas en el juego, la exploración y el aprendizaje significativo. Este modelo pone énfasis en los procesos más que en los resultados, y reconoce el nivel de desarrollo de cada estudiante. Así, se promueve un aprendizaje mediante actividades como el arte, la literatura, la indagación y la creatividad, lo cual abre la posibilidad de innovar en la enseñanza del inglés a través de estrategias como la gamificación, fomentando una inmersión natural en el idioma y una transformación sociocultural basada en el uso real del inglés.

5.2 Revisión de estado del arte

5.2.1 Ecuación de búsqueda

En el campo de la educación, la incorporación de nuevas tecnologías y metodologías innovadoras ha sido un tema de creciente interés y estudio. Una de las áreas que ha cobrado relevancia en los últimos años es la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL, por sus siglas en inglés). La gamificación, entendida como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, se presenta como una herramienta potencialmente eficaz para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

Para explorar esta tendencia, se realizó una búsqueda bibliográfica utilizando las palabras clave "gamification AND efl" en la base de datos bibliográficos Scopus. Esta búsqueda inicial arrojó un total de 2,395 documentos. Con el fin de enfocar los desarrollos y hallazgos más recientes, se filtró los resultados por año, seleccionando únicamente aquellos documentos publicados desde 2018 hasta el presente año. Sin embargo, quedaron 2,310 documentos que estaban acorde con las palabras claves. Debido a esto se realizaron filtros por áreas específicas como psicología, sociología, ciencias de la computación y artes y, por palabras clave relevantes como motivación, aprendizaje basado en juegos, educación y aprendizaje de idiomas.

Este proceso de filtrado permitió refinar aún más la búsqueda y enfocarse en estudios específicos que abordan la gamificación en la EFL. Finalmente se obtuvieron 272 documentos para ser analizados por título y resumen e ir verificando cuales realmente están asociados con la pregunta orientadora del presente trabajo. También hay que considerar otras opciones como Google académico o aplicaciones existentes de enseñanza del inglés y que posiblemente no estén documentados, pero que están alineados a los que se busca con el desarrollo del presente trabajo.

Se observó que hubo un incremento significativo durante los años 2022 y 2023 con respecto al tema de interés (ver

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Tabla 3). Se tiene como hipótesis que fue debido a la pandemia del COVID-19 y al cambio que tuvo que sufrir la educación presencial y tradicional para migrar a espacios de aprendizaje mediados por la tecnología con encuentros asíncronos y mayor disponibilidad de herramientas visuales y didácticas para los estudiantes, gracias a la posibilidad que tiene la web. También se encontró que los autores que más investigaciones han realizado frente al tema son López-Belmonte, J. y Moreno-Guerrero, A.J. con participación en 10 artículos cada uno (ver Figura 3).

Tabla 3. Cantidad de trabajos desarrollados entre el año 2018 y 2024. *Fuente: Elaboración propia.*

Year ↓	Documents ↑
2024	34
2023	89
2022	50
2021	41
2020	43
2019	12
2018	3

Documents by author

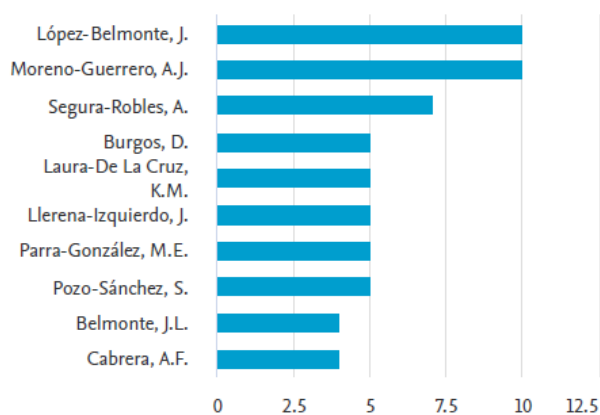


Figura 3. Participación de investigadores en la ecuación de búsqueda. *Fuente: Elaboración propia.*

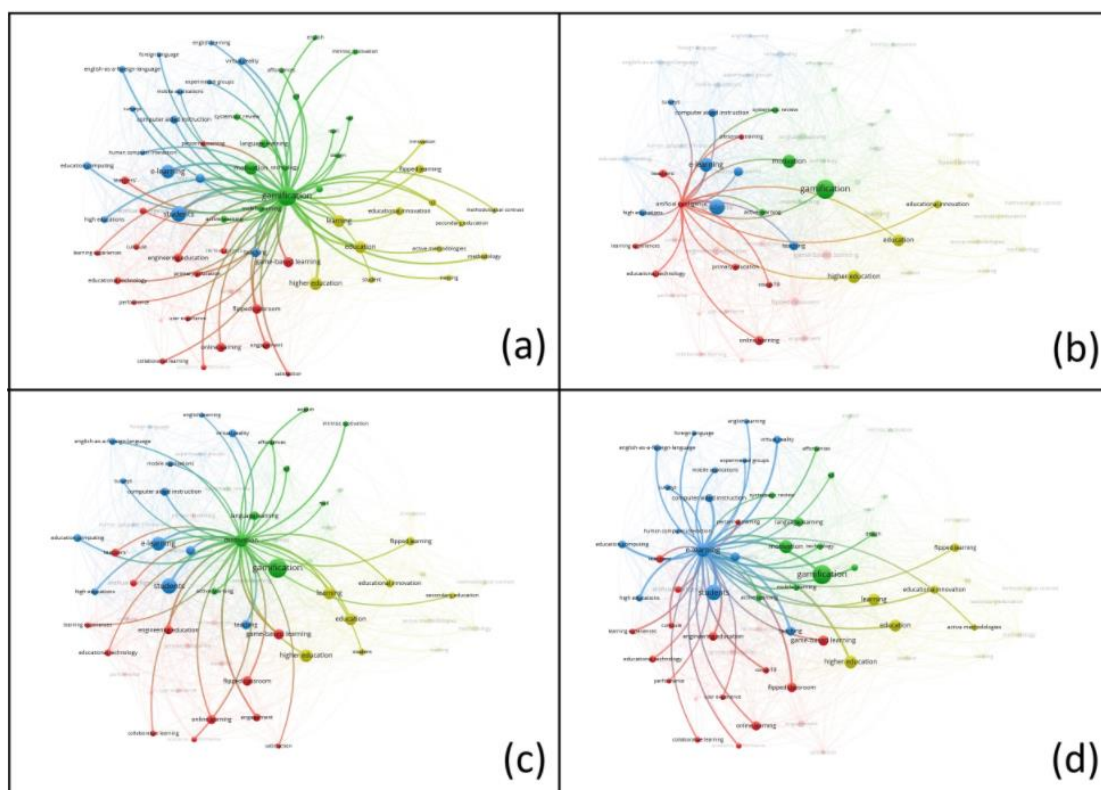


Figura 5. Categorías relacionadas en la ecuación de búsqueda. (a) Gamificación, (b) Inteligencia Artificial, (c) Motivación y (d) E-learning. Fuente: *Elaboración propia*.

El propósito de este análisis hermenéutico es interpretar y entender cómo se ha investigado y aplicado la gamificación en el campo de la EFL en los últimos años. A través de una lectura minuciosa y un examen detallado de estos documentos, se busca identificar los temas recurrentes, las metodologías utilizadas, los resultados obtenidos y las implicaciones pedagógicas de estos estudios. Este análisis no solo ofrecerá una visión completa de la literatura existente, sino que también resaltarán las tendencias emergentes y las posibles áreas para futuras investigaciones.

5.2.2 Antecedentes

Piaget hizo una gran contribución a la psicología y la educación al entender el desarrollo intelectual como un proceso de reconstrucción del conocimiento, adaptándose al contexto de las personas y fomentando la creación de nuevas ideas y esquemas. Desde esta perspectiva, la enseñanza del inglés como lengua extranjera necesita contar con materiales y recursos adecuados que ofrezcan a los estudiantes experiencias significativas y que profundicen su comprensión. Estos recursos deben ser didácticos, inclusivos y entretenidos, pero también deben mantener un enfoque comunicativo y desarrollar habilidades lingüísticas

(escucha, habla, lectura, escritura), generando interés y motivación, y adaptándose al nivel del idioma, la edad y las necesidades y preferencias individuales de cada estudiante (Altez Ortiz *et al.*, 2021).

No obstante, el limitado dominio del inglés es una problemática compleja que ha sido analizada desde distintos enfoques en el ámbito educativo y psicológico. Se ha destacado la relevancia de este idioma en un mundo cada vez más globalizado, donde su deficiente manejo puede restringir el acceso a oportunidades académicas y laborales, además de dificultar la comunicación en contextos internacionales.

Entre las causas identificadas se encuentran las deficiencias en los sistemas educativos, como la escasez de materiales didácticos, infraestructura inadecuada o ausencia de formación docente especializada, lo cual limita la efectividad en la enseñanza del idioma inglés (Flores & Cotrina, 2024; OCDE, 2021). Asimismo, la falta de motivación de los estudiantes ha sido reconocida como un factor clave que afecta negativamente el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente cuando las actividades son percibidas como repetitivas, descontextualizadas y poco significativas (Infante *et al.*, 2023). Estas evidencias sugieren la necesidad de replantear las estrategias metodológicas y de integrar propuestas que aumenten el compromiso y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Le Gal (2018), en su trabajo titulado “*English Language Teaching in Colombia: A Necessary Paradigm Shift*”, reflexiona sobre el estado de la enseñanza del inglés en Colombia y propone un enfoque socio-crítico (SA, por sus siglas en inglés) como posible solución a la dependencia de herramientas extranjeras que no se ajustan a necesidades locales. Por ejemplo, muchos materiales incluyen imágenes de personas, estilos de vida o situaciones que no reflejan la realidad colombiana, lo que dificulta la conexión de los estudiantes con el contenido. Los principios del enfoque socio-crítico pueden aplicarse de manera relevante a otros contextos de enseñanza y aprendizaje de idiomas, ya que se basa en la comunidad, lo que lo hace compatible con enfoques como la lingüística aplicada y el enfoque sociocultural.

Una de sus características centrales es su énfasis en el contexto y en el reconocimiento de las realidades lingüísticas, culturales y sociales de los estudiantes como punto de partida para el aprendizaje. Desde esta perspectiva, es posible interpretar que las variedades lingüísticas de la lengua materna y la construcción de la competencia comunicativa en inglés pueden funcionar como formas de *capital cultural*, *social* y *simbólico*, en el sentido de Bourdieu, y que cuando son valoradas dentro del aula fortalecen la identidad del estudiante y su disposición hacia el aprendizaje. En resumen, el SA se presenta como un enfoque integral que articula los aspectos psicológicos, socioculturales y contextuales del aprendizaje de idiomas, ofreciendo una alternativa relevante para la enseñanza del inglés en Colombia. Su pertinencia radica en que

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

promueve el diseño de herramientas contextualizadas culturalmente, las cuales acercan al estudiante al conocimiento mediante referentes familiares, aumentando así su motivación y compromiso.

Por su parte Espinoza Estupiñán & Méndez Duran (2024) en “*El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés*” demostraron la importancia de emplear los juegos como métodos de aprendizaje del idioma inglés, ya que hace sentir cómodos a los estudiantes, el aprendizaje se vuelve divertido y le facilita la comprensión debido a la disminución del estrés. Por otra parte, resaltan la importancia de la competencia de los docentes para crear juegos y hacer uso de la tecnología.

Una de las alternativas más empleadas y con buena acogida por tener presente lo mencionado anteriormente es la gamificación. Ya que se pueden crear y desarrollar actividades cercanas al contexto de los estudiantes colombianos y que conllevan a una transformación del conocimiento, especialmente, en las competencias y dominio del inglés como lengua extranjera.

Uzeda Lastre & Benavides Suárez (2024) en su trabajo titulado “*Estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas para fortalecer habilidades comunicativas básicas en el aprendizaje del idioma inglés en niños de la Institución Educativa Rural San Miguel del Tigre*” identificaron que las necesidades educativas, psicosociales, socioeconómicas y culturales afectan el proceso de enseñanza aprendizaje, además, la gamificación favorece el aprendizaje del idioma inglés y promueve el desarrollo de otras competencias como el trabajo en equipo.

Patiño Yáñez (2024) en la investigación “*Estrategias de motivación y retención en el aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de instituciones militares: Motivation and retention strategies in learning the english language for students of military institutions*” encontraron que la gamificación es una herramienta útil para aumentar la motivación y la participación activa de los estudiantes, también que el reconocimiento de los logros aporta a la motivación intrínseca y promueve el sentido del logro y compromiso para el aprendizaje.

Un caso, es el presentado por Borja Correa & Pérez Yáñez (2021) en su investigación “*Estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje-enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba*” quienes implementaron una estrategia dinámica y motivadora que parte de los intereses particulares y las necesidades de los estudiantes para desarrollar una actitud crítica frente a la vida y que sientan deseos de aprender el idioma inglés. Además, resaltan la importancia que tienen las TIC’s en el apoyo de estas metodologías emergentes con metas alcanzables y medibles en el tiempo.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Contreras Herazo & Cuello Porto (2022) realizaron un trabajo similar titulado “*La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Fortalecimiento del Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Vocabulario en inglés en el Grado Octavo*” que apuntaba al mejoramiento del vocabulario partiendo de una historia con un personaje denominado “Mustafá” que tenía bajo nivel de dominio del vocabulario inglés, pero que lo pudo mejorar gracias a su deseo de conocer el mundo y viajar por este aprendiendo y domino el idioma.

También se puede mencionar el trabajo de Zapata-Vega *et al* (2022) titulado “*Desarrollo de una aplicación web para práctica de fonemas en inglés*” el cual se basa en el desarrollo de un aplicativo web para la carrera de Sistemas de Información de la Universidad de Guayaquil, y sirve de apoyo a la enseñanza y aprendizaje de los fonemas y símbolos del idioma inglés de los discentes que cursan dicha materia. El aporte de este trabajo muestra como la utilización de recursos de la web 2.0 como PHP bajo un tipo de investigación descriptiva y la implementación adecuada de cartillas de símbolos de la fonética orientadas a desarrollar la teoría de la de oralidad, ayudan a mejorar la pronunciación correcta del inglés y las dimensiones del lenguaje oral.

Fernández-Portero & Castillo-Rodríguez (2022) en su investigación “*Gamification in the English Language Class: Analysis of Pre-service Teachers’ Perceptions*” utilizaron un diseño de investigación de métodos mixtos para examinar la eficacia de una sala de escape digital para aprender inglés como lengua extranjera (EFL) en la enseñanza superior, recogiendo datos cuantitativos y cualitativos a través de varios formularios y encuestas para que los participantes pudieran expresar sus percepciones sobre esta experiencia de aprendizaje, evidenciando que los profesores de inglés en formación tienen una actitud positiva hacia el aprendizaje de contenidos relacionados con la gramática mediante juegos complejos, adivinanzas y rompecabezas.

Como se muestra en el trabajo “*La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés*” por Bastidas Vargas & Surmay Solano (2022), la gamificación en el proceso de enseñanza del idioma inglés es eficaz ya que los estudiantes muestran más empatía y significancia por aquellas prácticas de enseñanza que involucraban dinámicas de aula ajustadas y contextualizadas a sus intereses y particularidades y como resultado se logra mejorar las competencias del nivel inglés. Además, se ha encontrado la importancia de que estas prácticas se vinculen con el uso de las TIC y la inclusión de materiales multimedia.

Otro trabajo con aplicaciones similares a las descritas anteriormente es la de Palacios (2023) denominado “*La Gamificación Basada en Educaplay como Estrategia Pedagógica para Mejorar el Aprendizaje del Vocabulario en inglés en los Estudiantes del Grado Sexto en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del Municipio de Orocué*” donde se resalta la motivación de los estudiantes para

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

aprender y practicar el idioma y de esta manera incrementar el acierto en las pruebas evidenciando competencias léxicas en vocabulario mediada por Educaplay.

La gamificación también mejora las habilidades del habla del idioma, ya que aumenta la confianza al realizarlo tal y como lo encontraron Soria Pacheco *et al*, (2024) en su trabajo investigación titulado “*Gamification tools for speaking learning improvement in english students B1 level: Herramientas de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje oral en estudiantes de inglés nivel B1*”

El estudio de Tlili *et al*, (2023) titulado “*Which pedagogical approaches are more effective in mobile learning? A meta-analysis and research synthesis*” publicado en el Journal of Computer Assisted Learning, ofrece una evaluación exhaustiva sobre la efectividad de diferentes enfoques pedagógicos en entornos de aprendizaje móvil. Al combinar datos de varios estudios, los autores destacan estrategias clave que pueden mejorar los resultados de aprendizaje cuando se aplican a través de tecnologías móviles. Esta información es valiosa para los profesionales de la educación, ya que les ayuda a diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas, a implementar tecnologías móviles de manera más eficiente, a personalizar la educación y a fomentar la interacción y colaboración. Estos hallazgos son esenciales para desarrollar programas de aprendizaje móvil que no solo sean innovadores, sino que también estén respaldados por evidencia científica sobre su efectividad.

Entender cómo perciben los estudiantes su propio desarrollo es fundamental para que los docentes puedan ajustar sus métodos de enseñanza y materiales, de modo que se adapten mejor a las necesidades y preferencias de los estudiantes. En el trabajo “*The perception of the learner about his/her competency development in a EFL gamified learning situation*” realizado por Francisco Déniz & García Pérez (2023) se investigó cómo los estudiantes ven su progreso en competencias dentro de un entorno de aprendizaje gamificado de EFL, proporcionando evidencia empírica sobre el impacto de esta estrategia en el desarrollo de competencias y arrojando luz sobre los posibles beneficios y limitaciones de utilizar la gamificación en el aprendizaje de idiomas.

Una de las ventajas más destacadas de la gamificación es que logra conectar a los estudiantes con su entorno y sus intereses en juegos. Aquí es donde cobra importancia el artículo “*Social Networks as a New Scenario for EFL Speaking Development*” por De-La-Peña & Chaves-Yuste (2024), que investiga cómo plataformas como TikTok, YouTube y Spotify pueden ayudar a mejorar las habilidades de expresión oral en inglés como lengua extranjera (EFL) entre los estudiantes de secundaria. Este estudio es relevante porque introduce innovación en la enseñanza al sugerir el uso de redes sociales en un mundo que se digitaliza cada vez más.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

En esta misma línea de uso de herramientas digitales, se encuentra el trabajo de Miranda Palma & Romero González (2019), “*Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico*”, en el cual se busca diseñar un software educativo que utilice el método ecléctico como estrategia de aprendizaje y que pueda ser considerado como una herramienta pedagógica que apoye en la mejora de las habilidades lectoescritoras de los estudiantes.

Existen aplicaciones que pueden apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje desde un entorno gamificado como es el caso de trabajo desarrollado por Paredes, Quintero & Pinzón (2024) demostró que la creación de contenidos digitales educativos favorece la atención y compromiso de los estudiantes y a su vez fomenta la criticidad hacía los contenidos dinámicos empleados para una mejora continua de las herramientas digitales y su uso productivo. También lograron evidenciar una mejor motivación por el idioma y mejora en el vocabulario de este ya que la inteligencia artificial integrada a la aplicación Duolingo apoya significativamente el proceso.

Existen aplicaciones de uso recurrente para gamificar los ambientes educativos, por ejemplo, Kahoot, Quizizz, LyricsTraining y Genially como ocurrió en el trabajo “*Gamificación como Estrategia Didáctica para Mejorar la Competencia del Inglés*” realizado por Agudelo Escalante, Sierra Prada & Agudelo Escalante (2025) quienes al emplear estas aplicaciones encontraron un mejoramiento en las competencias del idioma inglés y fue pertinente a la necesidad que tenían los participantes.

En otro contexto, Bolaño-García & Duarte-Acosta (2024) en su investigación “*Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación*” realizaron una revisión que se basó en identificar las principales tendencias y áreas de aplicación de la inteligencia artificial en la educación, así como analizar los beneficios y limitaciones de su uso en este ámbito, encontrando numerosos estudios que sugieren que la IA puede mejorar significativamente la personalización del aprendizaje, proporcionando recomendaciones de actividades y retroalimentación adaptadas a las necesidades individuales de cada estudiante.

La gamificación debe de tener una mirada integral que impacta el aprendizaje de los estudiantes y nutre y potencializa la enseñanza del docente. Es por esta razón, que en el artículo “*The effects of a gamified online course on pre-service teachers’ confidence, intention, and motivation in integrating technology into teaching*” desarrollado por Wu, Zhou & Li (2023) investiga el efecto que tiene un curso en línea gamificado con la confianza, la intención y la motivación de los docentes en formación para integrar la tecnología en sus prácticas de enseñanza; obteniendo un resultado positivo al mostrar cómo la gamificación puede ser utilizada

en la educación de maestros para promover la integración de la tecnología en las prácticas de enseñanza, lo cual es cada vez más importante en los contextos educativos modernos.

Otro proyecto investigativo que muestra cómo los futuros profesores de primaria perciben la gamificación como una estrategia de enseñanza es el de Colomo-Magaña *et al* (2024) en su artículo "*Pre-Service Primary Teachers' Perceptions of Gamification as a Methodology*". En el estudio se encontró una mejora significativa en las percepciones de los participantes sobre la gamificación del pre-test al post-test, lo que indica una creciente aceptación y reconocimiento de sus beneficios. Desde el punto de vista del compromiso y la motivación, la propuesta fue bien recibida debido a su capacidad para hacer el aprendizaje más atractivo y divertido, posicionando a los estudiantes como participantes activos en su educación en lugar de receptores pasivos. También se concluyó que la gamificación es una estrategia viable y efectiva para la formación de maestros, promoviendo el aprendizaje activo y mejorando factores motivacionales cruciales para la enseñanza y el aprendizaje efectivos.

De esta manera, el presente proyecto de innovación implementa la inteligencia artificial y la gamificación como herramientas integrales para alcanzar los objetivos planteados en los procesos de enseñanza del idioma inglés, superando las limitaciones de motivación y poco dinamismo que tiene el mecanismo actual.

5.3 Marco teórico

5.3.1 Innovación

Martínez Bonafé y Rogero Anaya (2021) ven la innovación como ese impulso que tiene una persona o un grupo de personas para hacer mejoras y cambios significativos (pp. 76). Aunque su definición se usa mucho en el ámbito educativo, su significado puede variar dependiendo de las diferentes ideologías, enfoques y teorías del aprendizaje. Es importante evaluar y contextualizar la innovación dentro de las metas y objetivos de un sistema educativo específico, ya que no se puede simplemente trasladar de un contexto a otro sin tener en cuenta las particularidades de cada uno.

Por su parte, Vidal Ledo *et al* (2022) proponen una clasificación de la innovación educativa basada en distintos criterios y conceptos:

- **Innovación disruptiva:** se refiere a propuestas que generan un impacto significativo en el contexto educativo, transformando de manera radical los métodos, técnicas o procesos de enseñanza-aprendizaje y modificando la interacción entre los actores educativos, los recursos y el entorno.

- **Innovación revolucionaria:** implica la introducción de un nuevo paradigma que representa un cambio fundamental en la educación. Su impacto es tan significativo que no tiene antecedentes dentro del sistema educativo.
- **Innovación incremental:** se basa en la mejora y refinamiento de estructuras, metodologías o procesos ya existentes dentro de un marco predefinido. En lugar de modificar radicalmente el sistema, optimiza los elementos disponibles para hacerlos más eficientes y efectivos (pp. 2-3).

En el presente estudio, se entiende la innovación como un proceso que invita a reflexionar y a transformarse, y que surge como respuesta a problemas concretos dentro del aula. No se trata solo de usar recursos nuevos, sino de lograr cambios reales en la forma en que se enseña y se aprende. En este caso, la propuesta apunta a cambiar las metodologías a través de la estrategia de gamificación, con la idea de dejar atrás las prácticas tradicionales y ofrecer una experiencia de aprendizaje que sea más motivadora, activa y relacionada con la realidad de los estudiantes. Esta estrategia busca renovar cómo se aprende inglés, adaptándose a las características reales de los alumnos y dándoles un rol más participativo en su propio proceso de aprendizaje.

5.3.2 Enfoques para el aprendizaje de idioma extranjero inglés

A lo largo del tiempo, se han desarrollado diversas teorías y enfoques para entender y acompañar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estos enfoques han ido evolucionando según las necesidades educativas de cada época y el contexto de los estudiantes. Entre los años 1900 y 1960, fueron especialmente influyentes propuestas como el asocionismo, el conductismo, el cognitivismo y el funcionalismo. Más adelante, se incorporaron otras perspectivas centradas en el procesamiento de la información, como el humanismo y el constructivismo (Mauri Crespo et al., 2021). En décadas recientes, han cobrado fuerza enfoques como el comunicativo, el enfoque por tareas (TBLL) y el socioconstructivista, que promueven un aprendizaje más activo, situado y centrado en el uso real del idioma. A continuación, se enuncian algunos enfoques:

- Enfoque cognitivo

En el contexto del cognitivismo, el aprendizaje de una segunda lengua es un proceso mediante el cual el estudiante interactúa con su ambiente de manera efectiva y activa lo cual favorece la adquisición

del conocimiento al centrarse en procesos mentales internos como la percepción, la memoria y la resolución de problemas, gracias al papel protagonista que adquiere el estudiante y el rol del docente como mediador (Altez Ortiz *et al*, 2021). Su dominio se desarrolla conforme el estudiante encuentra sentido y relación con su entorno y experiencia.

- Enfoque Conductista

Considera que el aprendizaje de una lengua se da por medio de la creación de hábitos y de la imitación; proceso que favorece el vocabulario y la fonética, pero no la gramática de acuerdo con investigaciones desde la neurociencia. Se enfoca en el comportamiento observable y en el refuerzo positivo o negativo como mecanismo de aprendizaje (García & Nocilla, 2022).

- Enfoque constructivista

El estudiante construye su conocimiento previo y posterior de acuerdo con sus interacciones sociales y las experiencias. El estudiante adquiere un papel activo en su proceso de aprendizaje y los motiva usar un segundo idioma en su contexto real (García & Nocilla, 2022).

- Enfoque Comunicativo

El enfoque comunicativo nace como una alternativa a los métodos tradicionales, enfocándose en que los estudiantes usen el idioma en situaciones reales más allá de memorizar reglas gramaticales. Lo que se busca es desarrollar la competencia comunicativa, entendida como la capacidad de expresarse y comprender de forma efectiva en distintos contextos. Esta competencia incluye elementos como el dominio gramatical, el uso adecuado del lenguaje según la situación, la coherencia en el discurso y la capacidad para resolver dificultades comunicativas (Vera, 2025).

Beghadid (2013), citado por Vera (2025), señala que este enfoque no descarta lo anterior, sino que retoma principios de métodos previos y los adapta de forma ecléctica a las nuevas realidades del aula. Desde esta mirada, la enseñanza del idioma se convierte en una herramienta para fortalecer la comunicación entre personas, culturas y experiencias, dentro y fuera del aula. Así, el estudiante asume un papel más activo y motivado, capaz de participar con mayor seguridad en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque sigue siendo ampliamente utilizado en contextos educativos que buscan promover un uso funcional del idioma.

- Enfoque por Tareas (Task-Based Language Learning – TBLL)

El TBLL sostiene que aprender una lengua es más efectivo cuando los estudiantes utilizan el idioma para alcanzar propósitos comunicativos reales. Lejos de centrarse en la enseñanza explícita de estructuras, propone que los alumnos realicen tareas genuinas relacionadas con su vida cotidiana o retos auténticos. Estas tareas, con un propósito claro, permiten el uso espontáneo del idioma y priorizan el mensaje sobre la forma. El modelo suele dividirse en tres fases: pre-tarea, ejecución y evaluación reflexiva. Este enfoque promueve la motivación, la autonomía y la fluidez, y se conecta de manera natural con la gamificación, donde los desafíos lingüísticos actúan como tareas significativas (Mudinillah et al., 2024).

- Enfoque Socioconstructivista / Aprendizaje Situado

El enfoque socioconstructivista parte de la idea de que se aprende mejor cuando se interactúa con otros, se conversa y se viven experiencias significativas. En este sentido, el conocimiento cobra verdadero sentido cuando se relaciona con los contextos culturales, emocionales y sociales de quien aprende. Aplicado a la enseñanza de lenguas, este enfoque invita a crear actividades conectadas con la realidad del estudiante, usando el idioma como medio para expresarse, construir identidad y participar activamente. A su vez, el aprendizaje situado propone que las habilidades lingüísticas se desarrollan con mayor profundidad cuando los estudiantes enfrentan situaciones reales o resuelven problemas dentro de contextos que reconocen como propios. Por eso, estrategias como la gamificación encajan perfectamente en esta perspectiva, ya que fomentan entornos dinámicos, colaborativos y pensados para los intereses del aprendiz (Briceño Núñez, 2024).

Aunque los enfoques cognitivo, conductista y constructivista han contribuido a entender cómo se aprende inglés como segunda lengua, en Colombia su uso a menudo se encuentra con limitaciones si no se adaptan a las circunstancias sociales y culturales de los estudiantes. En particular, se observa una permanencia del enfoque conductista en muchas prácticas de aula, donde predomina la repetición, la memorización y el uso del tablero, sin generar experiencias significativas ni motivadoras. Esto coincide con lo que se detectó en el diagnóstico de esta investigación, donde se evidencia una baja motivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Por eso, esta propuesta apuesta por un enfoque socioconstructivista y comunicativo. Piensa que aprender un idioma es un proceso social, situado y con sentido. La gamificación se integra como estrategia didáctica porque promueve la participación activa, el trabajo colaborativo, la resolución de retos y la aplicación del idioma en situaciones contextualizadas. Además, este enfoque reconoce a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje y se conecta con los principios del modelo pedagógico institucional y

el enfoque centrado en el usuario del modelo Design Thinking, que inspiró el desarrollo de la aplicación *LevelLingo*.

5.3.3 Didáctica de la Enseñanza del inglés

El término *didáctica* se refiere a la acción de enseñar, instruir y explicar. Su origen proviene del griego *didaskhein* y más tarde del latín, donde se asocia con el aprendizaje y la enseñanza (Casasola Rivera, 2020). Se considera una disciplina teórico-aplicada dentro de los procesos educativos, cuyo objetivo es mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje (Peñafort-Camacho & Bastiani-Gómez, 2022). Su enfoque principal es asegurar que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades de manera efectiva y significativa. Hoy en día, la didáctica se centra en personalizar el aprendizaje, fomentar la autonomía del estudiante y utilizar tecnologías emergentes para enriquecer el entorno educativo (Hernández-Suárez, Gamboa-Suárez & Prada-Núñez, 2024).

En el campo educativo, la didáctica ha evolucionado al incorporar metodologías innovadoras que buscan satisfacer las necesidades de los estudiantes actuales. Estas estrategias combinan enfoques comunicativos con herramientas digitales, promoviendo una enseñanza más dinámica, interactiva y centrada en el estudiante.

5.3.4 Estrategias educativas emergentes

Las estrategias educativas emergentes son enfoques innovadores que buscan mejorar la enseñanza y el aprendizaje al integrar nuevas metodologías, tecnologías y teorías. Según Monroy, Rodríguez y Figueredo (2024), "la implementación de juegos educativos dentro del aula genera espacios académicos no convencionales que promueven el desarrollo de habilidades como la participación, el liderazgo, la gestión de objetivos y la motivación" (p. 1740). Estas estrategias tienen el potencial de convertir el aprendizaje en una experiencia más dinámica, motivadora e interactiva.

Aldana Pérez (2018) destaca la importancia del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés, que prioriza el uso del idioma en situaciones reales. Este enfoque fomenta la interacción, el uso auténtico del lenguaje y el desarrollo de competencias lingüísticas prácticas. Su estudio muestra que los estudiantes que aprenden inglés a través de actividades comunicativas mejoran sus habilidades de comprensión y producción oral. Para fortalecer este enfoque, es esencial incluir actividades que simulen situaciones cotidianas, como diálogos y conversaciones en inglés.

Además, se investigó el impacto del enfoque basado en proyectos en la adquisición de una segunda lengua. Los hallazgos indican que este enfoque permite a los estudiantes aplicar el idioma en contextos

funcionales y significativos, lo que favorece un aprendizaje más profundo y duradero. Realizar tareas específicas ayuda a adquirir vocabulario y estructuras lingüísticas en un contexto práctico. En plataformas de enseñanza, esta metodología podría implementarse a través de actividades y desafíos que planteen problemas del mundo real, como hacer una compra o resolver una situación en inglés, promoviendo así una mayor retención y comprensión.

Por otro lado, Martínez Pérez (2020) examina cómo las aplicaciones digitales impactan el aprendizaje de idiomas, resaltando que las metodologías interactivas y personalizadas realmente mejoran la forma en que adquirimos una lengua extranjera. Su investigación muestra que estas herramientas permiten a los estudiantes practicar a su propio ritmo y tener acceso constante a recursos educativos. Además, enfatiza la importancia de recibir retroalimentación inmediata en entornos digitales, ya que esto ayuda a corregir errores y a perfeccionar la precisión lingüística. Sus conclusiones apoyan la creación de plataformas digitales que ofrezcan enfoques flexibles y adaptativos, promoviendo el aprendizaje autodirigido a través de actividades personalizadas que se centran en fortalecer las áreas donde cada estudiante tiene más dificultades.

Finalmente, el estudio de Tlili *et al.* (2024) indica que los juegos educativos para dispositivos móviles tienen un impacto notable en el rendimiento académico de los estudiantes, gracias a su accesibilidad y su capacidad para motivar y comprometer a los aprendices en su propio proceso educativo. Incorporar elementos lúdicos en la enseñanza no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fomenta habilidades clave para resolver problemas en la vida diaria.

Estas estrategias educativas emergentes no solo responden a las demandas contemporáneas de la sociedad, sino que también se alinean directamente con los principios que sustentan la propuesta *LevelLingo*. Esta aplicación fue diseñada integrando elementos del enfoque comunicativo, retroalimentación inmediata y una estructura gamificada centrada en desafíos. A través del uso de actividades, juegos digitales y entornos interactivos que buscan transformar el aprendizaje del inglés en una experiencia significativa y motivadora para estudiantes con baja motivación. Al incorporar estas estrategias, la propuesta no solo responde a las tendencias educativas actuales, sino que también atiende a las problemáticas identificadas en el diagnóstico, ofreciendo una alternativa contextualizada, flexible y centrada en el estudiante.

5.3.5 Gamificación

La gamificación ha cobrado relevancia en el ámbito educativo como una estrategia para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, al transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y participativa (Cornellà et al., 2020). Desde esta perspectiva, Ordoñez (2022) define la

gamificación como una estrategia didáctica que puede potenciar los procesos de aprendizaje mediante metodologías basadas en el juego y la recreación. Esta autora resalta cómo las estructuras de juego pueden cambiar la percepción de las actividades diarias, mejorando tanto la motivación como la satisfacción personal. Su enfoque se centra en la capacidad de los juegos para ofrecer desafíos significativos y recompensas intrínsecas, que son elementos esenciales para un aprendizaje efectivo.

Dentro de la gamificación, se identifican diversos elementos clave, como puntos, insignias, rankings y desafíos, que impactan directamente en la motivación de los estudiantes (Anijovich & Cappelletti, 2020). Estos componentes, conocidos como mecánicas de juego, permiten construir entornos competitivos y colaborativos que estimulan la superación personal y el logro de metas. Al integrarse con herramientas digitales, estas mecánicas fortalecen su efecto al ofrecer experiencias educativas personalizadas, adaptativas y dinámicas.

En este sentido, estudios recientes como el de Patiño Yáñez (2024) evidencian que las estrategias gamificadas responden a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, quienes valoran ambientes de aprendizaje flexibles, interactivos y mediados por tecnologías. Estas características posicionan a la gamificación no como una tendencia pasajera, sino como una estrategia educativa con verdadero potencial transformador, capaz de convertir el aula en un espacio donde el aprendizaje se vincula con la emoción, la participación y la autonomía.

Desde el enfoque constructivista, el estudiante construye su aprendizaje a partir de la interacción con su entorno y experiencias previas. Según García & Nocilla (2022), el conocimiento en este enfoque se fortalece cuando el aprendizaje se torna significativo, relevante y cercano a la realidad del estudiante, lo cual es coherente con el uso de herramientas gamificadas centradas en retos, colaboración y exploración contextual. En este sentido, el papel de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) resulta fundamental. Cardozo Gavilán (2022) las define como herramientas que agilizan el trabajo, innovan técnicas y facilitan la adquisición de conocimientos. Su implementación ha permitido la proliferación de plataformas gamificadas que no solo promueven la interacción, sino que también posibilitan una retroalimentación constante, un monitoreo personalizado y una experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva.

En resumen, la gamificación no solo cambia la forma en que se presenta el aprendizaje, sino que también ofrece un marco efectivo para fomentar la motivación y la participación de los estudiantes. La combinación de estas estrategias innovadoras con los objetivos educativos tradicionales puede resultar en un enfoque más integral y efectivo para la enseñanza de lenguas, ya que permite mantener los contenidos básicos y las metas formativas del sistema educativo, al tiempo que incorpora dinámicas motivadoras, interactivas y

adaptadas a las necesidades reales de los estudiantes. Esta integración favorece un aprendizaje más significativo y cercano a su contexto, que promueve la participación activa, la motivación sostenida y una mejor comprensión del idioma.

5.3.6 Gamificación aplicada al aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje de idiomas a través de aplicaciones interactivas implica el uso de herramientas digitales que combinan contenido educativo, recursos multimedia y opciones de interacción. Esta combinación permite integrar los principios del aprendizaje interactivo con técnicas de gamificación, lo cual facilita la adquisición de una segunda lengua de manera más dinámica, motivadora y significativa. De esta manera, se crea un ambiente estructurado donde el aprendizaje se convierte en una actividad dinámica y atractiva (Rodríguez-Cajamarca *et al.*, 2020). Verdesoto Pomavilla & Castro Villalobos (2023) subrayan varios elementos que una aplicación educativa interactiva debería tener para maximizar el aprendizaje, como una interfaz fácil de usar, retroalimentación instantánea y la capacidad de adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Estos aspectos crean una experiencia fluida que fomenta el compromiso de los estudiantes y contribuye a una educación de alta calidad.

Dentro de este contexto, la gamificación se ha establecido como una de las estrategias más innovadoras y efectivas para transformar el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera (EFL). Además, estudios como los de Ordoñez (2022) respaldan esta idea al señalar que las estrategias gamificadas no solo cambian la forma en que se perciben las actividades escolares, sino que también aumentan la satisfacción personal y el sentido de logro. Estos conceptos se reflejan en los altos niveles de motivación que se han identificado en esta investigación. Ramos Hernández & Maya Rosell (2022) examinan la efectividad de estas herramientas, señalando que la gamificación en aplicaciones de aprendizaje de idiomas eleva la motivación y el compromiso de los usuarios, creando un entorno donde aprender se vuelve una actividad divertida. Estas plataformas han demostrado que, al incorporar juegos, se puede mejorar la retención y disminuir la ansiedad que a menudo acompaña el aprendizaje de un nuevo idioma.

Entre las herramientas más destacadas en este enfoque se encuentra Duolingo, una aplicación muy conocida por su estructura de juego que incluye niveles, medallas, recompensas virtuales y desafíos diarios. Su método adaptativo ajusta la dificultad según el rendimiento del estudiante, fomentando la autonomía, la constancia y la autogestión en el aprendizaje. Investigaciones como las de Cifuentes Pulido & Ramos Durán (2020) y Carrillo Chacón *et al.* (2024) resaltan que Duolingo no solo ayuda a adquirir vocabulario, lectura y

escritura, sino que también fortalece actitudes positivas hacia el aprendizaje y la exploración de otras plataformas complementarias.

Por otro lado, Kahoot! ha cobrado importancia por su habilidad para fomentar una competencia sana, aprendizaje colaborativo y la participación activa en tiempo real. Según Bustamante Reyes (2025), sus dinámicas de concursos en vivo estimulan la atención y la retención de información, especialmente en temas como gramática y vocabulario. Además, permite personalizar los contenidos según el nivel de cada grupo y trabajar en equipos, promoviendo una comunicación en inglés de manera relajada y contextualizada. Silva Cruzado & García Seclen (2024) también respalda esta idea al documentar que Kahoot crea ambientes de aula más armónicos e interactivos, mejorando tanto el aprendizaje individual como el cooperativo, y fortaleciendo la actitud positiva hacia la materia.

Quizizz tiene muchas similitudes con Kahoot!, pero se destaca por ofrecer opciones de trabajo asincrónico, personalización de pruebas, visuales más atractivos y reportes detallados del progreso estudiantil. Según Vega Aguilar (2023), esta herramienta fomenta la motivación intrínseca y el aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y tomar el control de su proceso educativo. Aunque su impacto en la motivación extrínseca es algo limitado, su uso constante ha demostrado mejoras en el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes.

Desde una perspectiva multisensorial y autónoma, Quizlet y LyricTraining añaden una dimensión complementaria al aprendizaje del inglés. Quizlet se centra en la memorización activa de vocabulario mediante tarjetas digitales, modos de estudio interactivos y pruebas personalizadas. Mendoza-Batista (2020) destaca que esta plataforma permite diseñar materiales personalizados y reutilizables. Por otro lado, LyricTraining utiliza canciones en inglés para mejorar la comprensión auditiva, la pronunciación y la retención de vocabulario. Su habilidad para conectar emocionalmente con los estudiantes a través de la música y el desafío de completar letras refuerza tanto la motivación como el disfrute del aprendizaje.

Otra propuesta interesante es la de Breakout EDU y Genially, plataformas que permiten desarrollar actividades basadas en retos narrativos y colaborativos, especialmente útiles para fortalecer competencias de lectura. El estudio de Choez Parrales *et al.* (2025), la integración de estas herramientas crea ambientes participativos, estimula el pensamiento crítico y fomenta el análisis de textos en contextos lúdicos. Además, subraya la necesidad de capacitar a los docentes en el uso pedagógico de estas tecnologías para garantizar su efectiva integración en el currículo y promover entornos de aprendizaje dinámicos y colaborativos.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Por otro lado, Wordwall se ha consolidado como una plataforma versátil y dinámica que permite diseñar actividades interactivas como ruletas, emparejamientos, sopas de letras y cuestionarios. Solórzano *et al.* (2025) demuestran que esta aplicación mejora las competencias en vocabulario, gramática, comprensión auditiva y expresión oral, al mismo tiempo que disminuye la desigualdad en el rendimiento entre los estudiantes; lo que favorece un aprendizaje más equitativo, motivador y personalizado, ayudando a desarrollar competencias metacognitivas a través de la interacción y el trabajo autónomo.

El análisis de estas herramientas digitales muestra que la gamificación no es solo una estrategia para motivar, sino una propuesta transformadora con un impacto significativo en el aprendizaje del inglés. Al fomentar entornos activos, personalizados y colaborativos, estas plataformas permiten superar las limitaciones de las prácticas tradicionales, atender las necesidades de los estudiantes actuales y promover un aprendizaje más autónomo, significativo y contextualizado.

A continuación, se presenta una tabla con la información sintetizada de las aplicaciones o plataformas mencionadas.

Tabla 4. Comparativa de aplicaciones digitales con gamificación. *Fuente: Elaboración propia.*

Aplicación	Tipo de motivación	Habilidades fortalecidas	Impacto en el aprendizaje del inglés	Sustentación teórica
Duolingo	Intrínseca	Vocabulario, gramática, comprensión auditiva, lectura	Mejora en vocabulario, gramática, comprensión auditiva y lectura. Fomenta autonomía y constancia.	Paredes, Quintero & Pinzón (2024); Carrillo Chacón <i>et al.</i> (2024)
Kahoot!	Intrínseca y extrínseca	Vocabulario, gramática, comprensión lectora, habilidades sociales	Incrementa la participación, retención de contenido y trabajo colaborativo.	Bustamante Reyes (2025); Silva Cruzado (2024)
Quizizz	Intrínseca	Vocabulario, comprensión lectora, autorregulación	Potencia la autorregulación y el interés por aprender. Útil en prácticas y evaluaciones dinámicas.	Vega Aguilar (2023)

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

LyricTraining	Intrínseca	Comprensión auditiva, pronunciación, vocabulario	Fortalece comprensión auditiva, pronunciación y vocabulario usando canciones.	Mendoza-Batista (2020)
Quizlet	Intrínseca	Memoria, vocabulario, autoaprendizaje	Favorece memorización activa y aprendizaje autónomo del vocabulario.	Mendoza-Batista (2020)
Genially	Intrínseca	Comprensión lectora, pensamiento crítico, comunicación visual	Mejora comprensión lectora y competencias comunicativas con contenidos interactivos.	Choez Parrales <i>et al.</i> (2025)
Breakout EDU	Intrínseca	Lectura crítica, resolución de problemas, trabajo en equipo	Aumenta la participación en lectura crítica mediante retos colaborativos.	Choez Parrales <i>et al.</i> (2025)
Wordwall	Intrínseca y extrínseca	Vocabulario, gramática, comprensión auditiva, expresión oral	Mejora en vocabulario, gramática y comprensión. Participación equitativa y personalizada.	Solórzano <i>et al.</i> (2025)

5.3.7 Motivación en el aprendizaje

La motivación juega un papel fundamental en el proceso educativo, especialmente cuando se trata de aprender idiomas extranjeros como el inglés. Se puede ver como un conjunto de procesos internos que guían y energizan el comportamiento del estudiante hacia el logro de sus metas académicas. Roa González, Sánchez Sánchez y Sánchez Sánchez (2021) sugieren métodos de evaluación que ayudan a determinar si la gamificación tiene un efecto positivo en la motivación y, en última instancia, en el aprendizaje del inglés.

En este contexto, la motivación se puede dividir en dos tipos: intrínseca, que surge cuando el estudiante actúa por su propio interés, disfrute o satisfacción personal, y extrínseca, que se da cuando lo hace para conseguir recompensas externas o evitar castigos (Ramos Hernández y Maya Rosell, 2022). En una revisión realizada por Infante *et al.* (2023), se identificó que los elementos de juego y la competitividad pueden aumentar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca de los estudiantes, lo que resulta en un mayor compromiso con las actividades de aprendizaje.

Desde esta perspectiva, aprender un idioma no solo implica habilidades cognitivas, sino también factores emocionales y sociales. Según Arán Sánchez (2021), la motivación actúa como un motor que dirige

y mantiene el esfuerzo del estudiante hacia el aprendizaje, y está profundamente influenciada por creencias, experiencias previas y el primer contacto formal con la lengua extranjera.

En el ámbito de la gamificación, la motivación se potencia a través de estrategias lúdicas que despiertan el interés, aumentan el compromiso y facilitan el aprendizaje. Monroy, Currea & Carrillo (2024) demostraron que la gamificación crea un entorno atractivo que refuerza la autoestima, proporciona retroalimentación inmediata y fomenta tanto la motivación intrínseca como la extrínseca a través de desafíos, recompensas y dinámicas colaborativas.

En el contexto de la aplicación *LevelLingo*, se busca evaluar cómo la gamificación impacta la motivación mediante el uso de métodos mixtos. Esta evaluación tiene como objetivo descubrir de qué manera los elementos de juego incorporados en la aplicación afectan el deseo de los estudiantes de seguir aprendiendo inglés, fomentando así una participación activa y continua. Esta categoría permitió examinar no solo cómo la gamificación aumenta la motivación a corto plazo, sino también cómo ayuda a cultivar una actitud positiva y duradera hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

5.4 Marco legal y normativo

El marco legal que rige la enseñanza del inglés en Colombia se basa en una serie de documentos y normativas que definen las directrices y políticas para la formación en lenguas extranjeras. A continuación, se detallan los componentes más importantes de este marco legal que respaldan la enseñanza del inglés en el contexto colombiano:

1. Ley General de Educación (Ley 115 de 1994)

La Ley General de Educación es la base fundamental del sistema educativo en Colombia. Esta ley establece que la educación debe fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, lo que incluye la competencia en lenguas extranjeras. En su artículo 23, se indica que las instituciones educativas deben incorporar en sus planes de estudio la enseñanza de al menos una lengua extranjera, subrayando la importancia del inglés en un mundo cada vez más globalizado.

2. Guía No. 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés

La Guía No. 22, emitida por el Ministerio de Educación Nacional, ofrece estándares claros y específicos para el aprendizaje y la enseñanza del inglés en los distintos niveles educativos. Esta guía está alineada con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), estableciendo los niveles

de competencia que los estudiantes deben alcanzar. Además, se ha convertido en un recurso fundamental para los educadores en Colombia, proporcionando un marco claro y coherente para la enseñanza del inglés.

3. Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)

El MCER es una herramienta clave para la enseñanza y evaluación de las competencias en lenguas extranjeras. Este marco ha sido establecido a nivel internacional y ofrece una base común para el desarrollo de programas educativos y la evaluación de estudiantes en diferentes países.

En este se pueden encontrar descripciones claras y detalladas de lo que los estudiantes deben ser capaces de hacer en diferentes niveles de competencia lingüística, desde el nivel A1 hasta el nivel C2, en Colombia se ha utilizado para facilitar la evaluación y certificación de competencias en inglés, asegurando que los estándares sean reconocidos a nivel internacional.

4. Ley 1651 de 2013 (Ley de Bilingüismo)

La Ley 1651 de 2013, conocida como la Ley de Bilingüismo, tiene como objetivo fortalecer las políticas relacionadas con la enseñanza de idiomas extranjeros en Colombia, destacando la relevancia del inglés. Esta ley establece que la enseñanza del inglés es una prioridad para el desarrollo del país, promueve la formación y capacitación de docentes en lenguas extranjeras para garantizar una educación de alta calidad, y alienta la enseñanza de idiomas desde los primeros niveles de la educación formal.

6. Marco metodológico

En este apartado, se presenta la metodología que se utilizó durante la investigación. En donde se detallan las técnicas y herramientas que se emplearon para recolectar, interpretar y analizar la información necesaria, todo con el fin de responder a la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos planteados.

6.1 Tipo de Estudio

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, el cual, según Núñez Moscoso (2017), permite una adecuada combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, proporcionando una visión más holística del contexto educativo al superar las limitaciones propias de cada enfoque por separado. Este tipo de estudio busca comprender en profundidad el impacto de la gamificación, integrando datos numéricos (cuantitativos) con una exploración detallada de las percepciones y experiencias de los estudiantes (cualitativos).

En este marco, las variables cualitativas se refieren a aspectos que no pueden ser medidos numéricamente, tales como percepciones, emociones y experiencias, permitiendo comprender fenómenos complejos desde una perspectiva interpretativa. El análisis cualitativo se realizó mediante un proceso de categorización y su enfoque inductivo facilitó la generación de conceptos y teorías. Por otro lado, las variables cuantitativas son aquellas que pueden ser medidas y expresadas en términos numéricos, lo que permite su análisis estadístico. Estas variables brindan objetividad, replicabilidad y sustentan el estudio con evidencia empírica mediante un enfoque deductivo (Medina Romero *et al.*, 2023).

El enfoque mixto se justifica en el reconocimiento de que los fenómenos sociales, como los procesos educativos, son complejos y multifacéticos. En ocasiones, los métodos cualitativos o cuantitativos por sí solos no son suficientes para comprender dicha complejidad, ya que pueden carecer de generalización o profundidad. Además, la integración de ambos enfoques favorece la convergencia de resultados, lo que fortalece la validez y la confiabilidad de los hallazgos (Sánchez-Gómez, Rodrigues & Costa, 2018).

Esta distinción metodológica es fundamental para analizar los factores que influyen en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, ya que permite combinar datos objetivos con interpretaciones más profundas de sus vivencias. No obstante, la manera en que se integran los métodos cualitativos y cuantitativos depende del diseño metodológico adoptado, y no existe una única forma correcta de hacerlo.

En el caso de esta investigación, el enfoque mixto consistió en la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés. Los datos cuantitativos se obtuvieron mediante encuestas aplicadas antes y después de la intervención, lo que permitió medir los niveles de motivación de los estudiantes y cuantificar los cambios en su interés y compromiso. Por su parte, los datos cualitativos fueron recolectados mediante observación participante, lo que permitió explorar en profundidad las experiencias individuales de los estudiantes con las estrategias gamificadas. A través del diario de campo se identificaron percepciones, actitudes y reacciones frente al proceso de gamificación, aportando información clave sobre su impacto en la EFL.

El objetivo de la presente investigación fue implementar la gamificación como una propuesta didáctica orientada a favorecer la motivación en el aprendizaje del idioma inglés. Para ello, se diseñaron e integraron estrategias gamificadas en el entorno educativo con el fin de transformar la experiencia de los estudiantes frente al idioma. El enfoque mixto permitió valorar tanto el impacto cuantitativo de la intervención, mediante encuestas aplicadas, como los aspectos cualitativos observados en el comportamiento,

la participación y las actitudes de los estudiantes durante el proceso. Esta combinación metodológica ofreció una visión integral del efecto de la propuesta en su motivación y compromiso.

El estudio se enmarca en el paradigma de investigación acción participativa, lo que implica que el investigador no se limita a observar, sino que interviene activamente en el contexto educativo, implementando estrategias de gamificación y evaluando sus efectos sobre la motivación. Este enfoque permite un ciclo continuo de reflexión y acción que se adapta a las transformaciones de la realidad estudiada (Botella Nicolás & Ramos Ramos, 2019). Desde esta perspectiva, el docente-investigador debe involucrarse de forma crítica y reflexiva en un proceso iterativo (ver Figura 6).



Figura 6. Paradigma de la investigación-acción participación. Fuente: *Elaboración propia*.

Las técnicas utilizadas dentro de este paradigma fueron la encuesta, mediante la aplicación de cuestionarios, y la observación participante, registrada en un diario de campo. Estas herramientas permitieron desarrollar un proceso investigativo personal, cíclico y continuo, alineado con el enfoque de trabajo creativo e innovador adoptado en el estudio.

6.2 Fases del Estudio

De acuerdo con el enfoque de investigación-acción participativa adoptado en este proyecto, se establecieron tres momentos fundamentales que se alinearon con las cinco fases del modelo Design Thinking: *empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar*. Esta estructura metodológica permitió abordar el problema

desde una perspectiva centrada en el estudiante, creativa y colaborativa, que favoreció la generación de soluciones significativas para mejorar la motivación en el aprendizaje del inglés.

6.2.1 Fase 1: Diagnóstico Previo (Empatizar y Definir)

Esta fase tuvo como objetivo comprender el contexto educativo, las emociones, percepciones y necesidades de los estudiantes en relación con el aprendizaje del inglés. A partir de la observación directa del docente y la aplicación de un cuestionario previo, se recolectó información clave sobre el nivel de dominio del idioma, las actitudes hacia la asignatura y las metodologías utilizadas en clase.

El proceso inició con la gestión institucional: se solicitó autorización formal al rector de la Institución Educativa (ver **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**), se obtuvieron los respectivos asentimientos informados de los padres de los participantes (ver **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**) y el tratamiento de datos personales (ver **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**) cumpliendo con los principios éticos de la investigación con menores de edad.

Durante este diagnóstico, se identificaron los principales factores de desmotivación, lo cual permitió definir con claridad el problema educativo a intervenir. El reto planteado se centró en cómo incrementar la motivación de los estudiantes mediante estrategias lúdicas, interactivas y tecnológicas, alineadas con sus intereses y estilos de aprendizaje.

6.2.2 Fase 2: Intervención (Idear y Prototipar)

En esta etapa, se diseñaron e implementaron estrategias pedagógicas innovadoras a partir de un proceso creativo de generación de ideas centrado en la gamificación. Se desarrolló un prototipo inicial basado en la aplicación *LevelLingo*, que incluyó juegos interactivos, desafíos personalizados y elementos de motivación como niveles y retroalimentación inmediata.

- **Desarrollo de la aplicación**

La página de inicio de LevelLingo actúa como una puerta de entrada al mundo narrativo y educativo de la plataforma. Creada con tecnologías como HTML5, CSS responsivo, JavaScript y el framework Bootstrap, esta interfaz se ajusta a diferentes dispositivos y situaciones, lo que facilita el acceso desde teléfonos móviles o tabletas. Esto es especialmente importante en lugares donde el acceso a computadores es limitado (ver Figura 7). La aplicación diseñada puede consultarse en el siguiente enlace: <https://levelingo.deltaodma.com/>.



Figura 7. Página de Inicio. Fuente: *Elaboración propia.*

El diseño de la plataforma incluye elementos visuales atractivos y una navegación intuitiva, lo que facilita una conexión temprana con el usuario. La estructura tanto semántica como visual está diseñada para que el contenido sea fácil de entender, ofreciendo una experiencia de usuario fluida y adecuada para los estudiantes. Una navegación simple y accesible ayuda a mantener la motivación y refuerza la sensación de progreso en el aprendizaje. Además, se ha añadido una burbuja flotante con Lily que, al hacer clic, abre un chat interactivo. Este recurso permite a los estudiantes aclarar sus dudas en tiempo real, creando un ambiente de apoyo continuo y personalizado.

Desde la perspectiva de la gamificación, *LevelLingo* incluye elementos clave que fomentan la motivación y la retención en el proceso de aprendizaje:

- Sistema de Recompensas y Puntos: los estudiantes ganan puntos al completar cada juego, lo que les proporciona retroalimentación inmediata y les ayuda a visualizar su progreso. Este aspecto promueve el refuerzo positivo y mejora la percepción de logro, factores que influyen directamente en la motivación intrínseca.
- Tabla de Clasificación: se ha implementado una tabla de clasificación que permite a los usuarios comparar sus resultados con los de otros participantes. Esta dinámica introduce un toque de competencia sana, que ha demostrado ser efectiva para aumentar el compromiso y la participación activa en entornos educativos gamificados.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

- Desbloqueo de Niveles: el diseño progresivo de la aplicación permite que los niveles se desbloqueen de manera secuencial. Esto mantiene el interés de los estudiantes al establecer desafíos crecientes y fomentar una sensación de avance estructurado, adaptado al ritmo de cada aprendiz.
- Interfaz Interactiva y Accesible: la aplicación fue desarrollada con tecnologías web modernas (HTML, CSS y JavaScript), priorizando un diseño responsivo, amigable e intuitivo. Su diseño visual está alineado con principios de accesibilidad digital y atractivo pedagógico, lo que facilita su uso desde dispositivos móviles, una necesidad identificada en contextos escolares con acceso limitado a computadores.

La sección "Nosotros" de *LevelLingo* ofrece una visión clara de la misión, visión y principios que sustentan la plataforma. Este diseño refuerza el objetivo educativo, presentándolo como un espacio de aprendizaje que fusiona interactividad, gamificación e innovación (ver Figura 8). Tanto la página de inicio como la sección "Nosotros" se crearon a partir de una plantilla de *Plantillas HTML Gratis*, adaptada con imágenes libres de derechos y ajustes de estilo, colores y disposición para alinearse con el enfoque pedagógico de la plataforma.



Figura 8. Sección "Nosotros". Fuente: *Elaboración propia*.

La sección "Cursos" se divide en dos niveles dentro del A1 del MCER: Introducción y Básico. Cada nivel cuenta con tarjetas visuales representativas y una navegación sencilla, lo que facilita el acceso y permite una progresión ordenada (ver Figura 9).

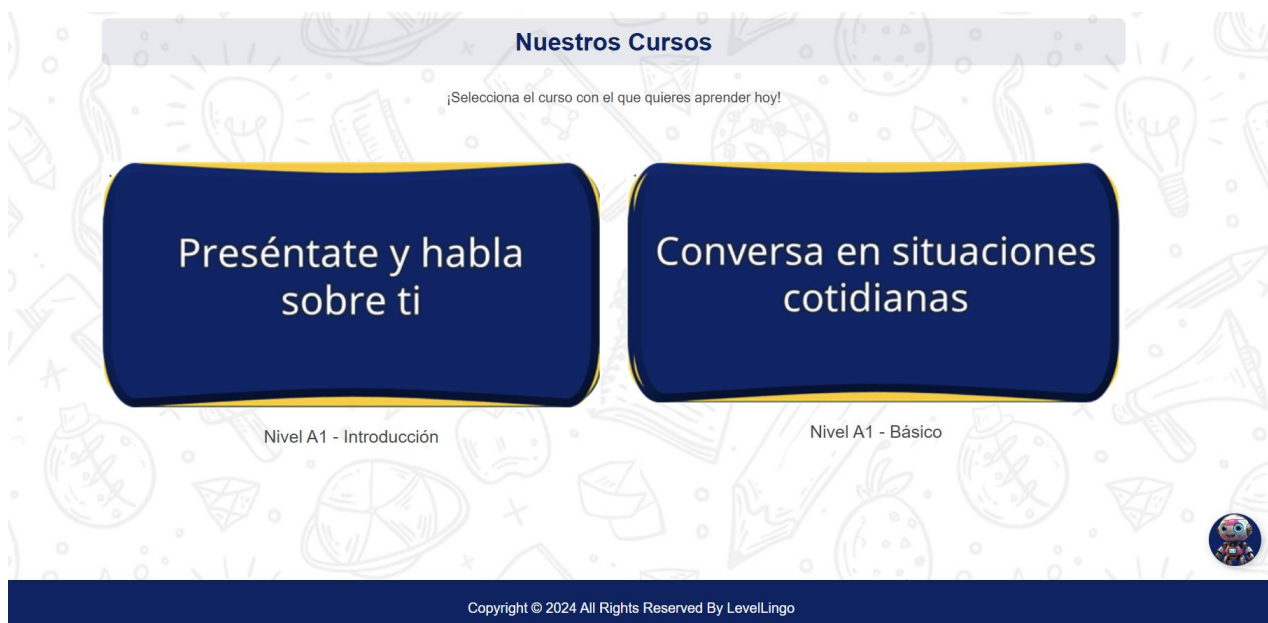


Figura 9. Sección “Cursos”. Fuente: *Elaboración propia*.

En la sección “Nivel A1 - Introducción: fundamentos del idioma”, encontrarás 3 juegos y una evaluación, presentados de la siguiente manera:

Juego 1: “Sube de nivel: Domina los saludos y presentaciones en inglés”. Esta actividad está diseñada para que aprendas a saludar, presentarte y usar expresiones de cortesía básicas en inglés. El objetivo es que te familiarices con el vocabulario y las estructuras simples que puedes utilizar en situaciones cotidianas. Los estudiantes se enfrentarán a situaciones simuladas donde deberán elegir la opción correcta para avanzar de nivel (ver Figura 10).

Nivel A1 - Introducción: Preséntate y habla sobre ti

Sube de nivel: Domina los saludos y presentaciones en inglés

El estudiante comprende y usa expresiones básicas para saludar, presentarse e iniciar interacciones sociales, adaptando el lenguaje según el contexto y demostrando cortesía en la conversación.



Figura 10. Sección “Nivel A1 – Introducción. Sube de nivel: Domina los saludos y presentaciones en inglés”. Fuente: *Elaboración propia.*

Descripción general: “¡Hola, Island!” – Un viaje por los saludos y presentaciones en inglés. ¡Escucha, juega y aprende a comunicarte con confianza desde el primer “Hello”!

En “¡Hola, Island!” , los estudiantes se embarcan en una aventura inolvidable para aprender saludos, presentaciones y expresiones de cortesía en inglés. Todo comienza con una visita mágica al cine, donde los protagonistas se quedan dormidos... y despiertan en una isla divertida y misteriosa donde aprender es toda una aventura.

Objetivo del juego: familiarizar a los estudiantes con expresiones básicas del inglés relacionadas con:

- Saludos (Hello, Good morning, How are you?).
- Presentaciones personales (My name is..., I am from...).
- Expresiones de cortesía (Nice to meet you, Please, Thank you).

Todo esto a través de situaciones comunicativas simuladas, actividades interactivas y retos progresivos.

Mecánica del juego: al comenzar, los estudiantes se sumergen virtualmente en un cine, donde disfrutan de una breve animación introductoria. Cuando los personajes, se quedan dormidos, ¡comienza la aventura! Despiertan en “Hola Island”, un lugar repleto de sorpresas y oportunidades de aprendizaje. En la

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

isla, los estudiantes recorren diferentes estaciones temáticas, donde tienen que: escuchar audios de diálogos básicos en inglés, responder preguntas de opción múltiple para verificar su comprensión, seleccionar el vocabulario adecuado según la situación comunicativa y elegir la mejor respuesta para saludar o presentarse en un contexto específico. Con cada respuesta correcta, avanzan de nivel y descubren nuevas áreas de la isla.

Juego 2: “Modo Experto: Domina el Presente Simple y los Adverbios de Frecuencia”. Actividad enfocada en el uso del presente simple en inglés junto a los adverbios de frecuencia (always, usually, sometimes, never). Los estudiantes deben identificar estructuras gramaticales correctas y completar oraciones de manera lógica, lo cual les ayuda a aprender rutinas y hábitos en su expresión oral y escrita (ver Figura 11).

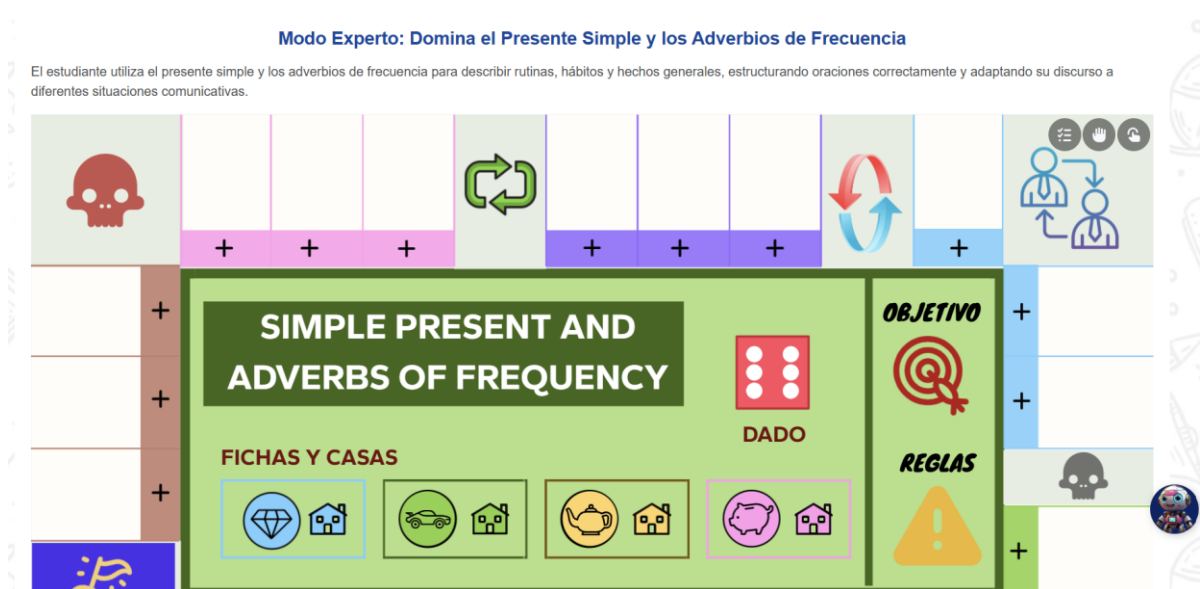


Figura 11. Sección “Nivel A1 – Introducción. Modo Experto: Domina el Presente Simple y los Adverbios de Frecuencia”. Fuente: *Elaboración propia.*

Descripción general: “English Race!” – Juego de Casillas Didáctico.

"English Race!" es un juego digital educativo diseñado para grupos de dos jugadores, donde cada uno controla dos fichas: una representa una casita y la otra un objeto. El objetivo es llegar al final del recorrido avanzando por casillas mediante el movimiento de un dado, enfrentando desafíos, premios y aprendizajes mientras se domina la temática de Simple Present y Adverbs of Frequency en inglés.

Objetivo del juego: ser el primer jugador en llevar ambas fichas (la casita y el objeto) a la casilla final, mientras se responde correctamente a preguntas o se revisan contenidos relacionadas con la temática del juego.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Mecánica del juego: cada da un movimiento al dado por turnos y elige cuál de sus dos fichas mover. Al caer en una casilla, deberá realizar la acción indicada, la cual puede ser un premio, un castigo, o un reto relacionado al aprendizaje del inglés. En cada casilla también encontrará una pregunta o contenido para explorar relacionada al Simple Present o a los Adverbs of Frequency. ¡Responder correctamente puede ayudar a avanzar más rápido!

Tipos de casillas especiales:

- “Repetir turno” – ¡Tiene la oportunidad de otro tiro!
- “Devuélvete una casilla”
- “Cede el turno” – Otro jugador avanza mientras se espera.
- “Avanza seis casillas”
- “Casilla de intercambio” – Intercambia una de las fichas con las de otro jugador estratégicamente.
- “Vuelve a la casilla 1”

Fin del juego: el juego termina cuando ambas fichas de un jugador alcanzan la casilla final. Ese jugador es declarado el ganador y, por supuesto, ¡el maestro del Simple Present y los Adverbs of Frequency!

Juego 3: “Modo Acción: Domina los Verbos y sus usos en Inglés”. Este juego se enfoca en aprender y usar correctamente los verbos más comunes en inglés. A través de una dinámica de emparejamiento y preguntas de opción múltiple, los estudiantes mejoran su habilidad para entender y utilizar estos verbos en diferentes situaciones comunicativas (ver Figura 12).

Descripción general: “Action Park!” – Juego interactivo de acciones en inglés y español.

"Action Park!" es un juego interactivo de exploración diseñado para que los estudiantes aprendan y refuercen vocabulario relacionado con acciones en inglés y español ("Actions in English and Spanish"). Ambientado en un parque gigante lleno de vida, el estudiante se convierte en un explorador del idioma, visitando diferentes puntos donde personas están realizando acciones cotidianas.

Objetivo del juego: recorrer todos los puntos del parque para escuchar, leer y asociar correctamente acciones en inglés, y finalmente demostrar lo aprendido en una etapa de repaso auditivo y visual.

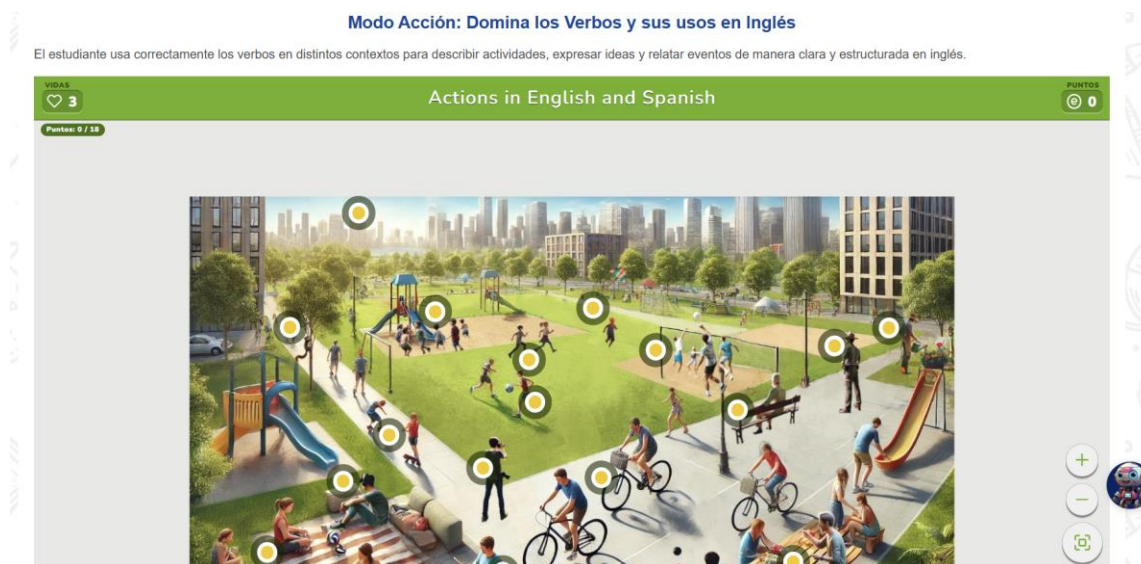


Figura 12. Sección "Nivel A1 – Introducción. Modo Acción: Domina los Verbos y sus usos en Inglés". Fuente: *Elaboración propia.*

Mecánica del juego: el jugador se adentra en el "Action Park", un enorme escenario repleto de puntos interactivos. Al hacer clic en cada uno de estos puntos, aparece una persona realizando una acción, como correr, leer o comer. Al mismo tiempo, se escucha un audio en inglés que describe la acción, acompañado del texto en pantalla. Por ejemplo: "She is reading a book." El jugador tiene que escuchar, repetir y observar cada acción que se presenta.

Repaso final: En esta etapa, el juego reproduce audios con frases en inglés y muestra el texto correspondiente a la acción. El jugador debe recordar y hacer clic en el lugar del parque donde se llevó a cabo esa acción. Las habilidades que se fortalecen incluyen la comprensión auditiva en inglés, la asociación entre imagen y palabra, la pronunciación (al repetir las frases) y el vocabulario relacionado con acciones cotidianas en inglés y español.

Evaluación: "Modo Aventura: ¡Desafía tu Inglés!". Se trata de una actividad evaluativa en forma de reto que combina todo lo que se ha aprendido en los juegos anteriores. Se presenta como una misión con varias pruebas, donde los estudiantes tienen que mostrar sus habilidades en saludos, el presente simple, el uso de adverbios de frecuencia y verbos comunes. De esta manera, se refuerza la competencia comunicativa básica de una forma divertida y significativa (ver Figura 13).

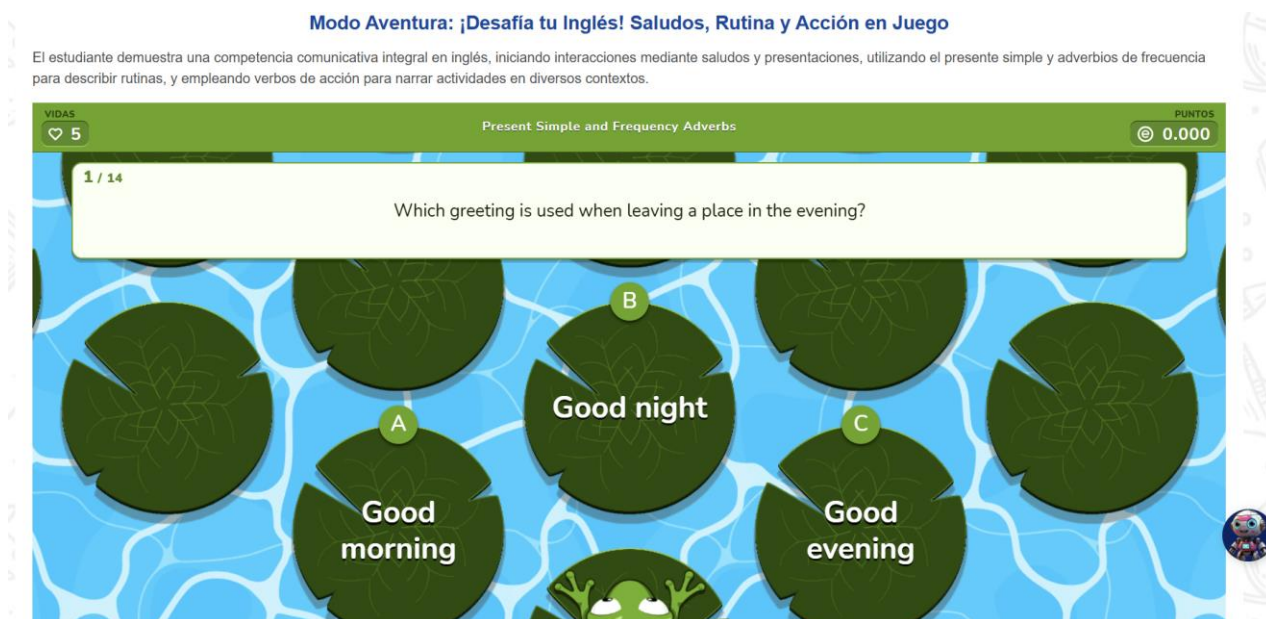


Figura 13. Sección “Nivel A1 – Introducción. Modo Aventura: ¡Desafía tu Inglés!”. Fuente: *Elaboración propia*.

Este cuestionario interactivo, que sigue el recorrido de una ranita, evalúa lo que has aprendido en tres temas clave del inglés: Vocabulario de saludo y presentación, Present Simple y Adverbios de frecuencia. ¡Tienes 5 vidas de la Ranita y 20 segundos por pregunta para demostrar tus conocimientos!

Vocabulario de saludos: se revisan las expresiones comunes para saludar, despedirse y presentarse en inglés, ayudándote a familiarizarte con frases que se usan en la vida diaria.

Present Simple: se evalúa si puedes estructurar correctamente oraciones afirmativas, negativas e interrogativas en este tiempo verbal.

Adverbios de frecuencia: se analizan cómo y dónde usar palabras como "always," "sometimes," y "never" en diferentes contextos.

Este cuestionario está diseñado para reforzar tu aprendizaje de una manera divertida y dinámica, motivándote a practicar mientras desarrollas tus habilidades en inglés.

La sección “Nivel A1 – Básico: Tu historia en el pasado, presente y futuro” sigue la misma estructura que el “Nivel A1 – Introducción” y ofrece los mismos juegos.

Juego 1: “Modo Dinámico: Expresa Acciones en Progreso”. Actividad enfocada en el uso del presente progresivo (am/is/are + verbo-ing). A través de situaciones visuales y descripciones, los estudiantes

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

deben identificar y utilizar correctamente esta estructura para hablar sobre lo que está sucediendo en el momento. Se refuerzan tanto la observación como la escritura contextualizada (ver Figura 14).



Figura 14. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Dinámico: Expresa Acciones en Progreso”. Fuente: *Elaboración propia*.

Descripción general: “Flip & Learn: Present Progressive Challenge” – Juego de Tarjetas Interactivas

“Flip & Learn” es un juego interactivo diseñado para reforzar el uso del Present Progressive en inglés. Los estudiantes deben descubrir el contenido oculto de un tablero de tarjetas seleccionando una por una, resolviendo oraciones incompletas con la forma correcta del verbo, y destapando todas las tarjetas mientras acumulan puntos y compiten contra el reloj.

Objetivo del juego: completar correctamente todas las oraciones con verbos conjugados en Present Progressive (am/is/are + verbo-ing) para destapar todas las tarjetas del tablero y finalizar el juego con el máximo de puntos y en el menor tiempo posible.

Mecánica del juego: el estudiante selecciona una tarjeta al azar para comenzar. Al destaparla, aparece una oración incompleta en inglés. Ejemplo: “She ___ (read) a book”. se presentan tres opciones para completar la oración: is Reading, are reading, am reading Al seleccionar la opción correcta, la tarjeta queda completamente descubierta. Si elige mal, puede volver a intentarlo, pero perderá segundos y puntos. El proceso continúa hasta que todas las tarjetas del tablero estén descubiertas.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Final del juego: al terminar, el juego muestra un resumen con: puntos obtenidos por respuestas correctas, tiempo total empleado, un mensaje de felicitación y opción de volver a jugar para mejorar el puntaje.

Habilidades que se fortalecen: conjugación de verbos en Present Progressive, comprensión gramatical contextual, reconocimiento visual de estructuras verbales, velocidad y precisión al seleccionar respuestas.

Juego 2: “Modo Historia: Domina el Pasado Simple en Inglés”. Juego enfocado en el pasado simple, tanto con verbos regulares como irregulares. Los estudiantes participan en una historia donde deben completar oraciones y relatos con el tiempo verbal adecuado. Se fomenta el reconocimiento de patrones verbales y la comprensión lectora (ver Figura 15).

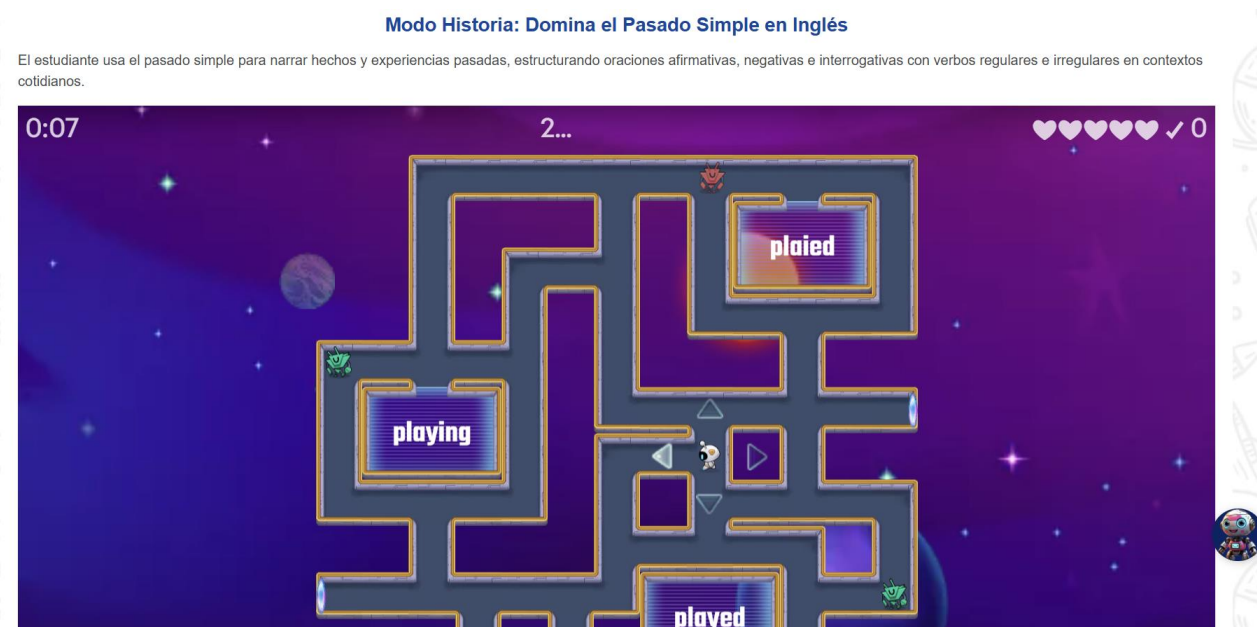


Figura 15. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Historia: Domina el Pasado Simple en Inglés”. Fuente: *Elaboración propia*.

Descripción general: Galaxy Grammar: The Past Simple Mission” – Juego de Laberintos Interplanetarios.

En “Galaxy Grammar”, los estudiantes se convierten en astronautas exploradores del idioma inglés. Su misión: atravesar distintos laberintos espaciales y encontrar los verbos correctos conjugados en Past Simple para completar oraciones de repaso con obstáculos como alienígenas por los caminos.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Objetivo del juego: moverse estratégicamente por los laberintos para encontrar el verbo en Past Simple correcto entre tres opciones disponibles y completar la oración planteada. El estudiante debe evitar los obstáculos, elegir los caminos correctos y llegar al final con la oración bien formada.

Mecánica del juego: el estudiante controla un astronauta usando las flechas direccionales del teclado para moverse por los laberintos. En cada laberinto aparece una oración incompleta. Por ejemplo: “Yesterday, I ___ to the store”. A lo largo del laberinto hay tres caminos posibles, cada uno conduce a una palabra diferente (por ejemplo: go, goes, went). El estudiante debe analizar la oración y elegir el camino que lleva al verbo correcto conjugado en Past Simple (“went” en este caso). Si elige el camino incorrecto, se encontrará con un obstáculo o un alienígena que le hace perder tiempo ya que debe volver a iniciar la ruta. Cada nivel presenta una nueva oración, y al final del recorrido se muestran: tiempo total utilizado, puntos obtenidos según precisión y rapidez y un breve repaso con las oraciones completadas correctamente.

Juego 3: “Modo Espía: Descubre lo que Estaba Sucediendo”. Actividad que introduce el pasado continuo (was/were + verbo-ing), usado para describir acciones en desarrollo en el pasado. Los estudiantes asumen el rol de espías que deben reconstruir eventos pasados utilizando esta estructura. Se promueve el pensamiento narrativo y el análisis de contexto (ver Figura 16).

Modo Espía: Descubre lo que Estaba Sucediendo

El estudiante emplea el pasado continuo para describir acciones que estaban en progreso en un momento específico del pasado, combinándolo con el pasado simple para expresar situaciones simultáneas o interrumpidas, en contextos cotidianos y familiares.

Figura 16. Sección “Nivel A1 – Básico. Modo Espía: Descubre lo que Estaba Sucediendo”. Fuente: *Elaboración propia*.

Descripción general: Salva los pétalos” – El Ahorcado del Past Continuous.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

“Salva los pétalos” es una versión amigable y educativa del clásico juego del ahorcado, en el que, en lugar de perder partes del personaje, ¡vas perdiendo pétalos de una flor! El objetivo es adivinar correctamente las oraciones en inglés usando el Past Continuous, antes de que la flor se quede sin pétalos.

Objetivo del juego: adivinar correctamente las oraciones escritas en Past Continuous en inglés, letra por letra, antes de cometer demasiados errores y perder todos los pétalos de la flor, salvando la mayor cantidad de flores posible a lo largo de distintas oraciones

Mecánica del juego: se presenta una oración en español, como: “Ella estaba bailando”. El jugador debe escribir, letra por letra, la versión en inglés: “She was dancing”. Por cada letra incorrecta, un pétalo cae de la flor. Si el jugador adivina la oración completa antes de que todos los pétalos caigan, ¡la flor se salva! Si se pierden todos los pétalos, la oración se muestra completa como retroalimentación y se pasa a la siguiente.

Fin del juego: al finalizar cada ronda, el juego muestra: la oración correcta en inglés., los aciertos del jugador, el tiempo que tomó adivinarla, mensaje de felicitaciones y motivación a seguir apropiando el idioma inglés.

Evaluación: “Misión CronoLingua: Domina el Tiempo en Inglés”. Evaluación final del nivel básico, presentada como una misión en la que los estudiantes deben aplicar los tres tiempos verbales trabajados (presente progresivo, pasado simple y pasado continuo). Se utilizan ejercicios de ordenamiento, selección múltiple y producción escrita guiada, permitiendo valorar la comprensión y uso adecuado de los tiempos verbales (ver Figura 17).

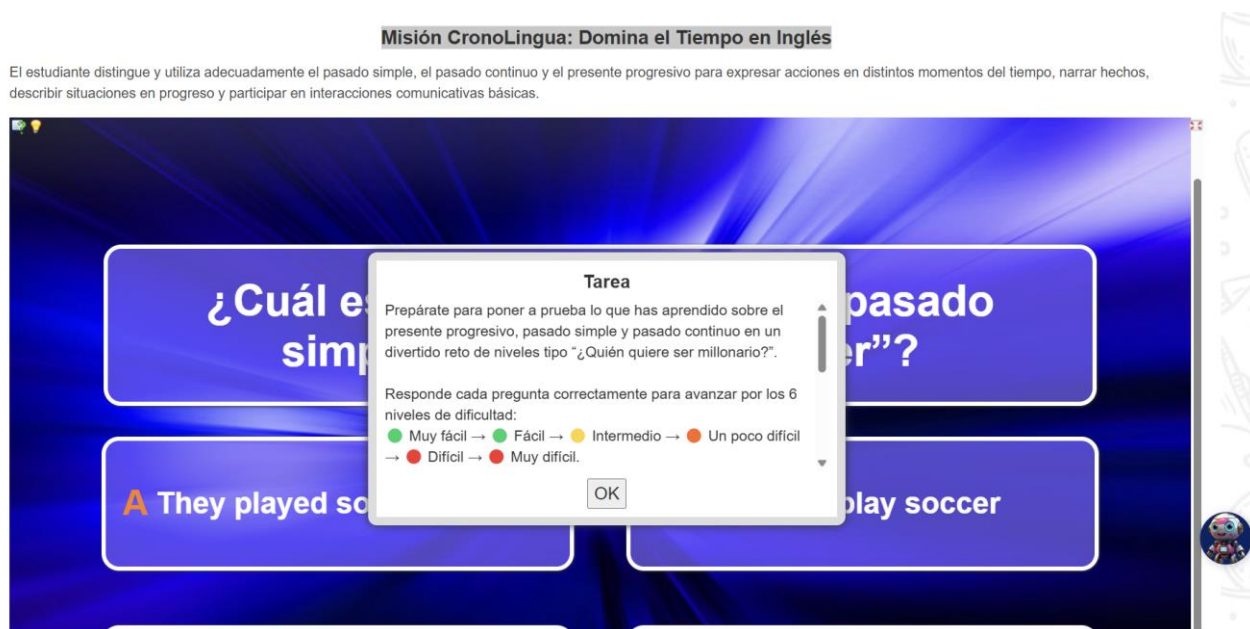


Figura 17. Sección “Nivel A1 – Básico. Misión CronoLingua: Domina el Tiempo en Inglés”. Fuente: *Elaboración propia.*

Descripción general: en el “Camino al millón... ¡de conocimientos en inglés!”, los estudiantes ponen a prueba todo lo aprendido sobre los tiempos verbales Past Simple, Present Progressive y Past Continuous a través de un juego de preguntas al estilo “¿Quién quiere ser millonario?”. Cada respuesta correcta te hará subir de nivel, acercándote a la cima del conocimiento... y al reconocimiento de tu dominio del idioma.

Objetivo del juego: responder correctamente a una serie de preguntas gramaticales, aumentando progresivamente el nivel de dificultad hasta llegar al último nivel y demostrar tu dominio de los tiempos verbales en inglés.

Mecánica del juego: el juego presenta 6 niveles de dificultad, representados con colores: muy fácil, fácil, intermedio, un poco difícil, difícil y muy difícil

En cada nivel se presenta una pregunta tipo test con una oración incompleta, y cuatro opciones posibles. Las preguntas cubren los tres tiempos verbales: Past Simple, Present Progressive, Past Continuous. Con cada respuesta correcta subes un nivel y aumentan tus puntos acercándolo al reconocimiento final.

Fin del juego: cuando llegues al nivel final y respondas correctamente, el juego muestra: tu puntuación total, el tiempo en que lo logro y un mensaje de felicitación y motivación para seguir reforzando el idioma inglés.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

LevelLingo organiza el aprendizaje en cinco niveles progresivos: Beginner, Intermediate, Advanced, Expert y Legend. Cada una de estas etapas está acompañada por una insignia simbólica y una narrativa motivacional que refuerza el sentido de logro y el avance continuo del estudiante. Esta estructura sigue una lógica de progresión incremental alineada con los descriptores del nivel A1 del MCER. Cada nivel representa un umbral de dominio, y su diseño promueve la adquisición gradual de competencias del idioma, fortaleciendo la autonomía del estudiante (ver Figura 18).

Es importante aclarar que los puntos asignados a los estudiantes son gestionados por el docente. Con base en la cantidad acumulada, se estableció una escala que permite determinar en qué nivel se encuentra cada estudiante. Esta clasificación se visualiza en la pestaña “Insignias” de la aplicación, la cual puede explorarse en el enlace de la aplicación (<https://levelingo.deltaodma.com/>).

A medida que los estudiantes avanzan en cada nivel, reciben una insignia que refleja su progreso. Estas insignias no solo son recompensas visuales, sino que también ayudan a los estudiantes a reconocer su avance y dominio del idioma. Cada insignia se basa en criterios específicos de logro dentro del nivel, lo que permite a los estudiantes identificar claramente sus fortalezas y áreas en las que pueden mejorar.

Este sistema no se trata solo de acumular conocimientos; también promueve un enfoque motivacional y constructivista. Al establecer metas claras y alcanzables, *LevelLingo* impulsa la autonomía de los estudiantes, animándolos a tomar un papel activo en su aprendizaje. Además, avanzar a través de los niveles fomenta una sensación de resiliencia, ya que los estudiantes enfrentan desafíos que se adaptan a su ritmo, lo que refuerza su perseverancia y les permite alcanzar la competencia en el idioma inglés de manera efectiva.

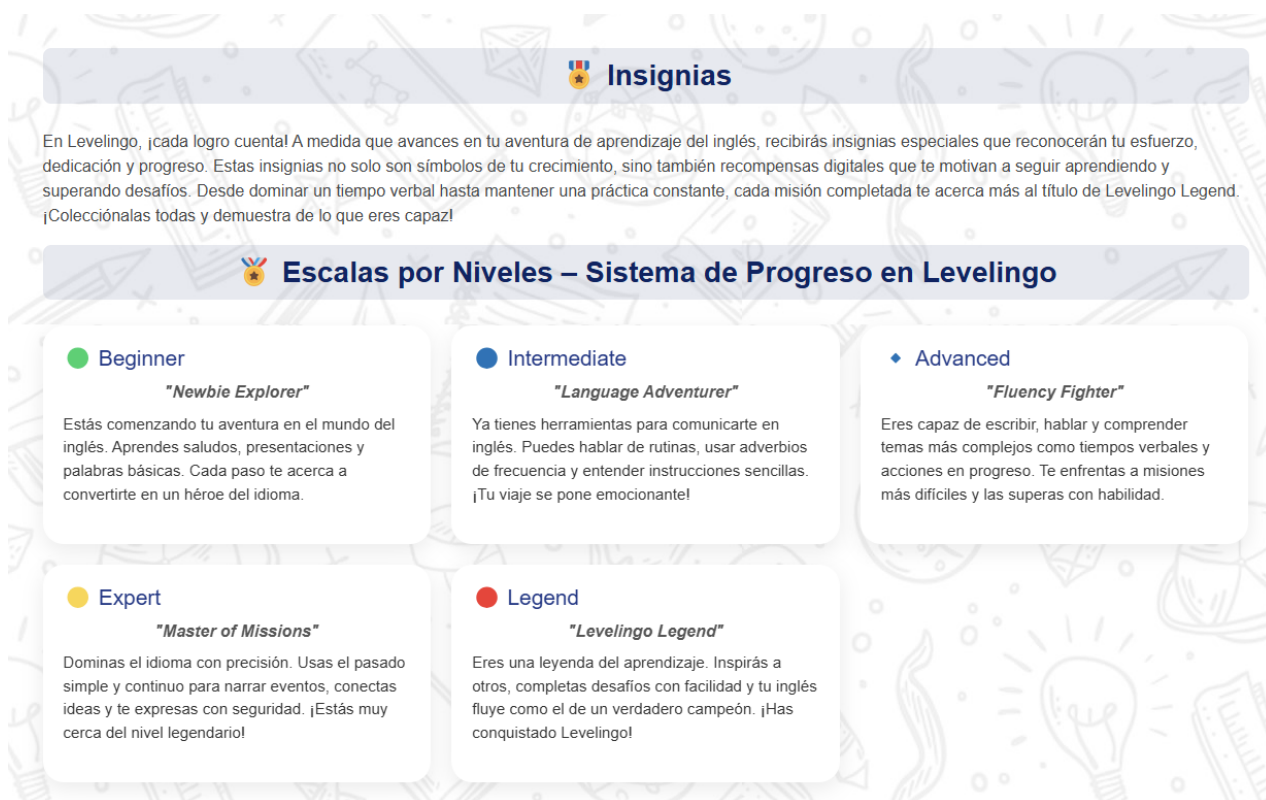


Figura 18. Insignias. Fuente: Elaboración propia.

- **Aplicaciones embebidas**

Como parte de la intervención didáctica diseñada para fortalecer el aprendizaje del inglés a través de estrategias gamificadas, se eligieron cuatro plataformas digitales: Genially, Educaplay, Wordwall y LearningApps. Estas herramientas se integraron directamente en la interfaz de la plataforma educativa *LevelLingo*. Esta elección metodológica responde a la necesidad de crear entornos interactivos y personalizados que se puedan incorporar de manera dinámica en el ecosistema digital desarrollado, sin comprometer la usabilidad ni la experiencia de navegación de los estudiantes.

La selección de estas herramientas se basó en su capacidad para generar contenidos gamificados reutilizables, que son multiplataforma y cuentan con soporte de inserción HTML, lo que facilitó su inclusión sin inconvenientes. En particular, Genially se destacó por ofrecer un alto nivel de interactividad y libertad creativa. Su interfaz permite diseñar actividades complejas como escape rooms, trivias con ramificaciones, tableros interactivos y simulaciones, promoviendo una navegación no lineal que estimula el pensamiento crítico y la toma de decisiones de los estudiantes. Gracias a su sistema de embebido, las creaciones se

integraron de manera fluida en la plataforma, manteniendo todas sus funcionalidades sin necesidad de salir del entorno principal (ver Tabla 5)(Genially, 2025; Risso, 2021).

Tabla 5. Características de Genially para el uso de juegos gamificados embebidos. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Característica	Descripción
Interactividad	Elementos interactivos	Permite incorporar botones, rutas alternativas, ventanas emergentes, efectos de arrastre y decisiones múltiples que enriquecen la experiencia del usuario.
Embebido e integración	Código HTML de inserción	Permite insertar los juegos en plataformas externas (LMS, webs, blogs, etc.) sin perder interactividad.
Compatibilidad	Multiplataforma y diseño responsive	Funciona en PC, tablet y móvil sin afectar la experiencia.
Personalización	Diseño visual adaptable	Ofrece opciones de personalización gráfica: colores, fuentes, personajes, fondo, audio, efectos y más.
Recursos multimedia	Inserción de audio, video e imágenes	Permite enriquecer los juegos con contenidos audiovisuales.
Plantillas para juegos	Biblioteca de plantillas gamificadas	Incluye trivias, ruletas, tableros, escaperooms, quizzes, retos interactivos.
Seguimiento y análisis	Métricas básicas de uso (con versión premium)	Número de visitas, clics y tiempo de permanencia.
Colaboración	Edición colaborativa en línea	Varias personas pueden trabajar en el mismo recurso en tiempo real.
Facilidad de uso	Interfaz intuitiva	No requiere conocimientos técnicos de programación.
Actualización dinámica	Cambios en tiempo real	Modificaciones en Genially se actualizan automáticamente donde esté embebido.

Educaplay ha traído a la mesa una serie de actividades gamificadas, como crucigramas, sopas de letras, juegos de asociación y adivinanzas, que son especialmente útiles para reforzar el vocabulario y mejorar la comprensión auditiva (Educaplay, 2025). Aunque esta herramienta no ofrece tantas opciones de personalización gráfica como Genially, destaca por su facilidad de uso, su bajo consumo de recursos y su amplia compatibilidad con navegadores y dispositivos móviles. Además, su sistema de integración mediante iframe ha demostrado ser muy efectivo para crear rutas de aprendizaje que son ligeras pero funcionales (ver Tabla 6).

Tabla 6. Características de Educaplay para el uso de juegos gamificados embebidos. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Característica	Descripción
Interactividad	Amplia variedad de tipos de actividades	Incluye sopas de letras, mapas interactivos, crucigramas, adivinanzas, ruletas, entre otros.
Embebido e integración	Código de inserción HTML	Facilita su integración en blogs, LMS, páginas web o plataformas virtuales.
Compatibilidad	Multiplataforma y responsive	Funciona correctamente en PCs, tabletas y móviles.
Personalización	Opciones básicas de personalización visual	Permite modificar títulos, colores y disposición general.
Recursos multimedia	Inclusión de imágenes, texto y audio	Potencia el aprendizaje sensorial, especialmente útil para actividades auditivas.
Seguimiento y análisis	Registro de resultados por usuario (versión docente)	Permite seguimiento del rendimiento si el estudiante está registrado.
Colaboración	No permite edición colaborativa	Diseño individual, aunque los recursos pueden ser compartidos.
Facilidad de uso	Interfaz sencilla y guiada	Ideal para docentes con poca experiencia digital.
Actualización dinámica	Edición con efecto inmediato	Las modificaciones se reflejan automáticamente.

En el caso de Wordwall, su implementación ha permitido crear y embeber juegos rápidos que ofrecen retroalimentación inmediata, como ruletas, juegos de emparejamiento y cuestionarios automatizados. Su gran ventaja es lo fácil que es de usar y la amplia variedad de plantillas que ofrece, las cuales se adaptaron rápidamente a los contenidos lingüísticos que se trabajaron en LevelLingo. Aunque la personalización visual es un poco limitada, su accesibilidad y su capacidad para la evaluación formativa han sido muy valoradas (ver Tabla 7)(Wordwall, 2025).

Tabla 7. Características de Wordwall para el uso de juegos gamificados embebidos. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Característica	Descripción
Interactividad	Actividades gamificadas versátiles	Incluye juegos como cuestionarios, emparejamientos, ruleta, anagramas, clasificación y más.
Embebido e integración	Soporte para insertar en sitios externos mediante iframe	Compatible con plataformas educativas como Moodle, páginas HTML y blogs.
Compatibilidad	Compatible con dispositivos móviles y de escritorio	Diseño responsivo facilita el acceso en diferentes entornos.
Personalización	Personalización limitada	Se pueden modificar colores y contenido, no la estructura del juego.
Recursos multimedia	Inclusión de imágenes y audio	Mejora la motivación con apoyo sensorial.
Seguimiento y análisis	Informes de uso (versión pro)	Proporciona métricas de participación, respuestas y errores.
Colaboración	No colaborativo	Solo un usuario puede editar los contenidos.
Facilidad de uso	Muy fácil de usar	Ideal para implementación rápida de juegos con plantillas prediseñadas.
Actualización dinámica	Cambios reflejados automáticamente	No requiere actualización manual en las plataformas embebidas.

LearningApps ha llegado para convertirse en una herramienta fantástica para crear ejercicios interactivos que se enfocan en desarrollar habilidades cognitivas básicas, como la memoria, la clasificación, el orden lógico y la asociación. Su diseño modular y la capacidad de trabajar con recursos multimedia han

enriquecido la experiencia de aprendizaje, ofreciendo actividades complementarias que fomentan la atención sostenida, la retención de información y la práctica consciente del vocabulario (ver Tabla 8)(Bermúdez, 2022; Learningapp, 2025).

La integración de estas plataformas en *LevelLingo* no solo amplió las posibilidades de gamificación en la propuesta pedagógica, sino que también ayudó a crear un entorno digital coherente, interactivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes. La opción de incorporar estos recursos garantizó una navegación fluida, una experiencia motivadora y una oferta didáctica variada, todos aspectos clave para fortalecer la motivación intrínseca y facilitar un aprendizaje significativo del inglés como lengua extranjera.

Tabla 8. Características de LearningApps para el uso de juegos gamificados embebidos. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Característica	Descripción
Interactividad	Plantillas variadas de juegos y ejercicios interactivos	Incluye emparejamientos, líneas de tiempo, mapas, juegos de memoria, clasificaciones, entre otros.
Embebido e integración	Enlace y código de inserción disponibles	Los recursos se pueden insertar fácilmente en sitios web o plataformas LMS.
Compatibilidad	Funciona en todos los navegadores y dispositivos	Buena adaptabilidad en móviles, escritorio y tabletas.
Personalización	Modificación del contenido, no del diseño visual	Versatilidad en contenido, pero limitada en el aspecto gráfico.
Recursos multimedia	Permite añadir texto, imágenes, audio y video	Amplía las posibilidades didácticas con recursos sensoriales.
Seguimiento y análisis	Seguimiento básico con códigos de clase	Muestra rendimiento si los estudiantes están agrupados por código.
Colaboración	No permite edición conjunta	Solo un autor puede crear y editar.
Facilidad de uso	Muy intuitivo y accesible	Plataforma ideal para docentes sin experiencia digital.
Actualización dinámica	Cambios se reflejan de forma inmediata	Ideal para ajustes rápidos en recursos ya insertados.

Durante la intervención, se llevaron a cabo observaciones sistemáticas en las clases de inglés, donde el investigador se integró activamente en el entorno educativo. Se utilizó un diario de campo como herramienta principal, lo que permitió registrar, sesión tras sesión, los momentos de mayor participación, interés y compromiso de los estudiantes. Este proceso fue fundamental para identificar qué elementos del prototipo tenían un mayor impacto en la motivación y el aprendizaje, lo que permitió un análisis iterativo y contextualizado de las prácticas pedagógicas.

6.2.3 Fase 3: Evaluación (Evaluar/Testear)

Una vez que se completó la implementación, se utilizaron herramientas de evaluación como cuestionarios y encuestas de satisfacción para los usuarios. Esta etapa permitió comparar los resultados con la línea de base obtenida durante la fase de diagnóstico, con el objetivo de mostrar los avances en motivación y participación estudiantil. La evaluación se entendió como un proceso continuo, reflexivo y en diálogo. Se analizaron los datos del diario de campo y los cuestionarios para identificar fortalezas, áreas de mejora y nuevas preguntas de investigación. Además, se tuvo en cuenta la experiencia de estudiantes y docentes, integrando su retroalimentación como un elemento clave para mejorar la estrategia.

El impacto de la gamificación en la motivación para aprender inglés se presenta como un análisis integral que busca explorar la efectividad de las actividades gamificadas implementadas en las clases de sexto grado. A través de un enfoque cualitativo que incluye la observación participante y el uso de herramientas metodológicas como diarios de campo y cuestionarios, se busca entender cómo las dinámicas lúdicas afectan la participación, la actitud emocional y la motivación de los estudiantes.

Este análisis se centró en las interacciones de los estudiantes con las actividades gamificadas, destacando aspectos como la colaboración, la autonomía y el logro personal, para evaluar no solo los cambios en la percepción de los estudiantes, sino también el impacto en su aprendizaje y su conexión emocional con el contenido. Más que ser una etapa final, esta fase se convirtió en el punto de partida para iterar y perfeccionar la propuesta didáctica, buscando su sostenibilidad y escalabilidad en otros contextos educativos similares.

6.2.4 Contexto del Estudio

Este estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Gimnasio San Angelo, que se encuentra en Bogotá, Colombia. Es una escuela privada que recibe a estudiantes de diversos niveles socioeconómicos. La investigación se enfocó en los alumnos de sexto grado, quienes mostraron bajos niveles de motivación para aprender inglés. Este problema es un reflejo de una tendencia común en las escuelas colombianas, donde el

rendimiento en este idioma extranjero suele estar por debajo de lo que se espera. Según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), se espera que los estudiantes terminen este grado con un dominio del nivel A2, lo que presenta importantes desafíos pedagógicos.

6.2.5 Participantes

- **Estudiantes:** La población de este estudio estuvo conformada por los 61 estudiantes matriculados en el grado sexto de la Institución Educativa Gimnasio San Ángel, distribuidos en tres grupos. La muestra se seleccionó de manera intencionada, tomando un solo curso, compuesto por 18 estudiantes (10 hombres y 8 mujeres), ya que correspondía al grupo que tenía a su cargo la docente encargada de implementar la propuesta pedagógica. Las edades de los participantes oscilaban entre los 11 y 13 años. En cuanto al nivel socioeconómico, este se estimó con base en la clasificación institucional asignada al plantel educativo, ubicado en una zona correspondiente mayoritariamente a los estratos 3, 4 y 5, según información reportada por la institución.
- **Criterios de selección:** La muestra fue seleccionada por conveniencia, teniendo en cuenta la accesibilidad y disponibilidad de los participantes. El grupo se caracterizó por una alta volatilidad en sus resultados académicos, debido a la reciente transición desde el grado quinto y a que es el grado que, año tras año, recibe el mayor número de estudiantes nuevos. Esta situación generó una amplia variabilidad en el nivel de dominio del idioma inglés, lo cual hizo necesario implementar estrategias pedagógicas específicas para nivelar a los estudiantes en función de los estándares y requerimientos académicos establecidos.
- **Docentes:** La intervención fue liderada por una de las investigadoras del proyecto, quien además es la docente titular de inglés del grupo intervenido. Su rol fue clave para implementar y observar de manera directa las estrategias didácticas propuestas en el marco del estudio.
- **Padres de familia:** Los padres de familia participaron de manera indirecta en el estudio, como actores involucrados en el proceso formativo de los estudiantes y garantes del consentimiento informado requerido para el desarrollo de la investigación.

A continuación, se realiza una matriz de participantes y beneficiarios.

Tabla 9. Matriz de participantes y beneficiarios. *Fuente: Elaboración propia.*

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

Grupo de participantes / beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario, comprometido)	Estrategia
Estudiantes	-Aprender inglés de manera efectiva y divertida. -Mejorar sus habilidades comunicativas en inglés. -Acceder a más oportunidades educativas y laborales en el futuro.	-Métodos de aprendizaje más interactivos y menos tradicionales. -Un entorno de aprendizaje inclusivo y motivador.	-Posible desmotivación inicial por el cambio en métodos de enseñanza. -Diferencias individuales en la adaptación a nuevas tecnologías y metodologías	Comprometido	-Implementar sesiones de orientación sobre la gamificación. -Ofrecer soporte técnico durante el uso de la aplicación. -Fomentar un entorno inclusivo y de apoyo para la adaptación a la nueva metodología.
Docentes y administrativos docentes	-Mejorar la efectividad de la enseñanza del inglés. -Incorporar nuevas metodologías y tecnologías en el aula. -Profesionalización y desarrollo de	-Formación y capacitación en gamificación. -Resultados positivos en el rendimiento y motivación de los estudiantes. -Recursos y apoyo institucional para la implementación	-Resistencia al cambio en métodos de enseñanza. -Posible sobrecarga de trabajo durante la fase de implementación.	Ambivalente	-Proporcionar programas de formación continua en gamificación y tecnologías emergentes. -Crear un sistema de apoyo entre pares y supervisión para

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

	competencias pedagógicas	de	nuevas metodologías.		facilitar la transición.
					-Reconocer y recompensar los esfuerzos de los docentes en adoptar nuevas metodologías
Padres de Familia	-Progreso académico personal de sus hijos. -Preparación adecuada para el futuro académico y profesional. -Ambiente educativo seguro y motivador.	de	-Mejora en las competencias de inglés de sus hijos. -Comunicación clara y frecuente sobre los avances y necesidades de sus hijos. -Seguridad y efectividad de las nuevas metodologías.	-	Solidario.
				Desconocimiento o desconfianza inicial sobre la gamificación. -Preocupaciones sobre la exposición a tecnologías y el tiempo de pantalla. -Expectativas altas sobre los resultados académicos inmediatos.	-Mantener una comunicación constante sobre los objetivos, métodos y resultados del proyecto. -Organizar talleres y reuniones informativas para abordar inquietudes y preguntas. -Demostrar el impacto positivo en los estudiantes a través de reportes y testimonios.

6.3 Instrumentos de Recolección de Datos

Elegir los instrumentos adecuados para la recolección de datos es fundamental para garantizar que los resultados de una investigación sean válidos y confiables. En este estudio, se combinaron herramientas cuantitativas, cualitativas y contextuales para lograr una comprensión completa del proceso de intervención (ver **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**).

a. Instrumentos Cuantitativos:

En el mundo de las ciencias sociales y educativas, las encuestas son una de las herramientas más comunes dentro del enfoque cuantitativo. Esto se debe a que permiten recolectar datos de manera rápida, organizada y que reflejan de forma precisa la realidad que se está investigando. Para llevar a cabo una encuesta, es fundamental realizar una planificación cuidadosa que incluya desde la definición del tema de estudio y la selección de la muestra, hasta la creación del cuestionario, el análisis de los datos y la interpretación de los resultados (Montes Iturrizaga *et al.*, 2021, p. 58).

En esta investigación, los cuestionarios jugaron un papel fundamental para detectar cambios en la motivación de los estudiantes antes y después de implementar estrategias de gamificación. Para garantizar su calidad, fueron revisados por expertos, lo que permitió obtener versiones ajustadas y validadas para su uso. Los instrumentos utilizados fueron:

- Cuestionario previo: este cuestionario ayudó a establecer una línea base sobre los niveles de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Se utilizó una escala validada, como la Escala de Motivación Académica, lo que facilitó una medición precisa y sistemática del estado inicial de la población.
- Cuestionario posterior: aplicado después de la intervención, su objetivo fue evaluar el impacto de la gamificación en la motivación del grupo. Este instrumento permitió hacer una comparación cuantitativa con los datos previos, identificando cambios significativos en la actitud y disposición de los estudiantes. Además, se incluyó una encuesta de satisfacción para valorar la experiencia del usuario con la aplicación utilizada.

b. Instrumentos Cualitativos:

Desde un enfoque cualitativo, la observación se utilizó como la técnica principal para captar de manera directa y contextual las experiencias de los estudiantes a lo largo del proceso. En este caso, se optó por la modalidad de observación participante, lo que significó que el investigador se involucró activamente en el entorno educativo para registrar comportamientos, actitudes y dinámicas sociales (Sánchez, Fernández & Díaz, 2021).

- Diario de campo: este instrumento sirvió como una herramienta para organizar las observaciones realizadas durante las sesiones. A través de un registro cronológico de eventos, interacciones y reacciones, se documentaron aspectos clave sin incluir interpretaciones subjetivas, lo que garantizó

una recolección de datos objetiva y bien estructurada. El diario de campo permitió identificar momentos de entusiasmo y participación activa, así como señales de desmotivación, ofreciendo una comprensión más profunda sobre el impacto real de las actividades gamificadas en el aula (Montes Iturrizaga *et al.*, 2021). Esta observación se llevó a cabo en cuatro sesiones entre el 4 de marzo y el 8 de abril de 2025. Las transcripciones de cada jornada revelaron hallazgos importantes que luego fueron organizados en categorías emergentes, lo que facilitó una interpretación más estructurada mediante el enfoque de codificación abierta. Esta metodología ayudó a identificar patrones significativos relacionados con la motivación estudiantil, la participación y colaboración, las actitudes emocionales, los factores del entorno, el desempeño docente y la comprensión del contenido.

6.4 Triangulación

La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos refuerza la base metodológica de este estudio, ya que permite examinar el tema de investigación desde diferentes perspectivas. Esta estrategia busca lograr una triangulación metodológica, que se entiende como la capacidad de contrastar y complementar los datos obtenidos a través de diversas técnicas, con el fin de alcanzar una comprensión más profunda y precisa del fenómeno en cuestión (Sánchez, Fernández & Díaz, 2021).

Gracias a esta fusión de enfoques, no solo podemos medir los cambios en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, sino que también podemos explorar de manera más rica sus experiencias individuales, percepciones y comportamientos en el aula. Esta visión multidimensional enriquece la interpretación de los hallazgos y valida el impacto de la intervención realizada.

Chávez Elorza & Alfaro (2022) subrayan que los resultados obtenidos de diferentes metodologías no siempre coinciden; sin embargo, esta discrepancia no es una limitación, sino una oportunidad para profundizar en el análisis. Cuando los datos coinciden, se refuerza la confiabilidad de los hallazgos; y si difieren, se abren nuevas posibilidades para interpretar la complejidad del fenómeno, aportando matices que enriquecen nuestra comprensión general del problema investigado.

6.5 Cronograma

Tabla 10. Cronograma de acuerdo con cada fase del estudio. *Fuente: Elaboración propia.*

Fase	Actividad	Meses
------	-----------	-------

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
Diagnóstico previo	Observación directa																			
	Revisión documental																			
	Análisis Demográfico y Sociocultural																			
	Revisión de Literatura y Estudios Previos																			
Intervención	Lluvia de ideas																			
	Definición de Objetivos y Criterios de Evaluación																			
	Diseño de la Metodología																			
	Calificación de matriz de decisión																			
	Evaluación de Recursos y Tecnologías Disponibles.																			
	Definición de Requisitos y Objetivos																			
	Investigación y Selección de Tecnologías																			
	Desarrollo del Prototipo																			
	Implementación de Funcionalidades Básicas																			
	Integración de Elementos de Gamificación																			
	Pruebas y validación																			
Evaluación	Implementación de la Gamificación																			
	Monitoreo continuo																			
	Análisis de datos																			
	Cuestionarios																			
	Revisión de Resultados y Conclusiones																			
	Recomendaciones y Mejora Continua																			
	Publicación y Difusión de Resultados																			

7. Consideraciones éticas

El desarrollo de la presente investigación se guía por la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia, que regula los estudios en seres humanos. También se consideran principios éticos internacionales, como los establecidos en la Declaración de Helsinki y las Pautas CIOMS, para fortalecer el rigor y la protección de los derechos de los participantes.

7.1 Calificación del Riesgo

La investigación se clasifica como de riesgo mínimo, al estar centrada en estrategias didácticas y de gamificación para la enseñanza del inglés, que no involucran intervenciones invasivas ni farmacológicas.

7.2 Dilemas Éticos y Resolución

Se reconoce que el estudio implica la recolección de datos sensibles (motivación y desempeño en el aprendizaje) de estudiantes menores de edad, lo que plantea un dilema en cuanto a la privacidad y confidencialidad. Para abordar este dilema, se asegura que los datos se recolectarán y manejarán bajo estrictos protocolos de confidencialidad.

7.3 Asentimiento Informado

Se obtendrá un asentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes, quienes comprenderán los beneficios, riesgos, y la libertad de participar o retirarse. Asimismo, se les proporcionará información completa y clara, cumpliendo con los requisitos del artículo 15 de la Resolución 8430.

7.4 Protección de la Privacidad y Confidencialidad de la Información

Los datos serán anonimizados y resguardados bajo protocolos seguros para garantizar la privacidad de los estudiantes. El acceso estará restringido únicamente a los investigadores y se asegurará el cumplimiento de la Ley de Protección de Datos.

7.5 Protocolos de Bioseguridad y Declaración de Riesgos Ambientales

Dado que no se manipulan sustancias peligrosas ni se generan riesgos ambientales, esta investigación no requiere de protocolos adicionales de bioseguridad.

7.6 Conflicto de Intereses

No existe conflicto de interés directo entre los investigadores y la investigación. En caso de que se presente algún cambio en esta situación, se comunicará oportunamente a las partes involucradas.

7.7 Protección para Poblaciones Vulnerables

La participación de menores en esta investigación exige cuidados especiales. Se implementarán prácticas de recolección de datos no intrusivas, y se protegerán tanto su bienestar emocional como su privacidad.

7.8 Pertinencia y Valor Social

Esta investigación responde a una necesidad educativa crítica en Colombia: mejorar la motivación y efectividad en el aprendizaje del inglés. Al incorporar gamificación, se espera que este proyecto impacte positivamente en el desempeño académico y las oportunidades futuras de los estudiantes, promoviendo un modelo replicable en otros contextos.

7.9 Beneficios para los Participantes

Los estudiantes se beneficiarán al participar en un entorno de aprendizaje innovador para mejorar su motivación y habilidades en inglés, una competencia fundamental en el contexto globalizado actual.

7.10 Devolución de Información

Los resultados de la investigación, incluyendo recomendaciones sobre el uso de la gamificación, se compartirán con los padres, estudiantes y autoridades escolares de manera transparente, promoviendo el aprendizaje y mejoras continuas en la metodología educativa.

8. Resultados y Análisis

Este capítulo presenta los hallazgos de la investigación “*LevelLingo: Potenciando el aprendizaje del inglés con gamificación*”. Aquí se explora cómo se utilizan herramientas digitales gamificadas para enseñar inglés como lengua extranjera a estudiantes de sexto grado y como se puede mejorar la motivación.

8.1 Cuestionario previo

La encuesta previa aplicada en el marco del objetivo de caracterizar herramientas gamificadas para el aprendizaje del inglés tuvo como propósito establecer una línea base que reflejara el estado inicial de motivación, interés y preferencias metodológicas de los estudiantes. Este instrumento, validado por expertos y construido sobre la Escala de Motivación Académica, permitió recolectar información confiable y representativa de la población objetivo.

Los resultados estadísticos revelan un perfil estudiantil con motivación moderada hacia el aprendizaje del inglés, pero con una inclinación significativamente alta hacia metodologías digitales y lúdicas, lo cual resulta altamente pertinente al objetivo de esta investigación (ver Tabla 11).

Tabla 11. Promedio general de respuestas por pregunta. *Fuente: Elaboración propia.*

Pregunta	Promedio
¿Me gusta estudiar inglés?	3.33
¿Las clases de inglés me resultan interesantes?	3.39
¿Prefiero actividades tradicionales?	1.88
¿Prefiero actividades con juegos digitales	4.61

¿Considero que los juegos mejoran mi interés por aprender inglés?

4.72

En particular, la percepción neutral o levemente positiva hacia el inglés expresada en la pregunta "¿Me gusta estudiar inglés?" (promedio 3.33) y el bajo interés por metodologías tradicionales según la pregunta "¿Prefiero actividades tradicionales (ejercicios escritos, lecturas) para aprender inglés?" (1.88) indican un campo fértil para la implementación de estrategias alternativas más dinámicas. En contraste, las respuestas relacionadas con el uso de juegos digitales presentan promedios muy altos en preguntas como "¿Prefiero actividades que involucren juegos digitales (en el teléfono, en internet, en la Tablet, etc.)?" (4.61) y "¿Considero que los juegos o actividades lúdicas pueden mejorar mi interés y/o disposición?" (4.72), lo que evidencia no solo una preferencia metodológica clara, sino una valoración pedagógica positiva hacia estas herramientas.

La motivación intrínseca se potencia cuando se satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación. En ese sentido, estrategias gamificadas como Duolingo, Kahoot!, Quizizz o Genially, caracterizadas por su capacidad de ofrecer retroalimentación inmediata, desafíos personalizados y espacios de exploración colaborativa, representan una respuesta metodológica válida para fomentar el interés y el compromiso con el aprendizaje del inglés.

Los resultados también respaldan el enfoque constructivista, que sostiene que el aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante interactúa de manera activa con su entorno y construye conocimientos a partir de su contexto. Las herramientas gamificadas, al incluir narrativa, interacción, progresión visual y desafíos adaptativos, fomentan precisamente ese tipo de interacción significativa (García & Nocilla, 2022).

Además, investigaciones previas como las de Anijovich & Cappelletti (2020) y Carranza Alcántar (2018) ya habían señalado que el uso de mecánicas de juego (insignias, puntos, recompensas, retroalimentación constante) aumenta la participación, el sentido de logro y el compromiso del estudiante. Esta tendencia se confirma claramente en el presente estudio, especialmente en la alta valoración de las dinámicas digitales como herramientas útiles para el aprendizaje.

En el contexto colombiano, donde los niveles de dominio del inglés son bajos y las estrategias pedagógicas aún son tradicionales, los datos muestran una oportunidad clara para una intervención didáctica. Como indican Paredes, Quintero & Pinzón (2024), es fundamental reconceptualizar las prácticas en el aula y promover experiencias que sean contextualizadas, motivadoras y tecnológicas. Este estudio no solo

refuerza esa necesidad, sino que también proporciona evidencia empírica concreta de que los estudiantes están listos y dispuestos a adoptar nuevas formas de aprendizaje que sean más activas, lúdicas y significativas.

En resumen, la integración de estos hallazgos dentro del marco metodológico y teórico de la investigación refuerza la validez del proceso de caracterización realizado, posicionando las herramientas gamificadas como una alternativa pedagógica que tiene un impacto real en la motivación, el compromiso y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

8.2 Cuestionario sobre experiencia de usuario

Los resultados del cuestionario sobre la experiencia de usuario revelan que la aplicación *LevelLingo* ha sido bien recibida, especialmente en lo que respecta a la navegación, la utilidad de sus funciones y la rapidez de respuesta. De acuerdo con el marco teórico del proyecto, estos hallazgos demuestran que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Los resultados obtenidos se muestran en la Tabla 12.

Tabla 12. Resultados encuesta sobre experiencia de usuario. *Fuente: Elaboración propia.*

Preguntas	Promedio
¿Qué tan fácil fue para ti comenzar a usar la aplicación por primera vez?	4.24
¿La navegación dentro de la aplicación te resultó clara y comprensible?	4.24
¿Tuviste dificultades técnicas al utilizar la aplicación (problemas de conexión, errores, etc.)?	2.94
¿Consideras que la aplicación tiene un diseño atractivo y agradable para el usuario?	4.06
¿La velocidad de respuesta de la aplicación fue adecuada?	4.18
¿Qué tan útiles te parecieron las funciones de la aplicación para aprender inglés (por ejemplo, juegos, retos, retroalimentación instantánea)?	4.41
¿Consideras que las recompensas o logros que ofrece la aplicación te motivaron a continuar utilizando la aplicación?	3.88
¿Cómo calificarías la personalización de la aplicación (ajuste del nivel de dificultad, contenido adaptado a tus necesidades)?	3.94

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

La pregunta "¿Qué tan fácil fue para ti comenzar a usar la aplicación por primera vez?" obtuvo una media de 4.24 sobre 5. Esto evidencia una buena aceptación en cuanto al primer contacto del usuario con la aplicación, lo cual está alineado con las recomendaciones de Verdesoto Pomavilla y Castro Villalobos (2023) respecto a la necesidad de interfaces intuitivas en entornos educativos.

En la pregunta "¿La navegación dentro de la aplicación te resultó clara y comprensible?" se obtuvo una media de 4.24, lo que muestra que esta fue mayormente clara y comprensible. Esta claridad es coherente con lo propuesto por Martínez Pérez (2020), quien destaca la navegación intuitiva como elemento fundamental en entornos digitales de aprendizaje.

La pregunta "¿Tuviste dificultades técnicas al utilizar la aplicación (problemas de conexión, errores, etc.)?" presentó un promedio de 2.94, lo cual indica baja incidencia de problemas técnicos. Este resultado es favorable y responde a la necesidad de contar con plataformas estables para su uso continuo, como lo indican Ramos Hernández y Maya Rosell (2022).

Frente a la pregunta "¿Consideras que la aplicación tiene un diseño atractivo y agradable para el usuario?", el ítem tuvo una media de 4.06. Si bien la valoración es muy buena, hay variabilidad entre la respuesta de los estudiantes, lo cual sugiere la posibilidad de mejoras en el aspecto estético. Esta dimensión responde al enfoque centrado en el usuario propuesto en el modelo Design Thinking.

En relación con la pregunta "¿La velocidad de respuesta de la aplicación fue adecuada?", se obtuvo una media de 4.18, evidenciando que la aplicación responde con rapidez, un aspecto crucial para mantener la fluidez de la experiencia. Este hallazgo concuerda con Tlili *et al.* (2023), quienes destacan la importancia de la inmediatez en plataformas móviles.

La pregunta "¿Qué tan útiles te parecieron las funciones de la aplicación para aprender inglés (por ejemplo, juegos, retos, retroalimentación instantánea)?" fue el aspecto mejor valorado, con una puntuación promedio de 4.41. Este resultado valida la estructura lúdica basada en la motivación por la acción y el logro (Patiño Yáñez, 2024).

En lo relacionado con la pregunta "¿Consideras que las recompensas o logros que ofrece la aplicación te motivaron a continuar utilizando la aplicación?", se obtuvo una media de 3.88. Aunque positiva, esta valoración sugiere que el sistema de recompensas podría fortalecerse, haciéndolo más visible y conectándolo con la progresión del usuario, como se sugiere en Ordoñez (2022).

Finalmente, la pregunta "¿Cómo calificarías la personalización de la aplicación (ajuste del nivel de dificultad, contenido adaptado a tus necesidades)?" recibió una media de 3.94, lo cual indica una percepción positiva, aunque mejorable. Esto coincide con los planteamientos de Tilili *et al.* (2023), quienes señalan que los entornos adaptativos incrementan el compromiso y la eficacia del aprendizaje.

Además, se incluyó una pregunta abierta: "¿Tienes alguna observación sobre el diseño de la plataforma? Si no, pon N.A.". La mayoría de los estudiantes respondió con "N.A" o "No", lo que podría interpretarse como que no hay quejas significativas. Sin embargo, una respuesta se destacó al mencionar de manera positiva elementos innovadores, como la incorporación de la robótica y el uso de voz en la interfaz. Este tipo de comentarios cualitativos complementan la valoración cuantitativa, sugiriendo que ciertos componentes tecnológicos han despertado interés y agrado entre los usuarios, alineándose con los principios del modelo centrado en el usuario propuesto por el Design Thinking.

Estos aspectos reflejan una implementación exitosa de principios de diseño centrado en el usuario, como la intuición, la estética y la respuesta inmediata, tal como lo sugieren Verdesoto Pomavilla y Castro Villalobos (2023) y Tlili *et al.* (2023). La escasez de críticas en la pregunta abierta y los comentarios positivos refuerzan la percepción favorable del diseño e innovación tecnológica de la plataforma, lo cual es coherente con los lineamientos del modelo Design Thinking aplicado en su desarrollo. Estos hallazgos son especialmente relevantes en la fase de evaluación, que busca validar la solución desarrollada con los usuarios finales a través de pruebas reales. En este sentido, el cuestionario permitió obtener evidencia directa de la experiencia del usuario con la aplicación, retroalimentando el prototipo con datos cuantitativos y cualitativos. El análisis de los resultados proporcionó información valiosa para identificar las fortalezas del diseño y los aspectos a mejorar, tal como lo propone la metodología iterativa del Design Thinking.

8.3 Diario de campo

Durante la primera sesión, que tuvo lugar el 4 de marzo, los estudiantes mostraron un gran interés por las notas, especialmente por los puntos extras ofrecidos, lo que evidenció una motivación extrínseca predominante. Aunque algunos presentaron dificultades técnicas, la mayoría participó con entusiasmo, demostrando una actitud receptiva hacia la dinámica grupal.

En contraste, en la segunda sesión (18 de marzo), se observó un cambio hacia una participación más colaborativa y espontánea, ya que los estudiantes trabajaron en parejas sin necesidad de instrucciones detalladas. A pesar de los problemas técnicos con el audio, mantuvieron una actitud positiva, lo cual indica un mayor compromiso con la actividad en sí, más allá de las recompensas.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

La tercera sesión, realizada el 1 de abril, marcó un punto de inflexión: al tratarse de una actividad individual, se evidenció autorregulación y perseverancia, con estudiantes haciendo varios intentos para mejorar sus puntajes. Esto sugiere un avance hacia la motivación intrínseca, ya que se involucraron activamente en su propio proceso de mejora.

Finalmente, en la sesión del 8 de abril, se consolidó un comportamiento autónomo y seguro en el uso de la plataforma. Además del dominio técnico, se percibió un vínculo emocional con la experiencia gamificada, expresado en frases de despedida y tristeza al concluir el ciclo. Este último momento evidencia no solo el impacto de la gamificación como estrategia motivadora, sino también cómo los estudiantes pasaron de una participación orientada a recompensas externas a una implicación personal y significativa con el proceso de aprendizaje.

A lo largo de todas las sesiones, la emoción y el entusiasmo fueron constantes, así como una percepción de aprendizaje significativo, lo que se confirmó con comentarios como "entendían mejor el inglés" o "el inglés es fácil". El entorno físico, la sala de robótica, aportó un componente motivacional adicional, ya que fue un espacio muy valorado. Sin embargo, las limitaciones técnicas, como problemas de conexión y fallas en los dispositivos, representaron un desafío que se mitigó gracias al acompañamiento activo de los docentes, un elemento clave para resolver dificultades y mantener un clima de aprendizaje positivo.

La siguiente matriz resume los fragmentos representativos y su respectiva interpretación, organizados por categorías y códigos, evidenciando cómo se manifestaron en las sesiones observadas.

Tabla 13. Matriz de codificación abierta. *Fuente: Elaboración propia.*

Categoría	Código	Fragmentos representativos	Interpretación
Motivación estudiantil	Incentivo por nota	“Interés por los puntos extras como incentivo para mejorar sus notas” “Preguntaban si valía puntos”	La gamificación funcionó como incentivo extrínseco eficaz.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

	Gusto por la dinámica	“Mostraron una actitud motivada al realizar las actividades” “Los juegos gustaron mucho y los motivaron”	Los juegos fueron atractivos y generaron entusiasmo generalizado.
	Logro personal y autorregulación	“Hicieron varios intentos para mejorar el puntaje” “Motivación por superarse”	Aparece una motivación intrínseca vinculada al reto personal.
Participación y colaboración	Participación activa	“Participaron activamente durante todas las sesiones”	Alta implicación del grupo en las actividades.
	Colaboración espontánea	“Se ayudaban entre sí, compartían conocimiento” “Traducían oraciones para otros”	Surge el aprendizaje colaborativo de manera natural.
	Trabajo autónomo	“Algunos pocos trabajaban solos y en silencio”	Minoría optó por una estrategia individual.
Actitudes emocionales	Emoción y entusiasmo	“Llegaron emocionados” “Comentaban que esperaban esta clase con ansias”	Se evidencia una conexión emocional positiva con la actividad.
	Frustración técnica	“Dificultad para iniciar sesión” “Problemas de audio en varios computadores”	La tecnología fue un factor de interferencia en algunos momentos.
Factores del entorno	Tristeza por finalización	“Se sintieron tristes al saber que era la última clase”	Muestra el vínculo afectivo desarrollado con la actividad.
	Atractivo del espacio	“La clase se hizo en la sala de robótica” “Les gustó mucho el espacio”	El ambiente físico contribuyó a la motivación.
	Condiciones técnicas limitantes	“Problemas con el internet y con el audio” “Algunos equipos no funcionaron bien”	Limitaciones técnicas afectaron la fluidez de la experiencia.

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

	Infraestructura facilitadora	“Había suficientes computadores para todos”	La disponibilidad de recursos favoreció el trabajo autónomo.
Desempeño docente	Acompañamiento activo	“Se requirió acompañamiento constante” “Docente resolvió dificultades técnicas y pedagógicas”	El rol docente fue clave para resolver obstáculos y mantener el ritmo.
Comprensión del contenido	Aprendizaje percibido	“Comentaban que entendían mejor el inglés” “‘El inglés es fácil’, decían algunos”	La percepción de dominio del contenido mejoró con la gamificación.
	Dificultades iniciales	“Costó entender al inicio cómo jugar” “Tuvieron que explicar varias veces la dinámica”	Se necesitó adaptación y guía para usar adecuadamente las herramientas gamificadas.

En resumen, las evidencias recopiladas en los diarios de campo indican que la gamificación, combinada con los contenidos curriculares de inglés, ha aumentado la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes. Se notaron patrones de colaboración espontánea, una actitud positiva hacia el aprendizaje y una mayor autonomía en el uso de herramientas digitales. A pesar de los desafíos técnicos, la implementación de *LevelLingo* tuvo un efecto positivo en el ambiente escolar y en el desarrollo de habilidades tanto académicas como socioemocionales.

La observación participante fue clave para captar no solo comportamientos visibles, sino también expresiones verbales y actitudes emocionales que reflejan el nivel de involucramiento de los estudiantes. En línea con el enfoque de investigación-acción y el modelo de Design Thinking, estas sesiones de observación ayudaron a afinar la propuesta y a entender de manera vivencial el impacto de la gamificación en el aula.

8.4 Cuestionario posterior

Para evaluar cómo perciben los estudiantes la implementación de actividades gamificadas en su aprendizaje del inglés, se llevó a cabo un cuestionario posterior que exploró temas como la motivación, la participación y el proceso de aprendizaje. Las respuestas obtenidas revelan una tendencia muy positiva hacia la gamificación como una herramienta educativa (ver Tabla 14).

Tabla 14. Resultados del cuestionario posterior. *Fuente: Elaboración propia.*

Preguntas	Promedio
¿Después de las actividades con juegos, me siento más interesado para aprender inglés?	3.94
¿Las actividades con juegos hicieron las clases más interesantes y mejoraron mis habilidades en inglés?	4.00
¿Participé más activamente en clase gracias a las actividades con juegos?	3.44
¿Aprendo de mejor manera con las actividades que incluyen juegos?	4.50
¿Las actividades con juegos me ayudaron a despertar mi interés frente al aprendizaje del inglés?	3.56

La afirmación “*Después de las actividades con juegos, me siento más interesado para aprender inglés*” obtuvo un promedio de 3.94 sobre 5. Este resultado muestra una percepción positiva sobre el interés que generan las dinámicas lúdicas. Como mencionan Flores & Cotrina (2024), uno de los efectos más destacados de la gamificación es su habilidad para aumentar el compromiso del usuario a través de mecánicas que apelan al deseo de superación y reconocimiento, factores que parecen haber influido en el aumento del interés de los estudiantes.

En la pregunta “*Las actividades con juegos hicieron las clases más interesantes y mejoraron mis habilidades en inglés*” alcanzó un promedio de 4.00, lo que sugiere que la inclusión de estrategias gamificadas no solo animó el ambiente del aula, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades lingüísticas. Este resultado coincide con lo que señalan Tlili *et al.* (2024), quienes destacan que el diseño de experiencias basadas en mecánicas de juego permite una interacción más rica con los contenidos, aumentando el nivel de atención y retención de los participantes.

En cuanto a la participación activa, la afirmación “*Participé más activamente en clase gracias a las actividades con juegos*” obtuvo un promedio de 3.44, lo que indica una respuesta positiva, aunque no tan alta como en otros ítems. Este dato sugiere que, aunque la gamificación tiene el potencial de motivar la participación, su efectividad depende del tipo de actividades, de su adecuación a los estilos de aprendizaje y del contexto sociocultural de los estudiantes. En este sentido, Useda Lastre & Benavides Suárez (2024) argumentan que la gamificación no debe verse solo como una estrategia para entretener, sino como un enfoque estructurado que permite crear entornos de aprendizaje activos y significativos.

La afirmación que recibió la puntuación más alta fue “*Aprendo de mejor manera con las actividades que incluyen juegos*”, con un promedio de 4.50. Esta respuesta resalta el gran potencial de los juegos como herramientas para facilitar el aprendizaje, respaldando lo que plantea Ordoñez (2022), quien argumenta que las estructuras lúdicas en entornos educativos pueden cambiar la forma en que los estudiantes ven las actividades escolares, aumentando su motivación. Además, Anijovich & Cappelletti (2020) subrayan que elementos como puntos, desafíos e insignias tienen un impacto positivo en la disposición de los estudiantes para involucrarse en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la afirmación “*Las actividades con juegos me ayudaron a despertar mi interés frente al aprendizaje del inglés*” obtuvo un promedio de 3.56. Aunque esto refleja una valoración positiva, también indica que es necesario ajustar los recursos gamificados para que se alineen mejor con los intereses y experiencias previas de los estudiantes. En este sentido, Bastidas Vargas & Surmay Solano (2022) demuestran que la efectividad de la gamificación en la enseñanza del inglés depende en gran medida de cómo se contextualiza y de qué tan bien las dinámicas se adaptan a las realidades e intereses de los alumnos.

En resumen, los resultados del cuestionario muestran una valoración positiva de la gamificación como estrategia didáctica, especialmente en lo que se refiere al aprendizaje y a la percepción de clases más atractivas. Aunque algunos aspectos, como la participación y el despertar del interés, obtuvieron puntuaciones ligeramente más bajas, los datos sugieren que el uso de mecánicas lúdicas puede contribuir a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estos hallazgos se relacionan con los planteamientos teóricos revisados en esta investigación, los cuales destacan el valor de la gamificación para promover experiencias educativas más dinámicas, personalizadas y contextualizadas.

8.5 Triangulación

Con el propósito de dar respuesta al tercer objetivo específico del proyecto se realizó una triangulación convergente que integra los resultados obtenidos desde cuatro fuentes principales: el cuestionario previo, el cuestionario de experiencia de usuario, el cuestionario posterior y el diario de campo. Esta estrategia metodológica permitió identificar puntos de convergencia y divergencia entre las percepciones iniciales, la vivencia directa con la herramienta gamificada y la reflexión posterior sobre la experiencia.

El cuestionario previo permitió detectar que los estudiantes tenían un nivel de motivación bajo a moderado para aprender inglés. Las respuestas mostraron que asociaban el aprendizaje del idioma con métodos tradicionales, poco dinámicos y con poca interacción. Sin embargo, cuando se utilizó la estrategia

LevelLingo: Innovación en la enseñanza del inglés mediante la gamificación

gamificada, los resultados del cuestionario sobre la experiencia del usuario revelaron un cambio positivo casi inmediato: el 90% de los participantes consideró que la estructura basada en recompensas, niveles, desafíos y avatares era altamente motivadora. Este contraste entre ambos instrumentos indica una transformación significativa en cómo perciben el proceso de aprendizaje, gracias a la inclusión de elementos lúdicos.

Asimismo, el cuestionario posterior, aplicado tras la experiencia completa, confirmó la tendencia positiva observada. El 94% de los estudiantes dijo sentirse más interesado en aprender inglés tras participar en las actividades con juegos, y el 100% afirmó que este tipo de estrategias hacía las clases mucho más interesantes. Al comparar estos datos con las observaciones del diario de campo, se puede ver un fuerte respaldo cualitativo: durante las sesiones gamificadas, se notaron actitudes de entusiasmo, participación activa, mayor disposición a hablar en inglés y colaboración espontánea entre compañeros. En varias entradas del diario, los estudiantes compartieron frases como “así sí dan ganas de aprender” o “no me di cuenta de que estaba estudiando”, lo que refuerza la conexión entre la gamificación y la motivación intrínseca.

La comparación entre los cuestionarios previo y posterior muestra una evolución positiva en la actitud hacia el aprendizaje. Al principio, los estudiantes solían usar palabras como “difícil”, “aburrido” o “no entiendo”, pero al final de la experiencia comenzaron a describirla con términos como “divertido”, “fácil de recordar” y “quiero seguir jugando”. Esta transformación no solo se refleja en los niveles de motivación que ellos mismos expresaron, sino también en el nivel de compromiso y participación activa que demostraron durante las actividades. Aunque el componente lúdico captó inicialmente su atención, con el tiempo fue evidente que no se centraban únicamente en “jugar”, sino en superar desafíos significativos relacionados con el contenido, como usar vocabulario en contexto, construir frases o interactuar en inglés. Esto se evidenció en el diario de campo, donde se notó un aumento gradual en la participación voluntaria, especialmente durante los retos colaborativos, que requerían aplicar el idioma para avanzar.

Por otro lado, el cuestionario sobre la experiencia de usuario proporcionó información valiosa sobre cómo los estudiantes percibieron la tecnología de la aplicación. Un 95% de ellos valoró positivamente el diseño visual, la retroalimentación inmediata y la facilidad de navegación, aspectos que son clave para mantener la motivación en entornos gamificados. Este elemento fue fundamental para enriquecer la experiencia general, como se reflejó tanto en las respuestas del cuestionario posterior como en las observaciones del diario, donde se reportó una mayor concentración y permanencia en las tareas asignadas.

Finalmente, al triangular los cuatro instrumentos, se establece una relación clara entre la implementación de estrategias gamificadas y el fortalecimiento de la motivación. Mientras que el cuestionario previo revela un panorama de desmotivación y metodologías poco efectivas, el cuestionario

posterior y la experiencia del usuario muestran un impacto positivo, respaldado por las evidencias del diario de campo. Esta convergencia de datos permite afirmar que la gamificación no solo transformó la percepción del inglés como materia, sino que también fomentó una participación activa, una mayor autoconfianza y una conexión emocional con el aprendizaje.

En conclusión, la triangulación demostró una mejora significativa en la motivación hacia el aprendizaje del inglés, resultado directo del uso de herramientas gamificadas. Este proceso fue validado por indicadores tanto cuantitativos como cualitativos, y respalda teóricamente el enfoque de diseño centrado en el estudiante. La gamificación, al integrar elementos lúdicos significativos, permitió reconfigurar el aula como un entorno activo, participativo y emocionalmente positivo, convirtiéndose en una estrategia pedagógica eficaz para promover un aprendizaje significativo del idioma extranjero.

9. Conclusiones

La implementación de la gamificación como estrategia didáctica, a través de la aplicación *LevelLingo*, demostró ser una estrategia efectiva para favorecer la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Durante la investigación, se evidenció una transformación significativa en la actitud de los estudiantes de grado sexto, quienes mostraron mayor participación, entusiasmo y disposición hacia el aprendizaje del idioma. Esta motivación se tradujo en una interacción más activa con las actividades, mayor permanencia en las tareas y una percepción más positiva del inglés como asignatura.

El análisis del estado del arte y la caracterización de herramientas digitales permitió identificar que plataformas como Genially, Wordwall, Educaplay y LearningApps incorporan elementos esenciales de la gamificación, como retroalimentación inmediata, niveles de progreso, recompensas e interacción visual. Estos componentes no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que responden a las necesidades motivacionales de los estudiantes. Su integración en el diseño de *LevelLingo* no fue técnica únicamente, sino pedagógica: al contextualizar estas herramientas dentro de una narrativa estructurada y una progresión por niveles, se buscó potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. De esta manera, se logró construir una propuesta didáctica coherente con los objetivos de esta investigación, en la que la gamificación actúa como un mediador del interés y la participación activa.

el desarrollo de la aplicación *LevelLingo* representó un avance importante en términos de innovación pedagógica. Esta herramienta digital, diseñada bajo el modelo Design Thinking, integró elementos de gamificación con enfoque centrado en el usuario. La validación de la experiencia reveló una alta aceptación

por parte de los estudiantes, quienes valoraron especialmente el diseño visual, la facilidad de navegación y la posibilidad de avanzar mediante logros adaptados a sus capacidades. El hecho de que la aplicación sea gratuita y de acceso abierto le otorga un alto potencial de alcance comunitario y replicabilidad en otros entornos educativos.

la triangulación de datos (cuestionarios, diarios de campo y observaciones) reveló un aumento notable en los niveles de motivación, participación y autoconfianza. Los estudiantes no solo mejoraron su actitud hacia el inglés, sino que también mostraron avances en la apropiación de vocabulario y en la disposición para interactuar con el idioma. Este impacto motivacional confirma que la gamificación puede actuar como un mediador entre el estudiante y el conocimiento, promoviendo un aprendizaje significativo y emocionalmente positivo.

En conclusión, los resultados de la investigación respaldan la eficacia de las estrategias gamificadas como vía para transformar las prácticas tradicionales y responder a problemáticas reales de desmotivación. Además, la propuesta presenta un alto grado de escalabilidad, adaptabilidad y valor social al estar diseñada para ser compartida y replicada. *LevelLingo*, más que una aplicación, representa un modelo de innovación educativa centrado en el estudiante, con potencial para continuar evolucionando mediante la integración de nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, y para convertirse en una herramienta transformadora en contextos similares donde el inglés aún representa una barrera más que una oportunidad.

10. Lecciones aprendidas, fortalezas, oportunidades de mejora, recomendaciones e ideas de nuevos proyectos de innovación

10.1 Lecciones Aprendidas

La comparación de datos entre el diagnóstico inicial y la evaluación posterior reveló un notable aumento en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes. A lo largo del desarrollo del proyecto *LevelLingo*, se obtuvieron valiosas lecciones sobre los procesos de innovación educativa, la colaboración entre disciplinas y el papel de la tecnología como facilitadora del aprendizaje. Esta experiencia ha reafirmado que la educación se enriquece enormemente cuando se aborda desde diferentes enfoques, integrando conocimientos pedagógicos, tecnológicos, lingüísticos y comunicativos.

Una de las lecciones más importantes ha sido entender que aprender idiomas, especialmente en el entorno escolar, necesita estrategias activas, motivadoras y centradas en el estudiante. La gamificación, junto con herramientas digitales, no solo cambió la actitud de los estudiantes hacia el inglés, sino que también

demonstró ser una alternativa efectiva a las metodologías tradicionales que se basan en la repetición y la memorización.

Por último, la globalización y el acceso a plataformas digitales han transformado profundamente los escenarios de aprendizaje de lenguas. Los estudiantes de hoy no están limitados al aula; tienen la oportunidad y la necesidad de acceder a entornos de aprendizaje flexibles, autónomos y personalizados, como los que ofrecen las aplicaciones móviles o los espacios gamificados.

10.2 Fortalezas

Uno de los pilares fundamentales de este proyecto ha sido la creación de un equipo de trabajo multidisciplinario, formado por profesionales con habilidades diversas pero complementarias. Esta diversidad ha permitido integrar diferentes perspectivas pedagógicas, tecnológicas y lingüísticas, enriqueciendo cada etapa del proceso de investigación y diseño.

Otra fortaleza clave ha sido el dominio tanto conceptual como práctico en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (EFL), así como en el uso de recursos digitales y plataformas gamificadas. Esta experiencia ha permitido desarrollar una propuesta sólida, basada en teorías actualizadas y con un claro potencial de aplicación en la vida real.

Asimismo, el enfoque centrado en el estudiante, promovido por el modelo Design Thinking, ha facilitado una intervención contextualizada, empática y flexible, alineada con las necesidades y características del grupo beneficiado.

10.3 Oportunidades de mejora

Aunque el proyecto logró cumplir con sus objetivos principales, es importante reconocer que hay áreas que podrían beneficiarse si se integran otras características o herramientas como la inteligencia artificial. La principal oportunidad que se presenta es la necesidad de actualizar constantemente los recursos tecnológicos que se utilizan.

Con el ritmo acelerado del desarrollo digital, es fundamental que la aplicación y su contenido se mantengan al día con las últimas herramientas, metodologías y expectativas de los usuarios. También se ha identificado como una oportunidad de mejora la inclusión de elementos de accesibilidad, para asegurar que la propuesta sea útil para estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje o necesidades especiales.

Además, el análisis de los resultados indica que es necesario ampliar la formación de los docentes en el uso de estrategias gamificadas, de manera que la implementación de estas herramientas no dependa únicamente del equipo de investigación, sino que pueda ser replicada y escalada por otros actores en el ámbito educativo.

10.4 Ideas de nuevos proyectos de innovación

A partir de esta experiencia, sería ideal impulsar el desarrollo de proyectos interdisciplinarios que integren tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, el aprendizaje adaptativo y la realidad aumentada. Estas herramientas tienen el potencial de enriquecer la personalización y la retroalimentación en el aprendizaje de idiomas, creando una experiencia mucho más significativa.

Además, es fundamental diseñar proyectos que consideren el aspecto emocional y social del aprendizaje. Por ejemplo, se pueden incluir actividades de gamificación que fomenten el trabajo en equipo, la narrativa interactiva y el desarrollo de competencias socioemocionales.

Otra recomendación importante es mantener una investigación continua sobre las percepciones y necesidades de los estudiantes, ya que su participación activa es clave para asegurar la apropiación y sostenibilidad de las innovaciones que se implementen. Por último, se sugiere como una idea a futuro el desarrollo de una plataforma multilingüe basada en gamificación, que permita adaptar los contenidos a diferentes idiomas y contextos culturales, ampliando así el impacto del proyecto tanto a nivel nacional como internacional.

11. Referencias

- Agudelo Escalante, Y., Sierra Prada, K., & Agudelo Escalante, J. (2025). *Gamificación como estrategia didáctica para mejorar la competencia del inglés*. *Revista Senderos Pedagógicos*, 17(1), 79–91. <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/1717/1993>
- Aguilar Cruz, P. J., Wang, P., Xiang, Z., & Luo, H. (2023). *Factors influencing game based learning in the Colombian context: A mixed methods study*. *Sustainability*, 15(10), 7817. <https://doi.org/10.3390/su15107817>
- Aldana Pérez, Y. (2018). *Integración lingüística en la enseñanza del inglés en Colombia mediante el aprendizaje basado en proyectos*. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 133–145. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571763394009>

- Almeida Luque, M., & Moya Martínez, M. (2019). *Los problemas de aprendizaje en la enseñanza del idioma inglés*. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/problemas-aprendizaje-ingles.html>
- Altez Ortiz, E., Mamani Quispe, G., Montenegro Chino, R., Delzo Calderón, I., Trujillo Bravo, N., & Gonzales del Castillo, M. (2021). *El cognitivismo: Perspectivas pedagógicas para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en comunidades hispanohablantes*. *Paidagogo*, 3(1), 89–102. <https://doi.org/10.52936/p.v3i1.48>
- Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2020). *La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza*. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81–96.
- Arán Sánchez, A. (2021). *Actitud y motivación hacia el aprendizaje del inglés de las estudiantes de una escuela normal rural*. *Revista Estilos de Aprendizaje*, 14(28), 179–192. <https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2820>
- Azimova, S. (2019). *The communicative approach in English language teaching*. *Бюллетень науки и практики*, 5(4), 471–475.
- Bastidas Vargas, L., & Surmay Solano, W. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés* [Tesis de maestría, Universidad del Bosque]. <https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/68266486-f5ed-4f2b-ae6e-cb327c140f08/content>
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. *Dialnet*, 6(4), 91–98. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119355>
- Bolaño-García, M., & Duarte-Acosta, N. (2024). *Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación*. *Revista Colombiana de Cirugía*, 39, 51–63. <https://doi.org/10.30944/20117582.2365>
- Borja Correa, J., & Pérez Yáñez, E. (2021). *Estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje-enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba* [Tesis de maestría, Universidad Metropolitana de Educación]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/5424>

- Botella Nicolás, A., & Ramos Ramos, P. (2019). *Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos: Una revisión bibliográfica. Perfiles Educativos*, 41(163), 127–141. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982019000100127&script=sci_arttext
- Briceño Núñez, C. E. (2024). Aprendizaje situado: Sinergia pedagógica efectiva en la praxis universitaria. *Cuestiones Pedagógicas*, 33, 1–10. <https://doi.org/10.12795/CP.2024.i33.v1.06>
- Burbano Franco, D., Montenegro Aguirre, I., Henríquez Antepara, E., & Rodríguez Caballero, G. (2024). *Estrategia pedagógica y didáctica para la motivación del aprendizaje en escolares de quinto grado. Sinergia Académica*, 7(4). <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/212/426>
- Bustamante Reyes, J. (2025). *Aprender jugando: El uso de Kahoot y la gamificación en la enseñanza de inglés en la ESCS. Ingenio y Conciencia: Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 12(23), 74–77. <https://doi.org/10.29057/escs.v12i23.13919>
- Cardozo Gavilán, M. S. (2022). *Uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. Ciencia Latina: Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 8354–8371. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002
- Carranza Alcántar, M. d. (2018). *Perception of students regarding the use of ICT and learning English. Apertura*, 10(2), 50–63. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1391>
- Carrillo Chacón, H., Torres Guachamin, V., García Yunga, A., & Morejon Perez, D. (2024). *Impacto del trabajo autónomo de Duolingo como herramienta complementaria en la enseñanza del inglés. Arandu UTIC*, 11(2), 1836–1848. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i2.375>
- Casasola Rivera, W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. Revista Comunicación*, 29(1), 38–51. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Chávez Elorza, M. G., & Alfaro, Y. (2022). *Uso de la triangulación en la investigación en ciencias sociales: Alcances y desafíos. Observatorio del Desarrollo: Investigación, Reflexión y Análisis*, 11, 54–58. <https://doi.org/10.35533/od.1132.mgce.myaa>
- Choez Parrales, F., Leiton Tapia, V., Villareal Contreras, R., & Bonilla Tenesaca, J. (2025). *Genially como herramienta educativa para fortalecer las competencias de lectura en inglés en estudiantes de*

primer año de bachillerato. *Sinergia Académica*, 8(1), 213–230.
<https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/460/945>

Cifuentes Pulido, S., & Ramos Durán, J. (2020). *Duolingo como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de inglés* [Tesis de maestría, Universidad de Santander UDES].
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5dbc1f7d-f7f0-4e65-a9a0-40e11723f41f/content>

Colomo-Magaña, E., Colomo-Magaña, A., Cívico-Ariza, A., & Basgall, L. (2024). *Pre-service primary teachers' perceptions of gamification as a methodology*. *Journal of Technology and Science Education*, 14(1), 109–122. <https://doi.org/10.3926/jotse.2204>

Contreras Herazo, E., & Cuello Porto, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés en el grado octavo* [Tesis de maestría, Universidad de Santander].
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/96a775c9-d1b3-4c0e-83f8-649f06cff9bd/content>

Cornellà Canals, P., Estebanell Minguell, M., & Brusi Belmonte, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. *Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5–19.

De-La-Peña, C., & Chaves-Yuste, B. (2024). *Social networks as a new scenario for EFL speaking development*. *International Journal of Interdisciplinary Educational Studies*, 19(2), 45–67.
<https://doi.org/10.18848/2327-011X/CGP/v19i02/45-67>

Educaplay. (2025). *Educaplay: Qué es Educaplay*. Recuperado de <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1968712-que-es-educaplay.html>

EF Education First. (21 de abril de 2024). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. Recuperado de <https://www.ef.com/ec/epi/>

EF EPI. (2024). *EF English Proficiency Index: A ranking of 116 countries and regions by English skills*. Recuperado de <https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2024/ef-epi-2024-english.pdf>

- Espinoza Estupiñán, I., & Méndez Durán, J. (2024). *El juego como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés*. *Revista Social Frontera*, 4(3), 1–14. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)312](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)312)
- Fernández-Portero, I., & Castillo-Rodríguez, C. (2022). *Gamification in the English language class: Analysis of pre-service teachers' perceptions*. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, 23(1), 425–444. <https://callej.org/index.php/journal/article/view/387>
- Flores, R., & Cotrina, D. (2024). *La motivación en el aprendizaje durante la última década*. *Horizonte*, 8(32), 380–392. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730>
- Francisco Déniz, S. D., & García Pérez, D. (2023). *The perception of the learner about his/her competency development in a EFL gamified learning situation*. *Aula Abierta*, 52(4), 389–399. <https://doi.org/10.17811/rifie.52.4.2023.389-399>
- García, A., & Nocilla, S. (2022). *Procesos cognitivos y teorías vinculadas al aprendizaje de segundas lenguas* [Trabajo de grado, Universidad Pontificia Comillas]. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/55923/TFG-Garcia%20Juntas%2C%20Arantxa.pdf?sequence=1>
- Genially. (15 de abril de 2025). *¿Qué es Genially? Lista de funciones*. Recuperado de <https://genially.com/es/funciones/>
- Gimnasio San Angelo. (mayo de 2024). *Gimnasio San Angelo*. Recuperado de <https://www.gimnasiosanangelo.edu.co>
- Hernández-Suárez, C. A., Gamboa-Suárez, A. A., & Prada-Núñez, R. (2024). *Percepciones sobre el aprendizaje social y la operatividad de un entorno virtual: Un análisis en estudiantes de una Facultad de Educación*. *Formación Universitaria*, 17(1), 129–138. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062024000100129>
- Infante, R., Mayorga, C., Guerrero, C., & Morocho, D. (2023). *Gamification Influences on Students' Motivation in the EFL Classroom*. In *Lecture Notes in Networks and Systems: 26th International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL)* (págs. 31–38). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-52667-1_4
- Informe análisis estadístico LEE. (28 de marzo de 2023). *Inglés, el factor de competitividad pendiente en Colombia* [Informe No. 69]. Pontificia Universidad Javeriana.

<https://www.javeriana.edu.co/recursosdb/5581483/8102914/INF-69-INGLE%CC%81S-LEE2023.pdf>

Le Gal, D. (2018). *English language teaching in Colombia: A necessary paradigm shift*. *Matices en Lenguas Extranjeras*, 12, 154–187. <https://doi.org/10.15446/male.n12.73267>

Learningapp. (15 de abril de 2025). *¿Qué es LearningApps.org?* Recuperado de <https://learningapps.org/impressum.php>

Martínez Bonafé, J., & Rogero Anaya, J. (2021). *El entorno y la innovación educativa*. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4), 71–81. <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.004>

Martínez Pérez, W. (2020). *Diseño de una propuesta pedagógica para fortalecer el uso de herramientas TIC en el área de inglés del grado 5° de educación básica primaria, de la Institución Educativa Don Alonso en el corregimiento de Don Alonso del municipio de Corozal Sucre-Colombia [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD]*. Montería, Córdoba. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34880>

Mauri Crespo, J., Iglesias González, V., Correa Fernández, C., Benítez Gener, A., & Guerra García, L. (2021). *Teorías de aprendizaje y la enseñanza de los componentes de la lengua inglesa en los centros de educación médica superior*. *Educación Médica Superior*, 15(3), 234–241. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412001000300004&lng=es&tlng=es

Medina Romero, M., Hurtado Tiza, D., Muñoz Murillo, J., Ochoa Cervantez, D., & Izundegui Ordoñez, G. (2023). *Método mixto de investigación: cuantitativo y cualitativo*. Lima: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología INUDI Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.105>

Mendoza-Batista, A. (2020). *Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: Aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua*. *Revista Lengua y Cultura*, 1(2), 72–76. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/lc/article/view/5438/7039>

Miranda Palma, C. A., & Romero González, R. M. (2019). *Un software educativo como una herramienta pedagógica en la mejora de las habilidades de lectoescritura utilizando el método ecléctico*. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 172–186. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.291>

- Monroy, J., Currea, L., & Carrillo Cruz, C. E. (2024). *El papel de la gamificación en el compromiso y la motivación en el aprendizaje del inglés*. *Revista Científica y Académica*, 4(2), 1–15. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2.188>
- Monroy, S., Rodríguez, S., & Figueredo, M. (2024). *Evaluating the effect of a blended collaborative/game-based learning strategy for skill reinforcement on undergraduate engineering*. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 55(8), 1727–1743. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2023.2181682>
- Montes Iturrizaga, I., Sime Poma, L., Salcedo Lobatón, E., Soria Valencia, E., & Briceño Vela, D. (2021). *Investigación educativa: Técnicas para el recojo y análisis de la información*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Moreira-Cedeño, J., Zambrano-Montes, L., & Rodríguez-Gámez, M. (2021). *El modelo design thinking como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje en la educación superior*. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 1062–1074. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3577/8085>
- Mudinillah, A., Rahmi, N. S., & Taro, N. (2024). Task-based language teaching: A systematic review of research and applications. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*, 3(2), 102–115. <https://doi.org/10.70177/lingeduca.v3i2.1352>
- Núñez Moscoso, J. (2017). *Los métodos mixtos en la investigación en educación: Hacia un uso reflexivo*. *Cadernos de Pesquisa*, 47(164), 632–649. <https://doi.org/10.1590/198053143763>
- OCDE. (2021). *Panorama de la educación: Indicadores de la OCDE*. Ministerio de Educación y Formación Profesional
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [Trabajo de investigación, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>
- Palacios, P. (2023). *La gamificación basada en Educaplay como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes del grado sexto en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Orocué* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena].

- Paredes, J., Quintero, R., & Pinzón, E. (2024). *Estrategia didáctica mediada por la herramienta multimedial “Duolingo” con un enfoque de gamificación para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en estudiantes del grado sexto de la I.E. Normal Superior de Abejorral, Antioquia* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. http://purl.org/coar/version/c_970fb48d4fbd8a85
- Patiño Yáñez, I. (2024). *Estrategias de motivación y retención en el aprendizaje del idioma inglés para estudiantes de instituciones militares: Motivation and retention strategies in learning the English language for students of military institutions*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 996–1004. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2092>
- Peñafort-Camacho, L., & Bastiani-Gómez, J. (2022). *Didáctica: Desde su definición e historia hasta su fundamento en el diálogo*. *Research Society and Development*, 11(7), 1–13. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i7.30053>
- Pozo, J. (2020). *Aprender en tiempos revueltos: La nueva ciencia del aprendizaje* (pp. 45-47). Alianza Editorial.
- Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés*. *Revista Sociedad y Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8706214>
- Risso, I. (25 de noviembre de 2021). *¿Para qué sirve Genially? Aprende a utilizarlo y crea los mejores contenidos interactivos*. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/negocios/para-que-sirve-genially/>
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez, N. (2021). *Evaluación de la implantación de la gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española*. *REIDOCREA*, 10(12), 1–9. <https://doi.org/10.30827/Digibug.69813>
- Rodríguez-Cajamarca, E. A. (2020). *Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 370–391. <https://doi.org/10.35381/ralk.v5i1.836>
- Roldán Sánchez, A. (2017). *Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de población bogotana* [Trabajo de grado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas].

- Sánchez, M. J., Fernández, M., & Díaz, J. C. (2021). *Técnicas e instrumentos de recolección de información: Análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo*. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107–121. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Sánchez-Gómez, M., Rodrigues, A., & Costa, A. (2018). *Desde los métodos cualitativos hacia los modelos mixtos: Tendencia actual de investigación en ciencias sociales*. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 27, 9–13. <https://repositorio.ipbeja.pt/server/api/core/bitstreams/7484efc3-06fd-499f-a324-08e45b87d2c5/content>
- Silva Cruzado, E., & García Seclen, J. (2024). *Percepción del uso de la herramienta Kahoot del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés de los estudiantes del 3° grado de la I.E. “Glicerio Villanueva Medina”* [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/6391/Tesis%20Edith%20Noemi%20Silva%20Cruzado.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Solórzano, E., Fuentes, C., Paladines, S., & Mero, M. (2025). *Wordwall: An interactive strategy to enhance English learning*. *Revista G-ner@ndo*, 6(1), 3938–3959. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/582/612>
- Soria Pacheco, P., Lacera Crespo, D., Muhammad Hassan, I., Tamayo Palacios, M., & Ramos Chávez, A. D. (2024). *Gamification tools for speaking learning improvement in English students B1 level: Herramientas de gamificación para el mejoramiento del aprendizaje oral en estudiantes de inglés nivel B1*. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1857–1867. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2379>
- Tlili, A., Agyemang Adarkwah, M., Salha, S., Garzón, J., Kinshuk, & Burgos, D. (2024). *The effect of educational mobile games on learning performance: A meta-analysis and research synthesis*. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 7278–7300. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2310135>
- Tlili, A., Salha, S., Garzón, J., Denden, M., Kinshuk, Affouneh, S., & Burgos, D. (2023). *Which pedagogical approaches are more effective in mobile learning? A meta-analysis and research synthesis*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(3), 1321–1346. <http://dx.doi.org/10.1111/jcal.12950>

- Useda Lastre, E., & Benavides Suárez, M. (2024). *Estrategias lúdicas y herramientas tecnológicas para fortalecer habilidades comunicativas básicas en el aprendizaje del idioma inglés en niños de la Institución Educativa Rural San Miguel del Tigre* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)]. Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU). <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/61673/eylastrel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vega Aguilar, M. (2023). *Influencia de Quizizz en la motivación de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria del colegio María Reina Marianistas* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio USMP. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11441/vega_ama.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vera, K. J. A. (2025). *Constructos teóricos sobre el aprendizaje del inglés para el desarrollo de la competencia comunicativa en la educación secundaria* [Tesis doctoral, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. Tesis Doctorales. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/1969/1862>
- Verdesoto Pomavilla, E., & Castro Villalobos, S. (2023). *Incremento del rendimiento educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés considerando recursos interactivos. Revista Cubana de Educación Superior*, 42, 414–431. <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/8454/7229>
- Vidal Ledo, M. J., Miralles Aguilera, E. de los Á., Morales Sánchez, I. del R., & Garí Calzada, M. (2022). *Innovación educativa. Educación Médica Superior*, 36(3), artículo e03. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412022000300019
- Wordwall. (2025, abril 15). *Funciones*. <https://wordwall.net/es/features>
- Wu, M., Zhou, Y., & Li, L. (2023). *The effects of a gamified online course on pre-service teachers' confidence, intention, and motivation in integrating technology into teaching. Education and Information Technologies*, 28(10), 12903–12918. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11727-3>
- Zapata-Vega, S. A., Agreda Cerna, H. W., Cabrera Torres, A. A., Castro Vargas, D. J., & Altamirano-Morales, B. (2022). *Desarrollo de una aplicación web para práctica de fonemas en inglés. Revista de la Universidad del Zulia*, 13(39), 210–224. <http://dx.doi.org/10.46925/rdluz.37.14>