



Diseño de una estrategia pedagógica de gamificación para fortalecer la motivación de los alumnos del grado 5 del Colegio Farallones en la enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua.

Autores

Cifuentes Motta, Edwin Manuel, Universidad Santo Tomás
edwincifuentes@usantotomas.edu.co

Muñoz Jaramillo, Leidy Geoana, Universidad Santo Tomás
leidymuñoz@usantotomas.edu.co

Resumen:

El presente trabajo utilizó el método cualitativo de investigación-acción bajo un enfoque interpretativo para identificar las características intrínsecas y extrínsecas de los alumnos del grado quinto del Colegio Bilingüe Farallones de Cali utilizando una encuesta de diseño propio y la Encuesta de Medición Académica. Esta información fue comparada con el análisis documental previamente investigado, lo que permitió establecer similitudes en sus características y bajo el principio de transferibilidad, hacer inferencias lógicas con el caso estudiado. Es así que se propone diseñar una clase de inglés gamificada utilizando la teoría del flow, el pensamiento divergente y la motivación situacional, para potenciar las habilidades comunicativas y motivar el alcance de objetivos y metas que fortalezcan las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes.



Palabras clave: Motivación, estrategia, gamificación, creatividad

Abstract:

This study employed a qualitative action research approach with an interpretive framework to identify the intrinsic and extrinsic characteristics of fifth-grade students at Colegio Bilingue Farallones de Cali. A self-designed survey and the Academic Measurement Survey were used to gather the information. This data was then compared with previously conducted documentary analysis, revealing similarities in their characteristics and, based on the principle of transferability, allowing for logical inferences to be drawn with the case of study. Based on this analysis, a gamified English class is proposed, using flow theory, divergent thinking, and situational motivation to enhance students' communicative skills and motivate them to achieve objectives and goals that strengthen their English communication abilities.

Keywords: Motivation, strategy, gamification, creativity

Introducción:

La motivación es definida por Naranjo (2009) como un reflejo de la realidad circundante y una expresión de la personalidad del sujeto, que moviliza, orienta y direcciona su accionar hacia el cumplimiento de una meta u objetivo trazado; es así que, además del componente interno, intrínseco, existe una parte externa, extrínseca, que orienta esta habilidad blanda. Adicional a estas, Kendra (2020) indicó que existe una tercera que es la automotivación, definida como la capacidad de hacer lo que se debe hacer, sin la influencia de otras personas o situaciones.



Teniendo esto como referencia, el presente trabajo se orienta primeramente a identificar las teorías recientes que describen la motivación de los estudiantes tanto al interior del aula de clases como fuera de esta y su relación con el aprendizaje del inglés. Lo anterior, con el fin de obtener una percepción general del nivel de motivación de los estudiantes del grado quinto del colegio bilingüe Los Farallones de Cali en la clase de inglés, mediante la Encuesta de Motivación Escolar.

Posteriormente, se estima diseñar una estrategia pedagógica de gamificación en pro de incrementar la motivación con el fin de favorecer la participación de estos en la clase de inglés mediante una estrategia gamificada.

Estado del Arte:

Antecedentes internacionales

El trabajo de Cardenas *et al.*, 2024 elaborado en la Universidad Estatal del Sur de Manabí, Ecuador, mediante un método analítico documental logró determinar que, tanto la motivación integrativa, como la instrumental, tienen que ser tenidas en cuenta en el diseño de materiales y programas educativos más efectivos y que los estudiantes más motivados tienden a tener mejores resultados. Teniendo esto como referencia, podemos afirmar que la integración del sujeto a la lengua extranjera y la búsqueda de un certificado de comprensión de la lengua con fines académicos o profesionales proporcionan una idea de los objetivos que persiguieron los estudiantes al estudiar inglés, los cuales deben considerarse en el diseño de la propuesta de gamificación.

Según Calbacho *et al.*, 2021 a través de la gamificación de una clase para 35 estudiantes de la Facultad de Odontología de la Universidad de Desarrollo en Chile concluyeron que las experiencias gamificadas elevan los niveles de satisfacción, motivación autónoma y aprendizaje activo. En este estudio piloto del 2018, se valieron de la escala de Motivación Situacional para evaluar la motivación académica previo a la actividad y posteriormente se



evaluó la satisfacción de la misma con la encuesta Satisfacción Académica con el Ambiente Pedagógico, aportando un nuevo elemento al diseño de la estrategia, las encuestas, que pueden brindar información relevante antes y después de la estrategia pedagógica gamificada.

En su estudio descriptivo de tipo revisión bibliográfica de la Universidad de Cienfuegos, Cuba, Ramos *et al.*, 2022, lograron determinar que los niños entre los 6 y 12 años requieren de juegos sociales y de roles. También, las autoras se refieren a la capacitación no solo para planificar, organizar y diseñar la clase, sino también para motivar al alumnado y la necesidad que tiene el docente de conocer las características de los estudiantes y su relación con el contenido, criterios que fueron tenidos en cuenta en la realización del presente escrito.

Antecedentes nacionales (Colombia)

Como parte de los antecedentes realizados a nivel nacional, el estudio desarrollado por Molina (2021) con metodología mixta cuantitativa y cualitativa plantea que la gamificación y las TIC como herramientas en el entorno educativo, permiten al docente motivar y comprometer al estudiante en un trabajo autodirigido y colaborativo que promueve el mejoramiento de la competencia de listening en el aprendizaje del inglés, puntualmente con la implementación de Kahoot como herramienta tecnológica haciendo del salón un entorno distensionado y de disfrute del aprendizaje. Estas herramientas se tienen en cuenta para el diseño de la estrategia de gamificación.

Rodríguez (2024), con un enfoque mixto y método de investigación acción de la Universidad Industrial de Santander, desarrolló una investigación orientada a fortalecer la interacción oral en inglés de 33 estudiantes de grado octavo del Colegio de la Presentación en Piedecuesta. La intervención gamificada permitió que el proceso de aprendizaje fuera más dinámico, interactivo y significativo y demostró que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz para promover la interacción oral en inglés y reducir el temor a equivocarse, recomendando su aplicación en diversos niveles educativos. Corroborando lo anteriormente



escrito, la gamificación afianza la motivación de los alumnos y fortalece el desarrollo de la competencia lingüística.

Por otro lado, Montoya (2022) utilizando el método de investigación-acción argumentó la intervención pedagógica en el aula de los estudiantes del grado sexto de un colegio bilingüe de la ciudad de Manizales. Allí concluyeron que cuando están realizando actividades gamificadas los estudiantes: interactúan en inglés con sus compañeros y profesores, la confianza de los estudiantes aumenta, se incrementa la utilización de estrategias de comunicación para aliviar la falta de vocabulario y se describe la fluidez del inglés mientras se realizan las actividades gamificadas. Ratificando lo escrito por los anteriores autores, este trabajo se desarrolló en un colegio bilingüe abriendo la puerta para replicarlo en el Colegio Bilingüe Farallones de Cali.

Finalmente, Monroy et al., 2024 a través del método de investigación-acción, lograron identificar baja participación y motivación en un aula conformada por estudiantes de diferentes edades, nivel socioeconómico bajo y alto índice de deserción durante las clases de inglés en una escuela nocturna distrital en Bogotá. El diseño de una estrategia gamificada e integración de elementos lúdicos permitió incentivar la participación y motivación de los estudiantes. Este estudio reafirma la teoría de que al implementar una estrategia gamificada se elevan los índices de motivación independientemente de las características de los alumnos.

Planteamiento del problema:

A partir de la necesidad de fortalecer la posición estratégica de Colombia en el mundo globalizado, el Ministerio de Educación (MEN) presenta el programa Nacional de Bilingüismo, estableciendo unos estándares que tienen como objetivo que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias en inglés que les permitan relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad.



En este contexto, el Colegio Bilingüe Los Farallones Valle del Lili de carácter privado, ubicado en el sur de la ciudad de Cali, aborda estos estándares en su programa académico de bilingüismo. Esta investigación se enfoca en el quinto grado, conformado por veintidós estudiantes entre los nueve y los once años. Mientras se desarrollan las clases se han escuchado comentarios de los estudiantes tales como: tener dudas e inseguridad frente a la instrucción impartida, otros dicen, “no entiendo, en mi otro colegio no me enseñaban mucho inglés”. Las anteriores afirmaciones presentan dudas tangibles en el proceso de aprendizaje que llevan a tener una menor participación durante las interacciones en clase, reducción en el nivel de atención sostenida, dependencia a la traducción, y menor autonomía para iniciar o completar la tarea.

Dado este panorama, es necesario implementar una estrategia pedagógica centrada en fortalecer la motivación como medio para superar las dificultades previamente mencionadas. La gamificación se presenta como una alternativa adecuada al transformar el aula en un entorno dinámico, retador y significativo, donde los estudiantes participan guiados por metas claras, retroalimentación inmediata y un sentido de logro constante. De acuerdo con la teoría de la motivación situacional de Vallerand (1997), factores como el atractivo de la tarea, el nivel de reto y las condiciones del entorno pueden generar motivación en el momento, favoreciendo la atención, la participación y el compromiso con la actividad. Basados en lo anterior, la pregunta que surge es: ¿Cómo incrementar la motivación y la participación en las clases de inglés de los estudiantes del grado quinto del Colegio Bilingüe Los Farallones de Cali?

Marco Conceptual:

Pensamiento Divergente

El pensamiento divergente se define como un proceso cognitivo que se desarrolla en el hemisferio derecho del cerebro del individuo, lo que le permite analizar una problemática



desde diferentes puntos de vista, modificar hábitos de pensamiento y mantenerlos cambiantes. Fue introducido por Guilford (1950) como un componente esencial de la creatividad y se caracteriza por la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, dimensiones que permiten al individuo explorar diversas posibilidades sin restringirse a una única respuesta correcta.

La perspectiva de Lemes y Pedraza (2024) “Desarrollo del pensamiento divergente en la primera infancia a través de ambientes de aprendizaje” plantea que promover el pensamiento creativo y divergente resulta fundamental en los entornos educativos actuales. Por lo anterior, incluir los conceptos del pensamiento divergente en este proyecto resulta de gran utilidad para proporcionar a los estudiantes una manera alternativa de expresar sus ideas.

Motivación situacional

Es una motivación específica e inmediata generada por una tarea o actividad interesante y dinámica para los estudiantes. En el contexto educativo de primaria, la motivación situacional es una estrategia que permite al docente activar la motivación intrínseca del individuo en formación para que este realice la tarea con persistencia, concentración y el deseo de alcanzar la meta.

Investigaciones recientes (Törmänen et al., 2025) se refieren al estado motivacional temporal que surge en un momento específico de la actividad de aprendizaje. Este tipo de motivación depende directamente del contexto inmediato, del tipo de tarea, de la interacción y del nivel de reto percibido por el estudiante. Para estudiantes de quinto grado, cuya atención y disposición pueden variar rápidamente según el tipo de dinámica empleada, la motivación situacional resulta clave. Actividades que generan curiosidad, reto, interacción y sentido de logro inmediato favorecen la activación de esta motivación, aumentando la participación, la escucha activa y el compromiso con las tareas propuestas.

Teoría del Flow



De forma complementaria, la teoría del flow describe un estado de éxtasis que se experimenta en la realización de una tarea, donde el individuo pierde la conciencia del mundo exterior. La teoría del *flow*, originada con Mihály Csíkszentmihályi, describe un estado psicológico óptimo donde la persona está completamente absorta en una actividad, la cual mantiene un balance entre el desafío y sus habilidades, y experimenta concentración, control, disfrute y retroalimentación inmediata. El Flow se caracteriza por favorecer la creación de actividades desafiantes y atractivas con equilibrio entre el reto y la habilidad.

En contextos educativos modernos, esta experiencia de *Flow* ha sido vinculada directamente con la motivación y el rendimiento: cuando los estudiantes se enfrentan a retos adecuados a su nivel, pueden entrar en este estado de inmersión, lo cual facilita un aprendizaje profundo y sostenido (Oliveira, Tenório, Hamari & Pastushenko, 2021). Teniendo en cuenta lo anterior, el Flow aporta a la investigación los ítems a tener en cuenta para la creación de actividades atractivas y desafiantes en el aula, que lleven al estudiante a su estado de éxtasis para optimizar la experiencia de enseñanza-aprendizaje.

Gamificación

Se entiende como gamificación “la aplicación de elementos típicos de los juegos en contextos que no corresponden propiamente a juegos”, Según Kapp (2012), la gamificación es “el uso de mecánicas, estética y pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Werbach and Hunter (2012), por su parte, definen la gamificación como la aplicación de los elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con juego.

Estudios posteriores demuestran que los ambientes gamificados facilitan la entrada en estado de Flow, ya que ofrecen metas claras, retroalimentación inmediata y desafíos progresivos que mantienen el interés y la inmersión en la tarea (Oliveira, Tenório & Hamari, 2021; Smart Learning Environments, 2022; Issabek et al., 2025). Para estudiantes que presentan dificultades en la comprensión auditiva, experimentar Flow no solo mejora la atención



sostenida, sino que incrementa su disposición emocional y cognitiva para comprender y procesar el idioma inglés.

Las características propias de la gamificación proporcionan las bases para diseñar una estrategia gamificada que convierta el aula de clase del grado 5° en un entorno más atractivo y novedoso que favorezca la integración de los términos anteriormente nombrados para que el proceso de aprendizaje sea significativo y fructífero en las clases de inglés.

Ruta metodológica

Este trabajo de naturaleza cualitativa se desarrolló con el método de investigación-acción teniendo como referencia lo escrito por Kemmis en 1988, donde expresa que es una forma de investigación llevada a cabo por parte de los prácticos sobre sus propias prácticas. Es así que, la docente al analizar las acciones humanas y las situaciones sociales en la escuela, que requieren una respuesta práctica (prescriptiva), decide profundizar en la comprensión (diagnóstico) de su problema (Elliot, 1978), para este caso, partió de la premisa que los alumnos no cumplieran con lo establecido en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) los cuales establecen que al terminar la instrucción básica primaria, deberían alcanzar un nivel de dominio de lengua A2 de acuerdo con el Marco Común de Referencia Europeo para las Lenguas (MCRE). Por consiguiente, se puede inferir que los alumnos no se encuentran en la capacidad de “comunicarse en tareas sencillas y rutinarias que requieren un intercambio de información simple y directo sobre asuntos cotidianos”. (CEFR).

Elaborado bajo un enfoque interpretativo, ya que el investigador está sujeto en la interacción, se basa en la intuición y fija su atención en sucesos relevantes (Stake, 1995), y a un nivel epistemológico porque parte de la realidad concreta y los datos de los estudiantes del grado 5 del Colegio Bilingüe Farallones de Cali para llegar al desarrollo de la ponencia en las cuatro fases del proceso de investigación cualitativa enunciados por Rodríguez 1999:



preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa, las cuales permitieron cumplir los objetivos específicos así:

En fase inicial o preparatoria este trabajo se enfocó en su etapa reflexiva a establecer un marco conceptual que se ajustara a las experiencias evidenciadas con los alumnos preadolescentes y los conocimientos de los autores, tanto de su práctica docente como en su rol como investigadores, por lo cual se realizó una revisión bibliográfica extensa atendiendo la actualidad y valor científico, lo cual conlleva a analizar, interpretar y comparar los textos.

En consecuencia, basados en revisión bibliográfica del mismo contexto en otros países, con diferentes edades y variedad de enfoques, y aplicando el criterio de transferibilidad que “apunta a la posibilidad de hacer ciertas inferencias lógicas a situaciones que tengan bastantes similitudes con el caso estudiado” (Ianfrancesco, 2003), se infirió que la falta de motivación es una de las principales causas que interfieren en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en el aula.

Seguidamente en la etapa de diseño, se determinó que se debe aplicar una herramienta que identifique a los individuos y las características que afectan su proceso de enseñanza-aprendizaje tanto internas como externas, entendiendo la motivación como una categoría psicológica que está estrechamente relacionada con la pedagogía.

En la fase dos del trabajo de campo y teniendo como referencia a la docente titular, se pasó a la etapa de recolección de datos, en la cual se aplicó una encuesta sociodemográfica de diseño propio con el fin de identificar el perfil de los estudiantes.

Posteriormente se aplicó la encuesta Encuesta de Motivación Escolar (EME) para determinar el tipo de motivación predominante en los estudiantes. Esta encuesta diseñada en el Departamento de Psicología de la Universidad de Montreal Canadá en 1992 por el profesor Robert J, Vallerand, et al, tiene 28 artículos los cuales se subdividen en 7 subcategorías para evaluar tres tipos de motivación intrínseca (motivación intrínseca para conocer, para lograr cosas y para experimentar estimulación), tres tipos de motivación



extrínseca (regulación externa, introyectada e identificada) y la última llamada amotivación o falta de motivación.

Esta encuesta se basa en el principio de autodeterminación o Self-determination theory (SDT en inglés) y presenta varias razones por las cuales las personas actúan de una u otra forma a partir de su regulación y su percepción de las causas de sus resultados. Esta encuesta se aplicó en español, conservó la escala de Likert de 1 a 7 y se modificó únicamente en su pregunta para que los encuestados enfocarán sus respuestas hacia la clase de inglés, quedando: ¿Por qué vas a la clase de inglés?

De la tercera fase o fase analítica, este trabajo cubre únicamente la primera etapa basada en un proceso analítico básico en donde se tabularon los datos en una tabla de Excel de diseño propio (ver anexo 1); allí se agruparon las respuestas de los 22 alumnos en tres grupos principales mediante porcentajes y promedios para obtener los resultados de cada una de las categorías: Motivación intrínseca, Motivación extrínseca y Desmotivación . Es de resaltar que estos resultados fueron analizados independientemente y no han pasado por procesos de validación que se observan en otros estudios en donde también se ha utilizado esta encuesta.

Resultados y discusiones iniciales:

Una vez analizados estos datos, se procede a dar una serie de resultados iniciales frente al ejercicio que se realizó en el colegio Los Farallones de Cali. Estos resultados se organizan de la siguiente manera: análisis documental, contexto social y encuesta de motivación.

En primer lugar, del análisis documental, se extrajeron las características principales de la motivación, las cuales fueron tenidas en cuenta para el desarrollo de la estrategia pedagógica:



- La motivación en la educación es un proceso psicológico que impacta su nivel de compromiso, cómo distribuyen su esfuerzo en el tiempo y si buscan lograr un aprendizaje significativo o simplemente cumplir con sus responsabilidades académicas (Macías, 2011).
- La motivación individual es un factor relevante para la enseñanza-aprendizaje como para generar cambios en la conducta y la gamificación tendría la capacidad de estimular esta motivación (Deterding et al., 2011, Llagostera, 2012, Werbach, 2014, Mauricio et al., 2015).
- Deci y Ryan (1985) propusieron la teoría de la autodeterminación, dando una diferenciación mejorada entre motivación intrínseca dada desde el placer o satisfacción que produce aprender o realizar una acción y la motivación extrínseca tomada de los factores externos que rodean a un sujeto.
- Los niños entre los 6 y los 12 años de edad requieren de juegos sociales y de roles, también juegos que ayuden a complementar las actividades escolares, satisfacer sus intereses personales y cognitivos, alcanzar la independencia cognitiva, fomentar el autoaprendizaje y desarrollar las habilidades para el trabajo colaborativo y cooperativo, así como el sano espíritu de competitividad. (Ramos et al., 2022).
- La gamificación, como la define Kapp (2012), es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Luego de esta revisión se concluye que la motivación funciona como un motor interno que enciende en el individuo el deseo de realizar una tarea. En consecuencia, se propone la gamificación educativa como una aliada determinante de la motivación, ya que al integrar elementos del juego en un ambiente educativo se expone al sujeto a un estímulo extrínseco que detona la motivación intrínseca, permitiendo con ello que su proceso de aprendizaje se desarrolle con mayor autonomía, disfrute y compromiso, y a su vez desde la educación se responda a las necesidades sociales, cognitivas y emocionales de los estudiantes.



Por otra parte, frente al contexto social (ver anexo 1) se encontraron los siguientes resultados:

El Colegio Bilingüe Los Farallones de Cali, con población total de 460 estudiantes, el grado quinto cuenta con 22 alumnos, Total Niños 10 = 45%, Total Niñas 12 = 55%, Edades entre los 09 y los 11 años, edad promedio: 10,05 años, ninguno con condición especial ni física ni cognitiva. Se puede inferir que en su mayoría son preadolescentes, etapa en la cual se experimenta una secuencia de cambios físicos y emocionales, los cuales influyen directamente en su comportamiento, la vida social ejerce mayor presión, aumentando el deseo por encajar y ser reconocido, las inseguridades son más notables y el temor a ser expuestos. Lo anterior puede llevar a los estudiantes a considerar la escuela más como un círculo social que como un espacio académico, afectando su desempeño escolar.

En concordancia con las estadísticas, quinto se puede considerar un grupo heterogéneo dado a su composición familiar y estrato socioeconómico, en esta población predomina la estructura familiar nuclear con un 50%; un 40% pertenece a hogares monoparentales y un pequeño porcentaje vive con otros familiares, también se evidencia variedad en el tamaño de la familia, el 27,27% tiene dos hermanos o más, mientras que 7 son hijos únicos y 9 tienen solo un hermano. La diversidad de estas realidades familiares puede afectar el desempeño de los niños en el aula, en familias donde se cuenta con la presencia de ambos padres y las condiciones económicas son favorables, puede darse mayor acompañamiento académico y apoyo emocional, mientras que familias monoparentales pueden enfrentar un mayor desafío al momento de acompañar el proceso de formación integral del niño.

Otro aspecto importante por mencionar es que el 68.18%, es decir, 15 estudiantes afirman que sus padres son profesionales, lo que permite ubicarlos en un estrato socioeconómico medio y alto, y posibilita a los niños el acceso a recursos socio-culturales, tecnológicos y educativos, lo que provee condiciones óptimas para el aprendizaje fuera del entorno escolar. Sin embargo, este factor también puede ejercer una presión adicional en el estudiante al querer cumplir con las expectativas familiares.



Para concluir, la encuesta sociodemográfica permite deducir que a pesar que se presentan 22.27% de amotivación en la clase de inglés, el grado quinto es un grupo que cuenta con la características físicas y psicológicas necesarias para beneficiarse de metodologías activas como la gamificación, que según las teorías consultadas, esta podría implementarse no solo como una estrategia para potenciar el proceso de aprendizaje, sino también para dar solución a la problemática planteada, de acuerdo con lo expresado por Ramos, et al., 2022, el docente ha de conocer las características del estudiante y tener en cuenta las relaciones afectivas de este con el contenido.

Finalmente frente a la Encuesta de Motivación Académica (ver anexo 2.), los siete factores evaluados se agruparon acorde con la naturaleza del tipo de motivación que evaluaban, quedando 3 así: Motivación intrínseca, Motivación extrínseca y Desmotivación, con los siguientes resultados:

Motivación Intrínseca 78%,

Motivación Extrínseca 78.7

Desmotivación 35,9%



El promedio más alto lo obtuvo la motivación extrínseca con 78.7, por encima de la intrínseca en 0.7%. Se entiende entonces que los sujetos están motivados para realizar un comportamiento o participar en una actividad para obtener una recompensa o evitar un castigo. (Kendra, 2020).

Se observa que la motivación hacia el logro de la motivación intrínseca tiene el porcentaje más alto de los 7 factores, con un 86%, superando por 0.3 % a la motivación introyectada (motivación extrínseca). La motivación hacia el logro es el impulso interno de sobresalir, alcanzar metas ambiciosas y buscar la excelencia y se entiende desde el entendido que los



sujetos de este trabajo son pre adolescentes que buscan el reconocimiento en su círculo social.

Se advierte una desmotivación promedio de curso del 35,9%, sin embargo, en el análisis documental no se encuentra un valor numérico con el cual se pueda determinar si este factor está dentro de los parámetros regulares. Sin embargo, este valor muestra lo observado de manera cualitativa al interior del aula por la docente. Se puede inferir que uno de cada tres estudiantes no refleja un estímulo que movilice el accionar y las estructuras cognitivas en la búsqueda del conocimiento (Mendoza, 2001).

Igualmente vale la pena resaltar que hubo una encuesta en la que el factor desmotivación marcó el 100% y 6 están por encima del 50%. Lo cual coincide con el resultado de la encuesta sociodemográfica en la pregunta 11. ¿Te gusta el inglés? en donde 5 niños respondieron de forma negativa, demostrando cuantitativamente la falta de interés de una parte de la población hacia la materia. En este mismo factor se observó que en 9 oportunidades se repitió en valor más bajo de la escala de Likert (1) en los cuatro enunciados de la desmotivación, mostrando una clara polarización ante la materia.

De esta forma se concluye que la motivación es un factor determinante en la educación ya que despierta en los estudiantes la curiosidad, el interés y la búsqueda de los medios, principalmente por causas que se encuentran al interior de los mismos estudiantes y en pro de querer obtener un reconocimiento, querer aprender algo nuevo o al querer experimentar nuevas situaciones; todo esto a través de la creación de un ambiente armónico y colaborativo propicio para lograr aprendizajes significativos (Pérez et al., 2021)

Implicaciones para la práctica: Hallazgos

Los hallazgos de esta investigación evidencian la necesidad de transformar la práctica educativa en el grado quinto mediante estrategias que incrementen la motivación, promuevan la participación y favorezcan un aprendizaje significativo del inglés. En este sentido, el



profesorado debería integrar sistemáticamente conceptos de la gamificación como señala Kapp (2012), la gamificación consiste en “el uso de mecánicas, estética y pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas; y el pensamiento divergente, que según Guilford (1950), este tipo de pensamiento es esencial para el desarrollo de la creatividad para sustituir ambientes tradicionales en el aula por entornos más dinámicos y retadores.

De manera complementaria, la gamificación también impacta positivamente la motivación situacional, entendida como un estado temporal activado por la naturaleza de la actividad y el contexto inmediato (Törmänen et al., 2025). Este tipo de motivación abre la puerta a la experiencia del flow descrita por Csikszentmihalyi como un estado óptimo de concentración y disfrute en el que el estudiante se encuentra completamente inmerso en la actividad.

Se presentan las siguientes sugerencias que pueden ser implementadas en establecimientos educativos:

- Brindar a los profesores capacitación acerca de la gamificación como recurso didáctico moderno que engrana con las características sociales de los estudiantes actuales.
- Utilizar actividades de corta duración, variadas y con instrucciones claras que activen la motivación inmediata.
- Implementar actividades que mantengan un equilibrio adecuado entre desafío y habilidad.
- Expandir la práctica docente tradicional con conceptos innovadores tales como el juego, la creatividad y el arte en pro de fortalecer las habilidades blandas que apoyan los procesos cognitivos.
- Considerar la motivación como un factor determinante del proceso de enseñanza - aprendizaje.



Conclusiones:

El presente trabajo comparó las teorías de diferentes autores en relación con la enseñanza del inglés como segunda lengua para niños entre 9 y 11 años teniendo como referencia la experiencia de la docente de la materia, quien al observar el desempeño de los alumnos estableció, mediante la investigación-acción, que estos estudiantes carecían de estímulos que movilizaran su comportamiento hacia el logro de los objetivos de la clase.

A través de una encuesta sociodemográfica de diseño propio, se identificaron factores externos que pudieran estar afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de establecer una caracterización de los niños en el entorno familiar y social.

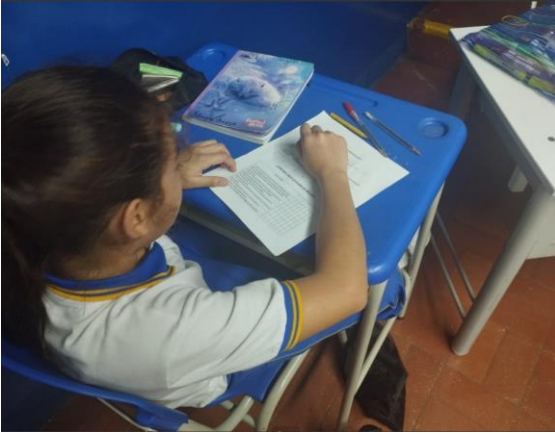
Asimismo se aplicó la Encuesta de Motivación Escolar adaptada en su pregunta central con el fin de identificar los 3 factores de la teoría de la Automotivación: Motivación intrínseca, Motivación extrínseca y Desmotivación. Esta herramienta demostró cualitativamente la falta de motivación de los alumnos con un 35.9% y aunque no se encontró teoría que especificara cuál es la cifra ideal, sí demuestra tangiblemente lo observado por la docente.

Finalmente, y atendiendo a la teoría consultada, se infirió que el diseño de una estrategia gamificada integraría elementos, dinámicas y mecánicas para fomentar la motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes a través de reconocimientos y recompensas e igualmente comprometería al estudiante durante el proceso. La gamificación permite al docente transformar la clase de inglés en una experiencia educativa que cumple con los criterios básicos de aprendizaje y fortalece las competencias lingüísticas de los alumnos.

Igualmente, se deja abierta la puerta para que trabajos posteriores observen y califiquen sistemáticamente si la gamificación aplicada en el aula fortaleció los procesos cognitivos y



satisfizo los intereses de los niños sin abandonar los derechos básicos de aprendizaje que actualmente ordena el Ministerio de Educación Nacional.





Referencias:

- Calbacho, P., Díaz, M., Orsini, P., Torres, F., & Díaz, J. (2021). Gamificación: una innovación en aula para fomentar la motivación. Universidad del Desarrollo.
- Cárdenas, C., Cevallos, J., Ortega, L., & Villamar, M. (2024). Rol de la motivación en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Revista ALCON.
- Lemes Cruz, D. C., & Pedraza Velásquez, I. C. (2024). Desarrollo del pensamiento divergente en la primera infancia a través de ambientes de aprendizaje. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Madero Daza, S. J. (2024). Estrategia didáctica gamificada para fortalecer habilidades comunicativas orales del inglés. Universidad Sergio Arboleda.
- Monroy, L., Currea, J., & Carrillo, D. (2024). El papel de la gamificación en el compromiso y la motivación en el aprendizaje del inglés. Universidad Libre de Colombia.
- Montoya Baracaldo, J. A. (2022). The influence of the gamification approach on the oral production of 6th graders at a private institution. Universidad de Caldas.
- Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. Revista Sociedad & Tecnología, Vol. 5(3), 565-576. DOI: <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>.
- Rodríguez Moreno, L. C. (2024). *Didactic intervention to foster the oral interaction implementing gamification*
- Vallerand, R. J. (1997). Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation. In M. P. Zanna (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 29, pp. 271–360). Academic Press.