

La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de grado tercero
Gamification as a strategy for strengthening communicative skills in English in third-grade students

Mónica Negrette Galvis <https://orcid.org/0009-0001-5417-3463>

University of Technology and Education- Colombia

monica.negreteg2024@uted.us

Recibido: 2abril 2026

Aceptado:29 junio 2026

URL: <https://relaticpanama.org/journals/index.php/educaf5-berit/article/view/170>

DOI: <https://doi.org/10.66707/v89y6c77>

Resumen

El presente artículo analiza la incidencia de la gamificación, mediada por recursos digitales interactivos y juegos analógicos, en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés nivel A1 en estudiantes de grado tercero de la institución educativa Santa María Goretti ubicada en Montería Córdoba. La investigación se desarrolló dentro del paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo y un tipo de estudio de caso. Para la recolección de

la información se emplearon diversas técnicas, entre ellas la revisión documental mediante una guía de análisis para examinar registros pedagógicos. De manera complementaria, se realizó una revisión de antecedentes y referentes teóricos sobre la gamificación y las competencias comunicativas.; así mismo la observación participante, apoyada en una guía de observación estructurada y registros audiovisuales que permitieron documentar la interacción y el progreso de los estudiantes; así como entrevistas semiestructuradas dirigidas tanto a docentes como a estudiantes.

La intervención se desarrolló a través de un cronograma de 10 sesiones basadas en la gamificación. Se integraron recursos digitales y analógicos. En cuanto a los recursos digitales, se utilizaron plataformas como genially, kahoot, Quizizz y Wordwall, así como recursos interactivos como learn English kids the British Council y la página web games to learn English.

así como recursos analógicos, entre ellos juegos de roles, tarjetas didácticas y dinámicas grupales, Las actividades se planificaron incorporando elementos propios de la gamificación, como puntos, desafíos y recompensas, con el fin de mejorar la motivación, la participación y la interacción comunicativa en inglés.

Los resultados evidenciaron que la estrategia de gamificación favoreció un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y colaborativo. Donde los estudiantes mostraron avances significativos en la confianza y en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés. Del mismo modo, se notaron avances en la expresión oral y escrita. Así como un mayor dominio del vocabulario y de las estructuras básicas del idioma. De igual manera, se evidenció un aumento en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes durante las actividades.

En consecuencia, la gamificación mediada por las plataformas interactivas, recursos interactivos y juegos analógicos constituye una estrategia pedagógica útil para fortalecer las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de educación primaria especialmente en contextos educativos de vulnerabilidad social, al promover procesos de aprendizaje más participativos, motivadores y contextualizados.

Palabras clave: gamificación, competencia comunicativa, plataformas, motivación, educación primaria

Abstract

This article analyzes the impact of gamification, mediated by interactive digital resources and analog games, on strengthening A1 level English communication skills in third-grade students at the Santa María Goretti Educational Institution in Montería, Córdoba. The research was conducted within the interpretive paradigm, with a qualitative approach and a case study design. Various techniques were used to collect information, including document review using an analysis guide to examine pedagogical records. Additionally, a review of background information and theoretical frameworks on gamification and communication skills was carried out. Participant observation, supported by a structured observation guide and audiovisual recordings, was also employed to document student interaction and progress. Semi-structured interviews were conducted with both teachers and students. The intervention was implemented through a schedule of 10 gamification-based sessions. Digital and analog resources were integrated. Regarding digital resources, platforms such as Genially, Kahoot, Quizizz, and Wordwall were used, as well as interactive resources like Learn English Kids from the British Council and the Games to Learn English website.

Analog resources were also employed, including role-playing games, flashcards, and group activities. The activities were planned incorporating gamification elements, such as points, challenges, and rewards, to improve motivation, participation, and communicative interaction in English.

The results showed that the gamification strategy fostered a dynamic, participatory, and collaborative learning environment. Students demonstrated significant progress in confidence and the development of communicative skills in English. Similarly, improvements were noted in oral and written expression, as well as a greater command of vocabulary and basic

language structures. Likewise, an increase in student motivation, interest, and participation during the activities was evident.

Consequently, gamification mediated by interactive platforms, interactive resources, and analog games constitutes a useful pedagogical strategy for strengthening English communication skills in primary school students, especially in socially vulnerable educational contexts, by promoting more participatory, motivating, and contextualized learning processes.

Keywords: gamification, communication skills, platforms, motivation, primary education

Introducción

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera se ha convertido en una prioridad en el sistema educativo contemporáneo, dado su papel como idioma global de la comunicación, la tecnología, los negocios y la ciencia.

En el contexto colombiano, se han implementado diversas políticas de bilingüismo centradas en el inglés como lengua extranjera. Desde 2004, el ministerio de educación nacional ha diseñado programas y estrategias que buscan fortalecer las competencias comunicativas en este idioma a lo largo de la educación básica y media, en articulación con estándares internacionales como el marco común europeo de referencias para las lenguas (MCERL).

Entre estas iniciativas se destacan el programa Nacional de bilingüismo (PNB) 2004 - 2019, orientado a garantizar que los desarrollen niveles de competencia en inglés comparables internacionalmente; el programa nacional e inglés: Colombia Very Well 2015 - 2025, enfocado en mejorar el dominio del idioma comidas a la competitividad nacional especialmente en estudiantes de 9° a 11° y en la formación docente; y Colombia bilingüe 2014 -2018, qué amplió el énfasis en la enseñanza del inglés en la educación básica primaria, secundaria y media.

En conjunto, estos programas han promovido múltiples estrategias y recursos innovadores para la enseñanza del inglés, con el propósito de mejorar la competitividad del país mediante el fortalecimiento del dominio de una segunda lengua desde los primeros niveles de escolaridad.

Sin embargo, a pesar de los avances en políticas que buscan mejorar el bilingüismo, muchos estudios evidencian que los niveles de dominio del inglés en Colombia continúan siendo bajos, particularmente en instituciones educativas públicas ubicadas en contexto socialmente desfavorecidos.

Estas dificultades se reflejan en los resultados de evaluaciones nacionales e internacionales, que revelan que un gran número de estudiantes no alcanzan los niveles esperados de competencia comunicativa al terminar la educación básica, especialmente en lo que respecta en habilidades de comunicación oral e interacción en lengua extranjera (British Council 2001).

En estas circunstancias, uno de los retos más significativos a los que se enfrentan los docentes de inglés en la educación primaria es implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de las competencias comunicativas de forma significativa y contextual.

Las metodologías tradicionales centradas en la repetición de estructuras lingüísticas en la memorización de vocabulario no logran generar procesos de aprendizajes motivadores ni promover el uso comunicativo del idioma lo que influye negativamente en la motivación y el interés de los estudiantes por aprender un idioma extranjero. La competencia comunicativa constituye un eje fundamental en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, ya que no solo implica el dominio de estructuras lingüísticas, sino también la capacidad de emplear el lenguaje de manera pertinente en contextos reales de interacción social (Hymes, 1972). En este sentido, el desarrollo de habilidades como la comprensión, la expresión oral y la producción escrita resulta esencial para favorecer procesos comunicativos significativos en el aula.

En el contexto educativo actual, el fortalecimiento de estas competencias representa un desafío, especialmente en los niveles de educación primaria, donde se evidencian

dificultades relacionadas con la motivación y el uso efectivo del idioma. En Colombia, el aprendizaje del inglés ha sido promovido a través de políticas educativas nacionales lideradas por el Ministerio de Educación Nacional, en articulación con entidades como el British Council, lo que resalta la importancia de implementar estrategias que respondan a las necesidades del contexto educativo

En los años recientes, las metodologías activas han ganado mayor relevancia en el ámbito educativo gracias a su capacidad para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación ha emergido como una propuesta pedagógica innovadora. La gamificación ha sido definida por Sebastián Deterdín Como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. En el ámbito educativo, esta estrategia implica la incorporación de dinámicas propias de los juegos, como desafíos, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, con el fin de generar experiencia de aprendizaje más dinámicas y participativas.

Varios estudios recientes han evidenciado que la gamificación puede contribuir significativamente al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Investigaciones en el campo de la educación han evidenciado que las estrategias gamificadas favorecen la motivación intrínseca, promueven la interacción social y reduce la ansiedad asociada al uso de una lengua extranjera, (Luo,2023). Además, la incorporación de dinámicas lúdicas en el aula permite generar entornos de aprendizajes más participativos que facilitan la construcción activa del conocimiento.

El desarrollo de las tecnologías digitales ha ampliado las posibilidades de implementación de estrategias gamificadas mediante el uso de plataformas interactivas de aprendizaje. Herramientas como kahoot, Wordwall, Quizziz y Genially permiten diseñar actividades dinámicas que integran elementos del juego, retroalimentación inmediata y participación activa, así mismo, existen recursos interactivos como learn English kids del British Council y la página Word games to learn english, los cuales complementan estas estrategias mediante actividades lúdicas orientadas al aprendizaje del idioma. Estas

herramientas facilitan la creación de entornos educativos interactivos que favorecen la participación de los estudiantes y promueven experiencia de aprendizaje más motivadoras (Pinargote et al., 2025)

Por otro lado, la implementación de herramientas digitales también enfrenta desafíos en contextos educativos donde la infraestructura tecnológica es limitada o donde el acceso a internet es restringido. En muchas instituciones educativas públicas, el número de equipos disponibles y la conectividad digital no siempre permiten el uso permanente de plataformas tecnológicas durante las clases, en este sentido, diversos estudios sugieren la importancia de complementar el uso de herramientas digitales con recursos analógicos que permitan mantener las dinámicas de la gamificación sin depender exclusivamente de la tecnología (Hernández ,2022).

La incorporación de recursos analógicos, como tarjetas pedagógicas, tableros lúdicos, fichas, desafíos colaborativos y dinámicas grupales, puede robustecer las experiencias gamificadas en el aula al fomentar la participación activa de los alumnos y facilitar la adaptación de las estrategias pedagógicas a contextos con recursos limitados. La combinación de herramientas digitales y materiales físicos permite crear entornos de aprendizaje híbridos que favorecen experiencias educativas más inclusivas y contextualizadas.

Desde una perspectiva teórica, la gamificación se relaciona con los principios del constructivismo y del aprendizaje sociocultural, los cuales destacan la importancia de la interacción social y la participación activa en la construcción del conocimiento. (Vygotsky, L. S., & Cole, M. 1978). En este contexto, el juego emerge como una herramienta educativa que promueve la exploración, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes, elementos esenciales para el aprendizaje de una lengua extranjera.

A pesar del creciente interés en torno a la gamificación, diversos estudios señalan que aún existe una limitada comprensión sobre cómo los estudiantes experimentan y construyen significado dentro de entornos de aprendizajes gamificados, especialmente en contextos educativos vulnerables. En el caso colombiano, se requiere profundizar en

investigaciones que permitan analizar el impacto de estas estrategias pedagógicas en el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés en educación primaria.

En este marco, la presente investigación tiene como objetivo analizar la incidencia de la gamificación mediada por recursos digitales interactivos y recursos analógicos en el fortalecimiento de la competencia comunicativa en inglés en estudiantes de tercer grado de la institución educativa Santa María Goretti en Montería Colombia. La presente investigación se plantea las siguientes preguntas: ¿cómo incide la implementación de una estrategia de gamificación en el fortalecimiento de las competencias comunicativas efectivas en inglés en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Santa María Goretti?

Con el propósito de responder a esta pregunta, el estudio tiene como objetivo general analizar la incidencia de la implementación de una estrategia de gamificación en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de tercer grado de la institución educativa Santa María Goretti. Para alcanzar este propósito, se plantea, en primer lugar, explorar las percepciones iniciales de los estudiantes sobre el aprendizaje del inglés y el uso recursos digitales interactivos, con el fin de identificar sus percepciones, expectativas, y experiencias frente al aprendizaje de un idioma extranjero.

En segundo lugar, se plantea la implementación de actividades gamificadas mediadas por plataformas digitales como Kahoot, Quizizz, Wordwall y Genially, así como el uso de juegos y recursos analógicos. Asimismo, se incorporan recursos interactivos como Learn English Kids del British Council y la página Web Games to Learn English, con el propósito de promover la motivación, la participación y el uso significativo del idioma en el aula. También, considerando que la investigación se desarrolla dentro de un enfoque cualitativo bajo un paradigma interpretativo y mediante un estudio de caso, se busca describir las interacciones, motivaciones y significados que emergen en los estudiantes durante las experiencias gamificadas, analizando como estas dinámicas influyen en su participación y en el proceso de aprendizaje del inglés. Y, por último, el estudio pretende interpretar, a partir de la triangulación entre la observación participante, la revisión documental y las entrevistas, la dinámica que configuran el proceso de fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en el contexto de la institución educativa Santa María Goretti, con el propósito de

comprender de manera integral el impacto de la estrategia gamificada en el aprendizaje de los estudiantes

MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de investigación

La presente investigación se desarrolla bajo el paradigma interpretativo y adopta un enfoque cualitativo, orientado a comprender los significados y experiencias de los participantes dentro de su contexto educativo. En coherencia con este enfoque, el estudio se desarrolla mediante estudio de caso, el cual permite analizar en profundidad un fenómeno educativo específico dentro de un contexto real.

De acuerdo con Sampieri et al. (2014), el estudio de caso permite examinar de manera detallada una situación particular, facilitando la comprensión de los procesos que se desarrollan en un contexto determinado. En coherencia con este paradigma el estudio adopta un estudio de caso, a partir del análisis de este caso particular, se pretende comprender como el uso de una estrategia gamificada en el aula puede influir en la motivación, la participación y desarrollo de habilidades comunicativas en una lengua extranjera. en estudiantes de tercer grado en la institución educativa Santa María Goretti. Este paradigma busca entender fenómenos educativos desde la perspectiva de los participantes, teniendo en cuenta el entorno. La interacción social y los significados que emergen en los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan en un aula de clases.

Participantes

Los participantes son 28 estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Santa María Goretti, ubicada en la ciudad de Montería, Córdoba, matriculados en el grado tercero, quienes participan en la implementación de la estrategia pedagógica basada en gamificación desarrollada durante el proceso investigativo. De igual manera, participa una docente del área de inglés, quién aporta una mirada pedagógica sobre el desarrollo de la investigación y las dinámicas observadas durante las sesiones de clase.

La selección de los participantes se realizó teniendo en cuenta criterios de inclusión relacionado con la matrícula activa en la institución, la participación regular en las clases de inglés y la disponibilidad para participar en las actividades pedagógicas propuestas durante el proceso investigativo.

El desarrollo del proyecto de investigación se rige por principios de rigor metodológicos que se usan dentro de investigaciones cualitativas, propendiendo a la coherencia entre los objetivos del estudio, las estrategias pedagógicas utilizadas y los procesos de recolección y análisis de los datos. De este modo, la puesta en marcha de la estrategia pedagógica cimentada en la gamificación se desarrolla dentro de un proceso estructurado de planeación, ejecución y seguimiento de las actividades de investigación, buscando en todo lugar el mantenimiento de los criterios de validez, organización y coherencia propios de los estudios educativos.

De igual manera, el estudio se desarrolla teniendo principios éticos para la investigación con seres humanos, tomando como referente la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud de Colombia, la cual establece las distintas disposiciones científicas, técnicas y administrativas para la realización de investigaciones en salud en Colombia. En coherencia con esta normativa, se establecen criterios relacionados con el respeto, la confidencialidad de los datos e información manejada y la participación libre de los estudiantes y la docente que se encuentran involucrados en el estudio.

Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de la información se emplearon diversas técnicas propias de la investigación cualitativa, entre ellos se utilizó la observación participante, que permitió registrar las dinámicas desarrolladas durante las sesiones de clases en las que se implementaron actividades gamificadas. Como instrumento de apoyo se utilizó la guía de observación, registros audiovisuales y diario de campo, los cuales facilitaron el registro sistemático de las interacciones, comportamientos y niveles de participación de los estudiantes.

Asimismo, se realizó una investigación documental, orientada al análisis de fuentes teóricas relacionadas con la competencia comunicativas y la gamificación. También el uso de tecnologías en la enseñanza del inglés. En esta investigación documental se empleó una guía de análisis, que permitió organizar la información obtenida en los documentos revisados. Finalmente, se contempló la aplicación de entrevistas semiestructuradas dirigidas a la docente participante, con el propósito de recoger su percepción sobre el desarrollo de la intervención pedagógica y los cambios observados en los estudiantes durante el proceso de implementación de la estrategia calificada.

Como parte del proceso inicial de la investigación, se realizó un diagnóstico exploratorio con el propósito de identificar el nivel de desempeño de los estudiantes en relación con el uso del vocabulario básico en inglés y su participación en actividades comunicativas dentro del aula.

Para ello se desarrollaron actividades orales apoyadas con flashcards y juegos de reconocimiento de vocabulario, en los cuales los estudiantes debían identificar palabras asociadas a diferentes imágenes y responder a instrucciones básicas dadas en inglés. Estas actividades permitieron observar de manera directa las habilidades iniciales de los estudiantes en relación con la comprensión y el uso del idioma.

Resultados

A partir de diagnóstico inicial realizado mediante la observación participante, la aplicación de instrumentos de evaluación y el registro en el diario de campo, se identificó que los estudiantes de tercer grado presentaban un nivel básico en el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés. En las habilidades de listening y speaking. Los estudiantes mostraron dificultades para comprender instrucciones sencillas y para expresar ideas básicas en el idioma. Asimismo, en las habilidades de reading y Writing se evidenció un reconocimiento limitado de vocabulario y estructuras simples.

También se observó que los estudiantes manifestaban interés por el aprendizaje del inglés; sin embargo, algunos presentaban inseguridad al momento de participar o realmente en clase. Esos resultados permitieron reconocer la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que favorecieran la motivación y el uso de un idioma en contexto significativo del aprendizaje.

En el proceso de intervención pedagógica se desarrollaron actividades calificadas mediadas por plataformas digitales como kahoot, Quizizz, wordwall y Genially, complementadas con recursos interactivos como learn English Kids del British Council y la página web Games to learn English, así como con juegos y recursos analógicos diseñados para el contexto del aula. En total se implementaron 10 sesiones gamificadas orientadas al fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés.

Las actividades incluyeron dinámicas de preguntas interactivas, retos lingüísticos, juegos de asociación de vocabulario, actividades colaborativas y desafíos comunicativos, los cuales promovieron la participación activa de los estudiantes. También, se establecieron reglas claras de la participación y se propició un ambiente de aprendizaje organizado, en el que el juego fue concebido como una estrategia pedagógica orientada al desarrollo de aprendizaje significativos.

Durante estas sesiones se evidenció un aumento significativo en la motivación, participación e interés de los estudiantes, quienes respondieron de manera positiva al uso de herramientas digitales y actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del inglés.

El análisis cualitativo de la información recogida mediante la observación participante y el diario de campo permitió identificar cambios en las dinámicas de interacción dentro del aula. Los estudiantes mostraron mayor disposición para participar en las actividades, colaborar con sus compañeros y asumir roles activos en el desarrollo de los juegos educativos. También se evidenció que el uso de elementos propios de la gamificación, como puntos, retos, recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata, generó un ambiente motivador que favoreció el uso del inglés de manera espontánea en situaciones comunicativas simples.

Los estudiantes comenzaron a utilizar expresiones básicas en inglés durante las actividades, lo cual contribuyó al fortalecimiento progresivo de sus habilidades comunicativas en un contexto de aprendizaje más dinámico y significativo.

La triangulación de la información obtenida mediante la observación participante, la entrevista y la revisión documental permitió interpretar de manera integral el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés. Los resultados evidencian que la implementación de actividad gamificadas mediada por herramientas digitales favorece el desarrollo de ambientes de aprendizaje más participativo motivadores y centrados en el estudiante. Así mismo estos hallazgos muestran que la estrategia de la gamificación no solo fortalece las competencias comunicativas en inglés, sino que también contribuye a mejorar la interacción en el aula, promover el trabajo colaborativo y generar actitudes positivas frente al aprendizaje del idioma.

Tabla 1. *Diagnóstico inicial de competencias comunicativas.*

Categoría	Aspecto observado	Evidencia identificada	Interpretación
Reconocimiento de vocabulario	Identificación de palabras a partir de imágenes	La mayoría de los estudiantes logran reconocer vocabulario básico cuando se presenta mediante imágenes, flashcards y material visual.	El uso de apoyos visuales facilita la comprensión del vocabulario en inglés en los primeros niveles de aprendizaje.
Escritura del vocabulario	Producción escrita de palabras en inglés	Se evidencian dificultades en la escritura correcta de algunas palabras, especialmente en la ortografía y el orden de las letras.	Los estudiantes se encuentran en una etapa inicial del desarrollo de la habilidad de writing y requieren mayor práctica guiada.
Comprensión de instrucciones	Comprensión de indicaciones dadas en inglés	Algunos estudiantes presentan dificultades para comprender instrucciones orales cuando estas se dan completamente en inglés.	Se evidencia la necesidad de fortalecer la habilidad de listening mediante actividades contextualizadas.

Participación oral	Interacción y respuesta en actividades en inglés	Algunos estudiantes muestran inseguridad al participar oralmente y prefieren responder en español o con apoyo del docente.	La inseguridad al hablar en inglés es común en niveles iniciales y puede disminuir mediante estrategias lúdicas y motivadoras.
--------------------	--	--	--

Fuente: Elaboración propia (2026)

La Tabla 1 muestra los resultados del diagnóstico inicial de las competencias comunicativas en inglés en los estudiantes de tercer grado. Los resultados evidencian que los estudiantes pueden identificar y reconocer el vocabulario básico cuando estos se les muestran promedio de apoyos visuales como imágenes y flashcards, lo cual indica que la utilización de recursos gráficos y visuales vuelve sencilla la comprensión del idioma en los primeros niveles de aprendizaje. Sin embargo, se lograron identificar dificultades en la escritura de algunas palabras en inglés, en especial en aspectos que se relacionan con la ortografía y el orden de las letras, esto demuestra que la habilidad de writing aun requiere mayor afianzamiento en esta etapa inicial de desarrollo. De igual manera, se observaron limitaciones al momento de recibir las instrucciones orales, ya que no lograron comprender y esto demuestra la necesidad de fortalecer la habilidad de listening.

En lo que respecta a la participación oral, la mayoría de los alumnos demostraron inseguridad a la hora de expresarse en el idioma, por lo que optaron por responder en español con ayuda de docente. En conjunto, estos resultados ayudaron a la identificación de la necesidad de implementar una estrategia pedagógica que facilita la confianza, la motivación, comprensión y utilización del idioma dentro del aula.

Tabla 2. Resultados durante la implementación de la gamificación.

Categoría	Aspecto observado	Evidencia identificada	Interpretación
Motivación	Interés por participar en las actividades	Durante el uso de plataformas como Kahoot, Quizizz y Wordwall y recursos interactivos como LearnEnglish Kids del British Council y la página web Games to Learn English los estudiantes	La gamificación incrementa la motivación y el interés por el aprendizaje del inglés.

		participaron con entusiasmo y solicitaron repetir las actividades.	
Participación	Interacción durante las actividades gamificadas	Se observó mayor participación de los estudiantes durante los juegos y desafíos lingüísticos.	Las dinámicas lúdicas favorecen la participación activa en el aula.
Trabajo colaborativo	Interacción entre compañeros	Los estudiantes colaboraron entre sí para resolver retos y responder preguntas durante las actividades.	La gamificación promueve el aprendizaje colaborativo.
Uso del inglés	Expresiones básicas en inglés durante las actividades	Los estudiantes comenzaron a utilizar palabras y expresiones sencillas durante los juegos y dinámicas.	La estrategia favorece el uso del idioma en contextos comunicativos significativos.

Fuente: Elaboración propia (2026)

En la tabla 2 se encuentran los resultados hallados durante la implementación de la estrategia de gamificación dentro del aula. Los registros muestran un aumento notable en la motivación de los estudiantes, quienes mostraron interés y entusiasmo a la hora de ser partícipes de las actividades que se desarrollaron por medio de plataformas digitales como Kahoot, Quizizz, Genially y Wordwall. Y recursos interactivos como LearnEnglish Kids del British Council y la página web Games to Learn English. Así mismo, se logró evidenciar que durante las dinámicas gamificadas hubo un aumento de la participación, esto debido a que los estudiantes se involucraron de forma activa en los retos y juegos lingüísticos trabajados. Otro aspecto que destacar fue el trabajo colaborativo, puesto que los estudiantes se comunicaron entre sí, interactuando para resolver retos y responder preguntas, lo que, sin lugar a dudas, favoreció el aprendizaje en grupo. De igual manera, se evidenció una mayor utilización de expresiones básicas en inglés durante la realización de las actividades, lo que demuestra que la gamificación facilita y favorece el uso del idioma en contextos significativos dentro de aula de clases.

Tabla 3. Matriz de triangulación de la información

Categoría	Observación participante	Entrevistas	Revisión documental	Interpretación
-----------	--------------------------	-------------	---------------------	----------------

			(diario de campo, registros)	
Motivación	Los estudiantes participan con entusiasmo en actividades gamificadas.	Los estudiantes expresan que les gustan los juegos y las plataformas digitales.	El diario de campo registra mayor participación durante las actividades lúdicas.	La gamificación favorece la motivación hacia el aprendizaje del inglés.
Participación	Se observa mayor intervención de los estudiantes durante las dinámicas de juego.	Algunos estudiantes manifiestan sentirse más seguros al participar.	Los registros muestran aumento en la interacción durante las sesiones gamificadas.	Las estrategias gamificadas promueven ambientes de aprendizaje participativos.
Uso del idioma	Los estudiantes utilizan vocabulario básico en inglés durante las actividades.	Los estudiantes mencionan que aprenden palabras nuevas mediante los juegos.	En el diario de campo se registran expresiones básicas utilizadas en clase.	La gamificación facilita el uso del idioma en contextos significativos.
Interacción	Se evidencia colaboración entre estudiantes para resolver retos.	Los estudiantes indican que prefieren trabajar en equipo durante los juegos.	Los registros muestran actividades grupales con alta participación.	La estrategia promueve el aprendizaje colaborativo.

Fuente : Elaboración propia (2026)

La tabla 3 presenta la matriz de triangulación de la información obtenida por medio de distintas técnicas de recolección de información, entre ellas la observación, las entrevistas y la revisión documental. A partir del análisis de estas fuentes se identifican coincidencias en categorías como motivación, uso del idioma, participación e interacción entre los estudiantes. En primer lugar, en la recolección de información por medio de las observaciones, entrevistas y registro de diario de campo, se evidenció un aumento en la motivación hacia el aprendizaje del inglés cuando se usaron juegos y dinámicas para ello, lo cual, en definitiva, contribuye a

Artículo original

la creación de ambientes de aprendizaje más activos y participativos, así como también, a la utilización de vocabulario básico dentro de las actividades.

En síntesis, la información triangulada deja en evidencia que la utilización de la gamificación como herramienta de aprendizaje favorece no solo la interacción y el trabajo colaborativo, sino también, el fortalecimiento de las competencias en inglés dentro del aula.

Tabla 4. Categorías

Categoría	Subcategoría	Indicadores	Técnica	Instrumento
Gamificación	Motivación	Interés por participar en las actividades gamificadas	Observación participante	Guía de observación
Gamificación	Participación	Interacción de los estudiantes durante los juegos y plataformas digitales	Observación	Diario de campo
Gamificación	Trabajo colaborativo	Cooperación entre estudiantes durante los retos y actividades	Observación	Registro de actividades
Gamificación	Uso de plataformas digitales	Participación en actividades mediante Kahoot, Quizizz, Wordwall y Genially	Observación	Registro de clase
Competencias comunicativas en inglés	Listening	Comprensión de instrucciones y mensajes en inglés	Observación	Guía de observación
Competencias comunicativas en inglés	Speaking	Participación oral y uso de expresiones básicas en inglés	Observación / entrevista	Guía de entrevista
Competencias comunicativas en inglés	Reading	Reconocimiento de vocabulario a partir de imágenes y textos breves	Actividades de clase	Guía de análisis
Competencias comunicativas en inglés	Writing	Escritura de palabras y frases sencillas en inglés	Revisión de actividades	Guía de análisis documental

Fuente: Elaboración propia (2026).

En la tabla 4 se muestra la organización de las categorías y subcategorías usadas en el proceso de investigación, como los indicadores, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de información. En esta matriz se logra identificar dos categorías principales: gamificación, compuesta por subcategorías como la motivación, participación, el trabajo colaborativo y el uso de plataformas digitales. Y por otro lado, la categoría de competencias comunicativas en inglés, la cual se compone de habilidades como listening, speaking, reading y writing, las cuales permitieron el análisis del progreso de los estudiantes en el empleo y comprensión del idioma. Esta tabla muestra la coherencia metodológica del estudio al hacer una relación de las categorías con los indicadores específicos, así como los instrumentos usados para analizar la información durante la realización del estudio.

En síntesis, los resultados y el análisis de la información obtenida evidenciaron una transformación positiva en las diversas formas de enseñanza y aprendizaje del inglés dentro del salón de clases. Los resultados mostraron que a pesar que al inicio los estudiantes presentaron dificultades en habilidades como la comprensión y la utilización de vocabulario tanto escrito como oral, la utilización de estrategias basadas en gamificación, contribuyeron significativamente en la motivación, participación e interacción entre los estudiantes. Permitiendo de esta forma, que las habilidades comunicativas mejoraran, hubiera mayor disposición frente al aprendizaje y se generaran espacios aptos para utilización del inglés en los estudiantes de educación primaria.

Discusión

El presente apartado permite la interpretación del alcance de la estrategia de gamificación en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de educación primaria. Gracias al diagnóstico inicial se evidenció que los estudiantes presentan falencias en algunas habilidades lingüísticas, en especial en la comprensión de instrucciones en inglés, la escritura de vocabulario básico y la participación oral en las actividades en clase. Estos hallazgos coinciden con estudios recientes que constatan que el uso de recursos visuales y actividades contextualizadas aporta

significativamente en el aprendizaje de vocabulario y la comprensión durante los primeros niveles de aprendizaje de una lengua extranjera, puesto que da lugar a que se establezcan asociaciones importantes entre la palabra y su representación visual (Nation, 2022)

En relación con lo anterior, los resultados muestran que la implementación de actividades gamificadas ayudó a que la motivación y participación de los estudiantes se mejorara. Las dinámicas y actividades desarrolladas en plataformas digitales como Kahoot, Quizizz, Wordwall y Genially, así como la incorporación de juegos analógicos, incidieron en la disposición de los estudiantes quienes se involucraron de mejor manera con dichas actividades. Estos hallazgos se relacionan con lo que Luo (2023) afirma, la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras permite el aumento en la motivación de los estudiantes al incluir elementos atractivos al juego como lo son los retos, recompensas y retroalimentación inmediata, los cuales generan experiencias de aprendizaje participativas.

Al mismo tiempo, la incorporación de todo estos elementos propios del juego incrementa el compromiso de los estudiantes, por tanto, la gamificación transforma las dinámicas tradicionales del aula en experiencias mas interactivas y motivadoras, lo cual tiene grandes incidencias en la motivación frente a los procesos formativos (Zainuddin et al., 2020; Sailer & Homner, 2020).

En consonancia con lo anterior, otro de los hallazgos del estudio muestra el fortalecimiento del trabajo colaborativo entre los estudiantes, esto se vio reflejado cuando se llevaba a cabo la resolución de problemas y retos en equipo, ofreciéndose ayuda entre sí, lo anterior podría sustentarse a la luz de los planteamientos del enfoque sociocultural del aprendizaje propuesto por Vygotsky (1978), Quien afirma que la construcción del conocimiento se da a partir de la interacción social y de la colaboración entre los individuos en un mismo contexto. Desde esa mirada, la gamificación no solo propende al mejoramiento del idioma, sino que facilita espacios de interacción entre los estudiantes, lo cual favorece la construcción de conocimiento de forma colectiva.

El análisis de la triangulación de la información permitió visualizar avances en la utilización del inglés durante las actividades que se desarrollaron en el aula. Los estudiantes empezaron a usar palabras y expresiones básicas en inglés de forma espontánea durante los juegos y dinámicas. Este resultado deja en evidencia que las estrategias gamificadas contribuyen a la reducción de la inseguridad que algunos estudiantes experimentan al poner en práctica una lengua extranjera. De acuerdo a las afirmaciones de Luo (2023), el uso de elementos interactivos y herramientas lúdicas ayuda a la disminución de la ansiedad asociada al uso del lenguaje, esto propicia la comodidad de los estudiantes al intentar comunicarse en la lengua que desean aprender.

Por otra parte, el uso de plataformas digitales durante la intervención favoreció la integración de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza, generando experiencia de aprendizaje más interactivas. Así mismo, se incorporaron recursos interactivos como learn English kit del British council y la página web games learn english, los cuales fortalecieron el carácter lúdico de las actividades y promovieron una mayor participación de los participantes. Esto se ratifica con lo mencionado por Pinargote et al., (2025), quien menciona que las plataformas digital educativas ofrecen diversas posibilidades para la creación de actividades que favorezcan la participación y facilite la retroalimentación inmediata del proceso de aprendizaje.

Ahora bien, es importante mencionar que los resultados también muestran que algunas habilidades comunicativas como la escritura y la producción oral más compleja requieren de una práctica mas prolongadas para consolidarse. Aunque se evidencian avances en la utilización de vocabulario y en la participación durante las actividades, se hace necesario seguir poniendo en práctica estrategias que permitan el desarrollo y fortalecimiento progresivo de estas habilidades. Muy bien lo menciona Hernández y Rosell (2022), quien afirma que, en definitiva, los juegos educativos contribuyen al desarrollo de habilidades lingüísticas pero su impacto depende de la continuidad.

En términos generales, los resultados del estudio coinciden con diversos aportes presentes en la literatura, los cuales destacan el potencial de la gamificación como una herramienta pedagógica que transforma los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo metodologías innovadoras que inciden positivamente en la motivación y participación.

Finalmente, los resultados de este estudio aportan evidencia sobre la importancia de la integración de estrategias pedagógicas activas en la enseñanza de una lengua extranjera como el inglés. La gamificación no solo favorece el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas, sino también, contribuyen al fortalecimiento de la interacción dentro del aula y en la generación de actitudes positivas. Por ello, se destaca la necesidad de continuar explorando metodologías innovadoras y atractivas que implementen recursos digitales y didácticos contextualizados, con el objetivo de promover experiencias educativas significativas en educación primaria.

Conclusiones

La presente investigación permitió analizar la incidencia de la implementación de una estrategia de gamificación en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Santa María Goretti. Los resultados obtenidos evidencian que la incorporación de actividades gamificadas mediadas por plataformas digitales y recursos analógicos contribuye a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, motivadores y participativos dentro del aula de clase.

A partir del diagnóstico inicial se identificó que los estudiantes presentaban algunas dificultades en el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés, especialmente en la escritura del vocabulario y en la comprensión de instrucciones orales. No obstante, también se evidenció que los estudiantes lograban reconocer palabras mediante apoyos

visuales, lo cual permitió orientar el diseño de actividades pedagógicas basadas en el uso de imágenes, juegos y recursos interactivos.

Durante la implementación de la estrategia gamificada se observó un incremento en la motivación, la participación y la interacción de los estudiantes en las actividades propuestas. El uso de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Wordwall y Genially, así como la incorporación de juegos y dinámicas lúdicas dentro del aula, favoreció el aprendizaje del vocabulario en inglés y promovió la participación activa de los estudiantes en situaciones comunicativas.

Asimismo, el proceso de triangulación de la información permitió integrar los datos obtenidos a partir de la observación participante, las entrevistas y los registros del diario de campo, evidenciando avances progresivos en el uso del idioma y en la confianza de los estudiantes para participar en actividades relacionadas con el aprendizaje del inglés.

Finalmente, se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer las competencias comunicativas en inglés en estudiantes de educación primaria, ya que promueve el aprendizaje significativo, la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de experiencias educativas más motivadoras. En este sentido, se recomienda continuar implementando estrategias didácticas innovadoras que integren recursos digitales y metodologías activas, con el fin de ampliar las oportunidades de práctica del idioma dentro del contexto escolar.

Referencias

Castro-Gaitan, Y. A. (2021). El Juego Análogo y Digital Como Recurso Educativo Para Desarrollar Habilidades de Lectura, en Escuelas Rurales Multigrado.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Cambridge English. (s.f.). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)*.
<https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

- Council of Europe. (2001). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. <https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16802fc1bf>
- Hernández, D. R., & Rosell, Y. M. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565-576.
- Hymes, D. (1972). *On communicative competence*. En J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected Readings* (pp. 269–293). Penguin.
- Luo, Z. (2023). Gamification in foreign language learning: Effects on students' motivation and anxiety. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(2), 250–260. <https://doi.org/10.17507/jltr.1402.05>
- Mejía-Rivas, J. (2022). *Los paradigmas en la investigación científica*. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7-14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2015). *Programa Nacional de Inglés: Colombia Very Well 2015-2025*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-343837_Programa_Nacional_Ingles.pdf
- Nation, I. S. P. (2022). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Pinargote, J. A. L., Gruezo, M. G. G., Rodriguez, E. V. M., Mogrovejo, A. V. A., & Yumbra, E. S. M. (2025). El uso de Plataformas Digitales en la Educación del Siglo XXI: Avances, Retos y Oportunidades. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 10159-10184.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>