

**Impacto de las plataformas digitales y la gamificación en el aprendizaje del inglés en
estudiantes de grado noveno del colegio Liceo Benalcázar**

Autor

Mauricio Javier Castro García

Director

Lina Susana Restrepo Bonell

Título por el que opta

Magister en educación

Facultad de educación

Maestría en educación virtual

Universidad Santiago de Cali

Santiago de Cali - Colombia

Año 2025

Impacto de las plataformas digitales y la gamificación en el aprendizaje del inglés
en estudiantes de grado noveno del colegio Liceo Benalcázar

Año lectivo 2024

Mauricio Javier Castro García

Santiago de Cali University

Work degree

Lina Susana Restrepo Bonell

mauricio.castro01@usc.edu.co

<https://orcid.org/0009-0003-0050-7602>

Abstract

This study analyzes the impact of digital platforms and gamification in the teaching of English to ninth grade students in Cali, Colombia. Its objective is to evaluate the effectiveness of these methodologies on students' motivation and academic performance.

The research follows a mixed approach with quasi-experimental design, where digital tools such as Kahoot, Quizlet and Genially were applied in a gamified environment. Diagnostic tests and formative assessments were used to measure progress in the development of language skills.

The results show a significant improvement in students' motivation and academic performance. An increase in participation and a reduction in classroom anxiety were observed. In addition, the use of interactive platforms allowed immediate feedback and favored self-regulation of learning.

The conclusions highlight the need to train teachers in the use of digital and gamified strategies to optimize teaching processes. Likewise, it is recommended to extend the duration of the interventions and to conduct longitudinal studies to analyze the sustained impact of these methodologies on English language acquisition.

Keywords: language learning; digital education; gamification; academic motivation; educational platforms; teacher training

Resumen

Este estudio analiza el impacto de las plataformas digitales y la gamificación en la enseñanza del inglés en estudiantes de noveno grado en Cali, Colombia. Su objetivo es evaluar la efectividad de estas metodologías en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

La investigación sigue un enfoque mixto con diseño cuasi-experimental, donde se aplicaron herramientas digitales como Kahoot, Quizlet y Genially en un entorno gamificado. Se emplearon pruebas diagnósticas y evaluaciones formativas para medir el progreso en el desarrollo de competencias lingüísticas.

Los resultados evidencian una mejora significativa en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes. Se observó un incremento en la participación y una reducción de la ansiedad en el aula. Además, el uso de plataformas interactivas permitió una retroalimentación inmediata y favoreció la autorregulación del aprendizaje.

Las conclusiones destacan la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de estrategias digitales y gamificadas para optimizar los procesos de enseñanza. Asimismo, se recomienda extender la duración de las intervenciones y realizar estudios longitudinales que analicen el impacto sostenido de estas metodologías en la adquisición del inglés.

Palabras clave: aprendizaje de idiomas; educación digital; gamificación; motivación académica; plataformas educativas; formación docente

Introducción

En el sistema educativo de Colombia, el aprendizaje del inglés en la educación secundaria enfrenta varios desafíos. Entre los factores más significativos que afectan negativamente a este proceso se encuentran la falta de motivación de los estudiantes y el uso de metodologías que carecen de enfoques interactivos, lo cual afecta el rendimiento académico (Arias & Castaño, 2020; Pineda-Baez & Frodden, 2008). En contextos específicos, como en el Liceo Benalcázar, se mantienen prácticas pedagógicas centradas en la repetición mecánica de estructuras gramaticales y la memorización, lo que disminuye el interés estudiantil y limita el desarrollo de habilidades comunicativas (Miranda & Rojas, 2021; Ochoa & Zuluaga, 2019). Esta situación no solo impacta negativamente los resultados académicos, sino que también restringe el acceso a la educación superior y reduce las oportunidades laborales, particularmente en un entorno global en el cual el dominio del inglés es una competencia fundamental (Crystal, 2012; Graddol, 2006).

Esta investigación propone una metodología innovadora que integra plataformas digitales de aprendizaje junto con elementos de gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). A diferencia de estudios previos que analizan estas estrategias por separado (Buckley & Doyle, 2016; Subhash & Cudney, 2018), este trabajo explora el impacto combinado de herramientas interactivas como Kahoot, Genially, Quizlet y Classcraft en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de noveno grado. El enfoque principal de la investigación radica en una

evaluación holística del desempeño lingüístico, mediante pruebas diagnósticas y evaluación formativa, además de recoger las percepciones de docentes y estudiantes sobre la efectividad de estas metodologías (Gee, 2003; Hamari et al., 2016).

Esta propuesta responde a la necesidad urgente de actualizar los métodos de enseñanza del inglés en las instituciones educativas colombianas para alinearlos con los intereses y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones (Prensky, 2001; Jenkins, 2009). Diversos estudios han demostrado que tanto la gamificación como el aprendizaje digital aumentan la motivación y mejoran el compromiso de los estudiantes con el proceso educativo (Hamari et al., 2016; Lee & Hammer, 2019). En el contexto colombiano, investigaciones como las de Chacón et al. (2022) han mostrado que el uso de plataformas con elementos lúdicos mejora la comprensión auditiva y lectora en estudiantes de secundaria, lo que valida la propuesta metodológica planteada. Asimismo, la incorporación de recursos tecnológicos en la educación es crucial para el desarrollo de las competencias del siglo XXI, tal como lo señalan Redecker y Punie (2017) y Selwyn (2016).

La implementación de esta propuesta tiene implicaciones en las dimensiones económica, social, tecnológica y científica. Desde una perspectiva económica, fortalecer las competencias en inglés mejora las oportunidades laborales y facilita el acceso a la formación en el ámbito académico internacional (Graddol, 2006; OECD, 2019). En el ámbito social, la propuesta promueve una educación más equitativa al integrar recursos pedagógicos actualizados en la enseñanza de lenguas extranjeras (UNESCO, 2021). Desde

el punto de vista tecnológico, se fomenta la incorporación de plataformas digitales en la enseñanza formal (Selwyn, 2016; Passey, 2021). Finalmente, en el plano científico, este estudio proporciona evidencia empírica que respalda la efectividad de la gamificación y el uso de tecnologías educativas en el aprendizaje del inglés en el contexto colombiano (Graham et al., 2021; Rodríguez & García, 2023).

La investigación se basa en estudios previos que sostienen la hipótesis de que la integración de plataformas digitales y estrategias de gamificación optimiza el aprendizaje del inglés en estudiantes de secundaria (Pérez & Ramírez, 2022). La naturaleza interactiva de estas metodologías facilita la retención de vocabulario y el fortalecimiento de las competencias comunicativas (Graham et al., 2021; Gee, 2003). Además, la retroalimentación inmediata proporcionada por los entornos digitales fomenta la autonomía en el proceso de aprendizaje (Nicol & Macfarlane-Dick, 2020). Estos resultados refuerzan la relevancia de implementar y evaluar esta propuesta en el sistema educativo colombiano.

Estudios anteriores han evidenciado que la implementación de plataformas digitales y la gamificación en el aula favorecen el rendimiento académico, al ofrecer experiencias de aprendizaje dinámicas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes (Dabbagh, 2018; Hwang & Chen, 2020). En diversos contextos internacionales, estas metodologías han demostrado aumentar la motivación de los estudiantes y facilitar el aprendizaje del inglés, a través de recursos interactivos y enfoques basados en el juego (Higgins et al., 2017). ¡Un ejemplo a nivel internacional que respalda la utilización de

plataformas digitales y la gamificación en el aula para potenciar el rendimiento académico es el estudio llevado a cabo por Wang y Tahir (2020), centrado en la implementación de Kahoot! en diversos entornos educativos. La investigación reveló que el uso de esta plataforma interactiva promovió una participación estudiantil más activa y mejoró tanto la comprensión como la retención de los contenidos en varias disciplinas, incluido el inglés. Además, los elementos gamificados, como las recompensas y la competencia saludable, contribuyeron al aumento de la motivación intrínseca de los estudiantes. De igual manera, Zainuddin et al. (2020) llevaron a cabo una revisión sistemática sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje de lenguas extranjeras, demostrando que las estrategias basadas en el juego, tales como los desafíos interactivos y los sistemas de puntuación, promovieron el aprendizaje colaborativo y mejoraron las competencias lingüísticas en diversos contextos internacionales.

El aprendizaje del inglés en las instituciones educativas de Cali, Colombia, enfrenta grandes retos debido a la persistencia de métodos pedagógicos tradicionales, centrados principalmente en la enseñanza magistral y la toma de notas. Aunque estas prácticas han sido comunes durante mucho tiempo, no son adecuadas frente a las exigencias educativas del siglo XXI (Hattie, 2019). La falta de innovación metodológica limita el desarrollo de competencias lingüísticas clave en los estudiantes de noveno grado, lo que impacta negativamente en su rendimiento académico y reduce su interés por el inglés (Guskey, 2021).

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

El aprendizaje significativo, según Ausubel (1963, p. 123), se produce cuando los nuevos conocimientos se integran de manera coherente con los conocimientos previos del estudiante, generando una conexión lógica y estable entre la nueva información y la estructura cognitiva existente. Este proceso de integración se facilita mediante el uso de organizadores previos, que son herramientas como gráficos, esquemas o explicaciones que preparan al estudiante para recibir la nueva información. Así, el aprendizaje depende en gran medida de lo que el estudiante ya sabe, lo que hace esencial identificar y aprovechar estos conocimientos previos para facilitar la construcción de nuevos aprendizajes. En este estudio, el docente siempre toma como punto de inicio el conocimiento previo, el cual es desarrollado en el “warm up”.

La gamificación se aplica en este proyecto mediante el diseño de actividades que conecten los conocimientos previos de los estudiantes con conceptos nuevos, como juegos de asociación de palabras o desafíos interactivos. Además, se emplean herramientas digitales, como plataformas como Quizlet, para desarrollar mapas conceptuales que relacionen vocabulario nuevo con términos ya conocidos. La teoría del aprendizaje significativo, propuesta por Ausubel, se fundamenta en este enfoque, ya que muchos estudiantes se encuentran en un nivel inferior al esperado. Por lo tanto, el proceso de nivelación comienza a partir de los conceptos previos que los estudiantes ya manejan,

alineándose con la propuesta de Ausubel para facilitar la integración de nuevos aprendizajes.

El filtro afectivo, según Krashen(1985), se refiere a las barreras emocionales que dificultan la adquisición de un idioma, tales como la ansiedad, la falta de confianza o la baja motivación, las cuales complican el aprendizaje. Para reducir este filtro, Krashen destaca que factores como la motivación elevada, la confianza y la disminución de la ansiedad son cruciales para mejorar la receptividad al aprendizaje. Además, el concepto de input comprensible establece que los estudiantes deben ser expuestos a contenidos lingüísticos ligeramente superiores a su nivel, lo que maximiza la adquisición del idioma cuando se combina con un filtro afectivo bajo. En este proyecto, la gamificación se integra mediante juegos educativos que promueven la motivación y reducen la ansiedad, como competencias de vocabulario o actividades narrativas interactivas. Asimismo, se utilizan herramientas digitales como Duolingo y Kahoot para crear un entorno de aprendizaje interactivo y menos intimidante. Durante el proceso de nivelación, las estudiantes acceden a plataformas como Kahoot y Moodle, diseñadas para facilitar el aprendizaje a través de actividades lúdicas, promoviendo un ambiente competitivo saludable que reduce la ansiedad y el estrés, lo que potencia el aprendizaje del idioma.

Según Gardner (1983), la inteligencia no se limita a una única habilidad, sino que existen al menos ocho tipos de inteligencia, cada una asociada con habilidades específicas: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal,

intrapersonal y naturalista. Además, cada persona posee una combinación única de estas inteligencias, lo que permite diversas formas de aprender, resolver problemas y expresarse. En el contexto educativo, Gardner sugiere que los métodos de enseñanza deben adaptarse a las fortalezas individuales de los estudiantes para fomentar un aprendizaje más inclusivo. En este proyecto, la gamificación se aplica proponiendo actividades que involucren distintas inteligencias, como juegos de rol (inteligencia interpersonal), ejercicios lingüísticos (inteligencia lingüística) o canciones interactivas (inteligencia musical). Asimismo, se utilizan herramientas digitales como Minecraft Education para desarrollar habilidades espaciales o ClassDojo para fomentar la inteligencia interpersonal y la colaboración. Las estudiantes de noveno grado, al ser nativas digitales según Prensky (2001), poseen habilidades innatas para interactuar con entornos digitales, lo que se alinea con la teoría de Gardner y permite diseñar procesos de aprendizaje que potencien sus inteligencias múltiples.

La gamificación (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012), se define como la aplicación de elementos y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Entre sus elementos clave se encuentran los puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y narrativas, los cuales transforman el aprendizaje en una experiencia interactiva y atractiva. En el ámbito educativo, la gamificación promueve la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, creando un

entorno motivador y efectivo. En este proyecto, se diseñan competencias lingüísticas y juegos de rol que fomentan la participación de los estudiantes. Además, se incorporan herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Minecraft Education para gamificar el proceso de aprendizaje. Estos recursos son fundamentales para crear un entorno dinámico, y la integración de plataformas como Moodle, Office y Gmail contribuye a mejorar la interacción y efectividad del aprendizaje.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos de juego en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011), se ha demostrado como un recurso efectivo para incrementar la motivación y el compromiso en el aprendizaje de idiomas (Hamari et al., 2014). Según la Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Deci (2000), la motivación intrínseca mejora cuando se satisfacen necesidades de competencia, autonomía y relación social, aspectos que la gamificación puede potenciar. En el ámbito de la enseñanza de inglés, estudios como los de Su y Cheng (2015) evidencian mejoras en la participación y el rendimiento de los estudiantes al utilizar plataformas gamificadas. Un ejemplo internacional que respalda el impacto de la teoría de la autodeterminación en contextos educativos gamificados es el estudio de Deci y Ryan (1985), quienes introdujeron esta teoría. Investigaciones posteriores, como la de Sailer et al. (2017), analizaron cómo los elementos de gamificación, tales como puntos, insignias y tablas de clasificación, satisfacen las necesidades de competencia, autonomía y relación social, incrementando la motivación intrínseca en entornos de aprendizaje. Este estudio concluyó que la gamificación no solo

promueve una participación activa, sino que también mejora el rendimiento académico en diversas áreas. En el caso específico de la enseñanza del inglés, el estudio de Su y Cheng (2015) mostró que los estudiantes que utilizaron plataformas gamificadas experimentaron un aumento significativo en su participación y desempeño, lo que generó un entorno de aprendizaje interactivo y motivador, reforzando su sentido de competencia y autonomía.

Las plataformas de aprendizaje digital facilitan la personalización de la enseñanza y el acceso a materiales interactivos que refuerzan la adquisición del idioma (Hubbard, 2013). De acuerdo con Warschauer y Kern (2000), las tecnologías digitales permiten integrar estrategias comunicativas y colaborativas esenciales para el desarrollo de la competencia lingüística. Herramientas como Duolingo, Kahoot! y Quizlet han sido ampliamente estudiadas debido a su impacto positivo en la adquisición de vocabulario, gramática y pronunciación (González-Lloret, 2016). Estas plataformas permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera dinámica, lo que incrementa su motivación y eficacia en el aprendizaje del idioma.

La evaluación en entornos gamificados debe ser continua y formativa, permitiendo a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata y mejorar su desempeño (Black & Wiliam, 1998). En este contexto, la evaluación basada en el juego (game-based assessment) ha demostrado ser efectiva para medir habilidades lingüísticas de manera dinámica y menos ansiógena (Shute & Ventura, 2013). Investigaciones como las de Landers (2015) destacan cómo los elementos de juego pueden transformar la evaluación en un proceso más

motivador y significativo para los aprendices de inglés. Sin embargo, la gamificación presenta desafíos, como la necesidad de un diseño pedagógico sólido, la adaptación a diversos estilos de aprendizaje y la capacitación docente en el uso de herramientas digitales (Dichev & Dicheva, 2017). Además, es crucial garantizar que la gamificación no se limite a recompensas extrínsecas, sino que fomente el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas (Hanus & Fox, 2015). El aprendizaje de inglés en estudiantes de secundaria se ve influenciado por factores como la motivación, la edad y el contexto sociocultural (Lightbown & Spada, 2013). Estudios como el de Kapp (2012) evidencian que la gamificación puede mejorar la retención de información y el compromiso en esta etapa educativa. Así, el uso de plataformas de aprendizaje gamificadas se presenta como una estrategia innovadora para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

El uso de plataformas digitales ha transformado la enseñanza del inglés al facilitar la personalización del aprendizaje, la autoevaluación y la retroalimentación inmediata (Kukulska-Hulme & Shield, 2019). Herramientas como Duolingo, Kahoot! y Quizlet potencian la retención de vocabulario y mejoran la pronunciación en estudiantes de secundaria (Graham et al., 2021). En el contexto colombiano, se ha evidenciado que el empleo de plataformas gamificadas favorece el desarrollo de la comprensión auditiva y lectora frente a métodos tradicionales (Pérez & Ramírez, 2022). La incorporación de elementos de juego en contextos educativos, conocida como gamificación, promueve la motivación intrínseca y extrínseca mediante recompensas y desafíos (Hamari et al., 2016),

reduce la ansiedad en el aula y genera un ambiente propicio para la participación activa en actividades comunicativas (Lee & Hammer, 2019; Rodríguez & García, 2023). Asimismo, la evaluación formativa, potenciada por herramientas digitales, permite monitorear el progreso del estudiante, ofrecer retroalimentación continua y fortalecer la autoeficacia mediante procesos de autoevaluación (Black & Wiliam, 2018; Nicol & Macfarlane-Dick, 2020). Estudios recientes han demostrado que la retroalimentación inmediata mejora tanto la producción escrita como la comprensión lectora en estudiantes hispanohablantes (Fernández et al., 2021). Finalmente, las tecnologías emergentes, como los entornos virtuales y los juegos digitales, favorecen la interacción docente-estudiante y optimizan el desarrollo de competencias orales en adolescentes (Almeida & Simoes, 2021; Wang et al., 2022; Bautista & Ramírez, 2023).

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación en el aprendizaje de idiomas, su impacto varía según el tipo de motivación predominante en los estudiantes. Ryan y Deci (2018) sostienen que la motivación intrínseca se potencia cuando se satisfacen necesidades de competencia, autonomía y relación social, elementos que la gamificación puede reforzar mediante dinámicas interactivas y recompensas simbólicas. Sin embargo, estudios recientes han señalado que la gamificación mal diseñada puede derivar en una dependencia de incentivos extrínsecos, reduciendo el compromiso a largo plazo (Hamari et al., 2019). Este contraste evidencia la importancia de

diseñar estrategias gamificadas que equilibren la motivación intrínseca y extrínseca, asegurando un impacto sostenido en el aprendizaje.

El aprendizaje de una lengua extranjera involucra procesos cognitivos, afectivos y socioculturales que son fundamentales para la adquisición de competencias comunicativas (Krashen, 1982). Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se ve potenciado en entornos colaborativos, donde la interacción social facilita la construcción del conocimiento. En este contexto, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1968) destaca la relevancia de conectar los conocimientos previos con nuevos contenidos, lo cual resulta esencial en la enseñanza de lenguas, ya que permite a los estudiantes integrar eficazmente la nueva información dentro de su estructura cognitiva existente.

Para fortalecer la fundamentación teórica, es recomendable incluir estudios recientes sobre gamificación y plataformas educativas, especialmente aquellos que analizan su impacto en la enseñanza post-COVID. Investigaciones como las de Bober, Dichev y Dicheva han examinado la aplicación de la gamificación en educación, destacando su influencia en la motivación y el rendimiento académico. Asimismo, Hamari ha profundizado en el análisis de la motivación en entornos gamificados, identificando factores que inciden en la participación estudiantil.

Además, estudios recientes sobre enseñanza virtual post-COVID han evaluado la efectividad de plataformas digitales en la educación a distancia, proporcionando evidencia

sobre su impacto en la adquisición de competencias lingüísticas y la interacción en entornos educativos mediados por tecnología.

Para mejorar la contextualización del estudio, es fundamental contrastar los hallazgos con investigaciones similares en la región.

En el contexto latinoamericano, estudios como los de Chacón et al. (2022) han demostrado que la gamificación mejora la comprensión auditiva y lectora en estudiantes de secundaria. Asimismo, investigaciones en entornos educativos de Perú y México han señalado que el uso de plataformas digitales gamificadas incrementa la participación estudiantil y reduce la ansiedad en el aula (Velásquez Lecca, 2023). Estos hallazgos refuerzan la pertinencia de la presente investigación, situándola dentro de una tendencia creciente en la región hacia la integración de tecnologías educativas en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Metodología

La presente investigación adopta un diseño cuasi- experimental (Hernández Sampieri, 2014), es aquel en el que no se puede manipular completamente la variable independiente (el tratamiento) y/o no se asigna aleatoriamente a los participantes a los grupos, como sí se hace en los experimentos verdaderos. En lugar de la asignación aleatoria, se utilizan grupos preexistentes o se manipula una variable independiente en un entorno natural., ya que se desarrollará con un grupo preestablecido de estudiantes que

presentan rezago académico en la asignatura de inglés. Por esta razón, se seguirá un proceso estructurado y coherente, con el objetivo de llevar a los estudiantes al nivel de competencia deseado. Además, se empleará un enfoque mixto, dado que se recopilarán datos cuantitativos y cualitativos para evaluar el impacto de las plataformas digitales de aprendizaje y de las herramientas de gamificación en la adquisición del inglés por parte de los estudiantes de noveno grado del Liceo Benalcázar.

La investigación empleó diversas herramientas metodológicas para la recopilación de datos, entre ellas pruebas diagnósticas del British Council y exámenes finales, encuestas estructuradas, observaciones de aula y análisis documental. La validez de estos instrumentos fue garantizada mediante una revisión experta y un proceso de triangulación metodológica, lo que permitió obtener datos alineados con los objetivos del estudio.

Para el análisis cuantitativo, se utilizó el análisis de varianza (ANOVA) con el propósito de identificar variaciones significativas en el desempeño académico de los estudiantes. En paralelo, el análisis cualitativo se llevó a cabo mediante técnicas de codificación y categorización de la información, asegurando una interpretación integral de los hallazgos.

Este enfoque busca garantizar la validez y replicabilidad de los resultados (Creswell & Creswell, 2018; Cohen et al., 2017).

La investigación se clasifica como aplicada (Rodríguez, 2019); se define como aquella que busca resolver problemas concretos o mejorar procesos en la práctica, utilizando conocimientos teóricos para generar soluciones o intervenciones que tengan un impacto tangible, ya que sus hallazgos podrán ser implementados en contextos educativos similares. A su vez, es exploratoria y explicativa, dado que examina la introducción de estrategias pedagógicas innovadoras y explica su influencia en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. La metodología sigue las orientaciones de investigaciones recientes en el ámbito educativo y tecnológico (Chong & Reinders, 2022).

El estudio se desarrollará en tres fases. En la fase diagnóstica, se realizará una caracterización inicial del grupo mediante entrevistas exploratorias y observaciones preliminares. Durante la fase de intervención, se aplicarán actividades gamificadas apoyadas en plataformas digitales, monitoreando de forma continua el desempeño estudiantil. Finalmente, en la fase de análisis y reflexión, se interpretarán los datos recogidos y se contrastarán con hallazgos previos presentes en la literatura.

El análisis cuantitativo se realizará con base en técnicas estadísticas como el análisis de varianza (ANOVA), mientras que el análisis cualitativo empleará la codificación y categorización de la información, bajo un enfoque de análisis temático (Fraenkel et al.,

2019). La fiabilidad de los resultados se garantizará mediante el uso del software SPSS (Pallant, 2020).

Para asegurar la confiabilidad y validez del estudio, se empleará la triangulación de técnicas (entrevistas, observaciones y análisis documental), la validación de expertos y la devolución de hallazgos preliminares a los participantes. El estudio observará principios éticos como el consentimiento informado, la confidencialidad y la participación voluntaria, y contará con la aprobación del comité ético de la institución correspondiente.

El diseño metodológico busca ofrecer una visión integral sobre el impacto de las plataformas digitales y la gamificación en el aprendizaje del inglés, proporcionando evidencia útil para el diseño de estrategias pedagógicas eficaces en la enseñanza de lenguas extranjeras. Se cuenta con un cronograma detallado que abarca desde la socialización inicial con la mesa directiva hasta la entrega del informe final con las conclusiones. Asimismo, se incluye un análisis financiero que detalla los costos administrativos necesarios para la ejecución del proyecto.

La población objetivo está compuesta por estudiantes de noveno grado, docentes bilingües y personal académico vinculado al programa de inglés del Liceo Benalcázar. La muestra, seleccionada intencionalmente, está conformada por seis docentes y diecisiete estudiantes, asegurando diversidad de experiencias (Etikan et al., 2016). La elección de los participantes respondió a criterios de inclusión y exclusión previamente definidos.

Se emplearán plataformas como Moodle, Genially y Classcraft como Objetos Virtuales de Información (OVI), permitiendo el acceso a contenidos variados en formato de video, documentos e interacciones con los docentes (González & Louis, 2020). Asimismo, se utilizarán Wordwall, Socrative, Quizlet y Kahoot como Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), con el fin de profundizar en conceptos clave y evaluar su asimilación (Wang, 2015).

Las herramientas de evaluación comprenden pruebas diagnósticas y finales de organismos internacionales y del propio colegio (Cambridge Assessment, 2021), mientras que los instrumentos de recolección incluyen encuestas de percepción, observaciones de clase y registros de desempeño (Dörnyei, 2007; Creswell & Plano Clark, 2011).

El proyecto se desarrollará en cinco fases:

Socialización: Presentación del proyecto a la comunidad educativa (Fullan, 2007).

Diagnóstico inicial: Aplicación de pruebas internas y externas (British Council, 2021) y elaboración de informes sobre fortalezas y oportunidades de mejora.

Capacitación docente: Formación sobre el uso de plataformas digitales según el nivel de competencia, creación de entornos digitales y evaluación de las propuestas didácticas (Hamari et al., 2014).

Implementación: Desarrollo de actividades apoyadas en recursos como tutoriales en video y ejercicios integrados en plataformas educativas (Sailer & Homner, 2020).

Evaluación: Aplicación de pruebas finales y análisis comparativo con los resultados diagnósticos, elaborando un informe que refleje el proceso y el impacto de la intervención.

Este enfoque metodológico tiene como finalidad demostrar de forma rigurosa el aporte de las tecnologías digitales y la gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés en contextos escolares de educación secundaria.

Resultados

Los resultados obtenidos confirman la hipótesis principal del estudio, la cual sostiene que la incorporación de plataformas digitales y estrategias de gamificación tiene un efecto positivo tanto en el desempeño académico como en la motivación de estudiantes de noveno grado en la asignatura de inglés. Este impacto es particularmente evidente en el progreso logrado en estructuras complejas como los phrasal verbs ($M = 4.33$) y el present perfect ($M = 4.20$), hallazgos que coinciden con los trabajos de Hamari et al. (2016) y Su y Cheng (2015), quienes enfatizan la utilidad de los entornos gamificados para mejorar el compromiso y disminuir el filtro afectivo.

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel (1968), se observa que la consolidación de nuevos conocimientos es más efectiva cuando estos se contextualizan y se conectan con experiencias previas. Herramientas como Quizlet, Kahoot y Classcraft fueron clave en este proceso, ya que integraron dinámicas lúdicas y actividades evaluativas que facilitaron la construcción gradual del conocimiento.

Por otra parte, en consonancia con la teoría del filtro afectivo (Krashen, 1982), se redujeron considerablemente los niveles de ansiedad en el aula. La interacción con dinámicas participativas, estímulos visuales y mecánicas de juego promovió un ambiente emocionalmente seguro, lo cual favoreció la implicación, la práctica y la autocorrección como elementos esenciales para el aprendizaje de una lengua extranjera.

El progreso más destacado se relaciona con el uso de recursos audiovisuales, actividades colaborativas y retroalimentación formativa. Este último factor, de acuerdo con lo planteado por Nicol y Macfarlane-Dick (2020), fortalece la autorregulación, especialmente cuando la evaluación está mediada por tecnología. Las plataformas empleadas, al ofrecer retroalimentación inmediata mediante puntuaciones, insignias o comentarios automatizados, contribuyeron a incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes (Ryan & Deci, 2000).

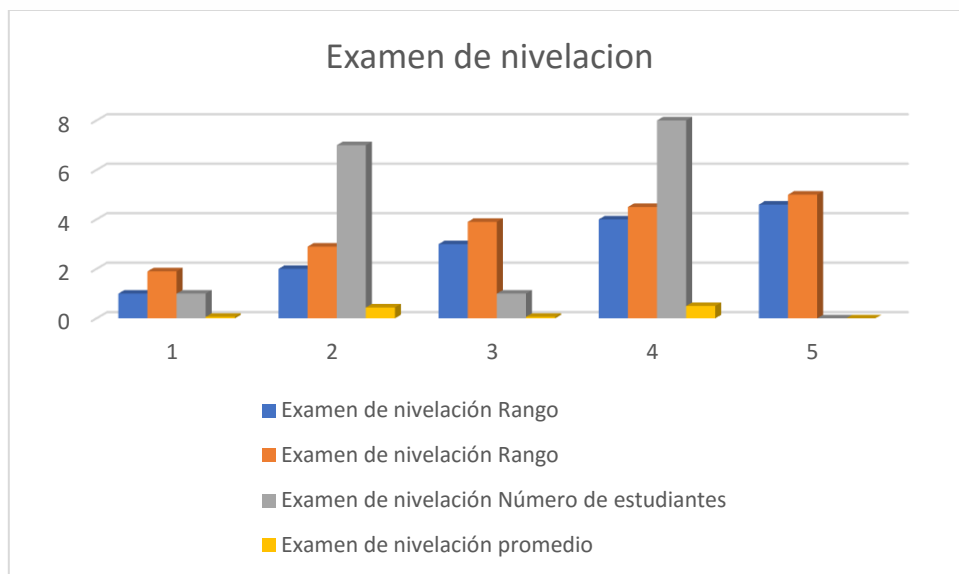
Sin embargo, el bajo desempeño observado en el examen acumulativo postest podría estar relacionado con la complejidad conceptual de los contenidos y la corta duración de la metodología aplicada. Hanus y Fox (2015) señalan que la gamificación no garantiza resultados favorables si no se combina con un diseño instruccional sólido y adaptado a los diferentes estilos de aprendizaje, en línea con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983).

Finalmente, es importante destacar la relevancia de la formación docente en el éxito de la intervención. Según Selwyn (2016) y Koehler y Mishra (2021), la adecuada

apropiación pedagógica de herramientas digitales por parte del profesorado resulta esencial para lograr una implementación coherente y alineada con los objetivos curriculares.

Figura 1: Examen de nivelación

Examen de nivelación			
Rango	Rango	Número de estudiantes	promedio
1	1,9	1	6%
2	2,9	7	44%
3	3,9	1	6%
4	4,5	8	50%
4,6	5	0	0%



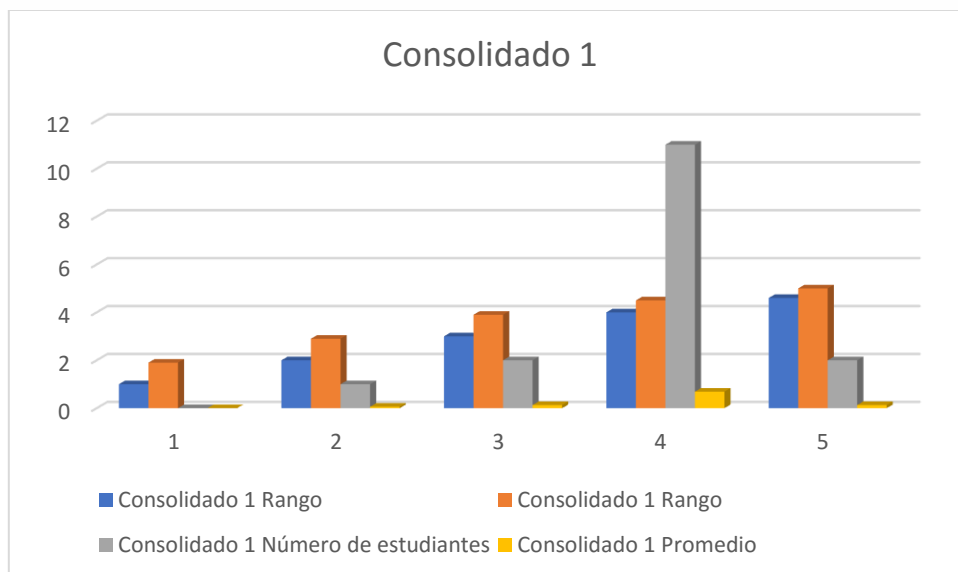
Con base en los resultados obtenidos en el examen de nivelación aplicado por el Consejo Británico, se evidencia que la distribución de los estudiantes refleja un marcado desnivel en el dominio del idioma inglés. En el rango 1,0-1,9, se encontraba un estudiante, mientras que en el rango 2,0-2,9 la cifra ascendía a siete. Adicionalmente, en el rango 3,0-3,9 se identificó un único estudiante, y en el rango 4,0-4,5 se ubicaban ocho participantes. En términos porcentuales, el 56% del grupo mostró dificultades en la asignatura, lo que pone de manifiesto la necesidad de una intervención pedagógica que permita reducir las brechas en el aprendizaje del idioma.

Figura 2; Consolidado 1

TEMATICA: presente simple, pasado simple, presente progresivo, pasado progresivo, Going to/Will, Examen acumulativo

La siguiente tabla presenta la evolución del rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de estrategias gamificadas. Se observa un incremento significativo en los rangos superiores de desempeño, lo que evidencia la efectividad del enfoque metodológico aplicado.

Consolidado 1			
Rango	Rango	Número de estudiantes	Promedio
1	1,9	0	0%
2	2,9	1	6%
3	3,9	2	13%
4	4,5	11	69%
4,6	5	2	13%



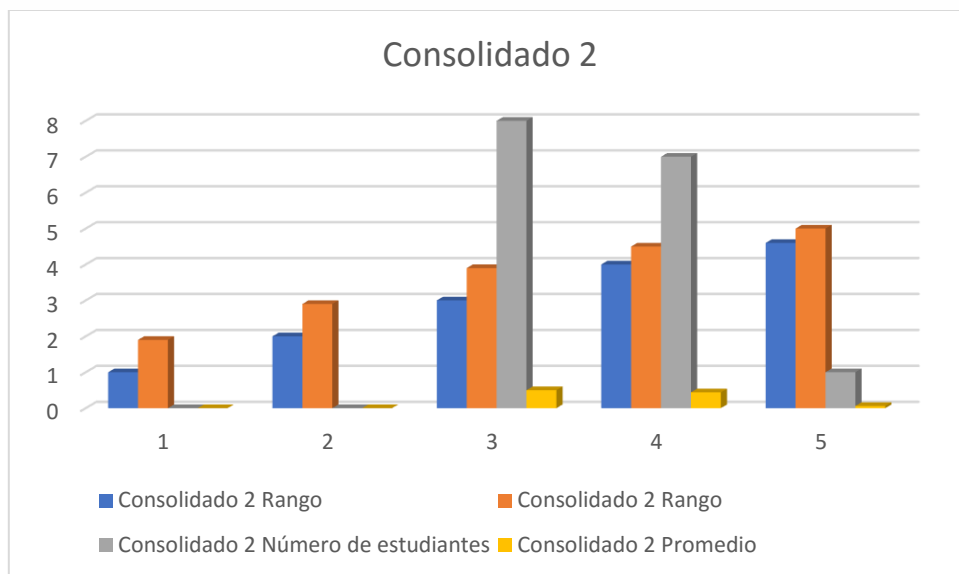
La implementación de estrategias educativas innovadoras, centradas en gamificación, plataformas digitales y herramientas de aprendizaje, ha contribuido significativamente a la reducción de la brecha académica. Como resultado de este enfoque, el rango más bajo (1,0-1,9) no presenta estudiantes al finalizar el proceso. En el rango 2,0-2,9, la cifra se reduce a un único participante, mientras que en el rango 3,0-3,9 se registra un aumento a dos estudiantes. La mayor concentración se evidencia en el rango 4,0-4,5, donde permanecen once estudiantes, reflejando una progresión en su desempeño. Finalmente, en el rango 4,6-5,0, se identifican dos participantes, lo que confirma una tendencia de mejora en los niveles superiores de rendimiento académico.

Figura 3: Consolidado 2

TEMATICA: Present perfect, Present perfect Progressive, Past perfect, Past Perfect Progressive, Modal Verbs, examen acumulativo

La siguiente tabla presenta una necesidad de generar mayor refuerzo en la temática trabajada en clase y así poder mejorar el desempeño,

Consolidado 2			
Rango	Rango	Número de estudiantes	Promedio
1	1,9	0	0%
2	2,9	0	0%
3	3,9	8	50%
4	4,5	7	44%
4,6	5	1	6%



La implementación de tendencias educativas innovadoras ha generado una transformación significativa en la distribución de los estudiantes según los rangos de desempeño. Como resultado de este proceso, no se registran participantes en los niveles de 1,0-2,9, lo que constituye una evidencia clara de la efectividad de las estrategias de aprendizaje adoptadas. En el rango 3,0-3,9, la presencia de ocho estudiantes refleja una mejora progresiva en el rendimiento académico. Asimismo, en el rango 4,0-4,5, se identifican siete estudiantes, consolidando una tendencia de avance. Finalmente, en el rango 4,6-5,0, se encuentra un estudiante, lo que indica una progresión hacia los niveles superiores de dominio en la materia.

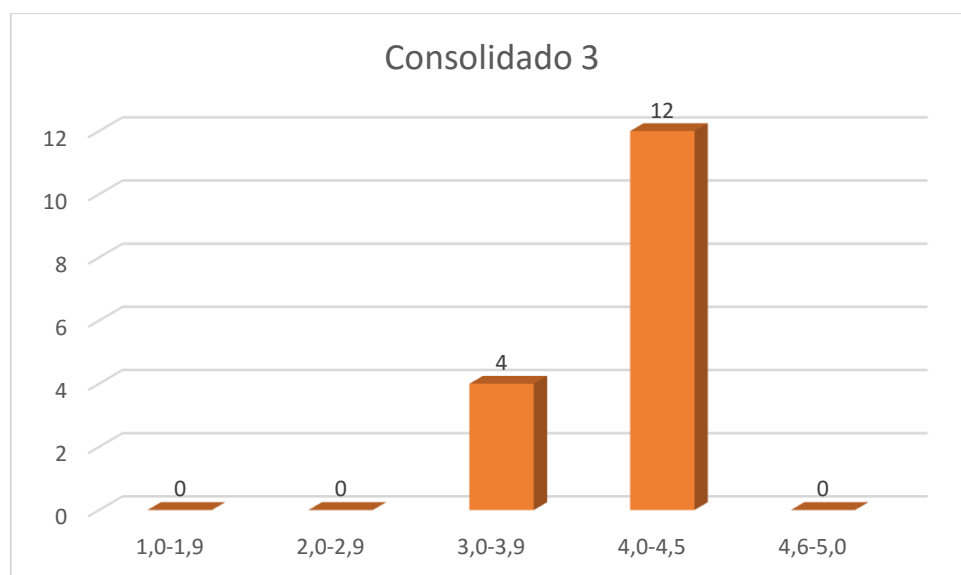
Figura 4: Consolidado 3

TEMATICA: Compound adjectives, Gerunds and infinitives, Reported speech, passive voice, phrasal verbs, examen acumulativo.

La siguiente tabla refleja un mejoramiento académico de los estudiantes después de anexar un refuerzo adicional en la implementación de estrategias gamificadas.

Consolidado 3			
Rango	Rango	Número de estudiantes	Promedio
1	1,0- 1,9	0	0%
2	2,0- 2,9	0	0%
3	3,0- 3,9	4	25%

4	4,0- 4,5	12	75%
4,6	4,6- 5,0	0	0%

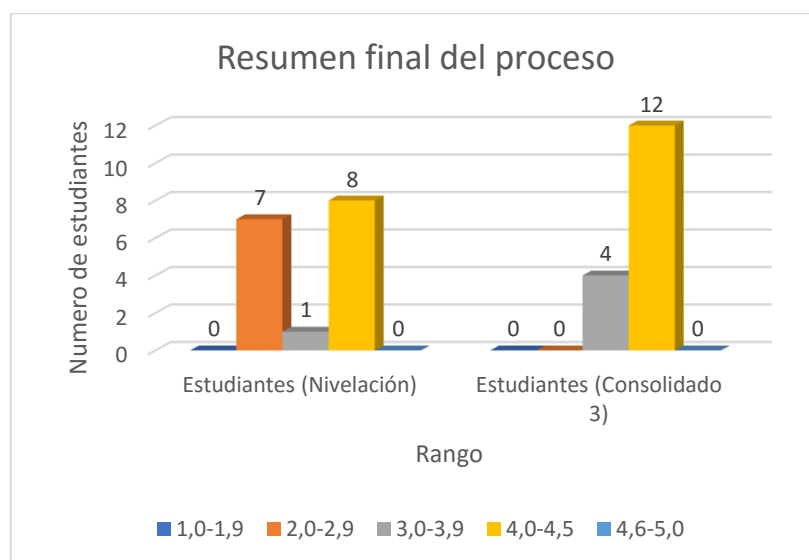


Al finalizar el tercer consolidado, se evidencia que ningún estudiante permanece en los rangos de 1,0 a 2,9, lo que refleja una mejora significativa en el desempeño académico. En el rango 3,0-3,9, se identifican cuatro estudiantes, mientras que en el rango 4,0-4,5, la cifra asciende a doce. Este avance representa un logro relevante dentro del proceso de nivelación, consolidando una progresión en el aprendizaje y fortaleciendo el rendimiento académico de los participantes.

Figura 5: Cambio en promedio

Rango	Estudiantes (Nivelación)	Promedio (Nivelación)	Estudiantes (Consolidado 3)	Promedio (Consolidado 3)	Cambio en promedio
1,0- 1,9	0	0,00%	0	0%	-100%
2,0- 2,9	7	43,75%	0	0%	-100%
3,0- 3,9	1	25,00%	4	25%	300%

4,0- 4,5	8	50,00%	12	75%	50%
4,6- 5,0	0	0,00%	0	0%	Sin cambio



A lo largo del proceso de nivelación, se identificó una reducción significativa en los rangos más bajos (1.9 y 2.9), lo que evidencia una mejora en el desempeño de los estudiantes al no presentar registros en dichos niveles al finalizar la intervención. En cuanto a los rangos intermedios (3.9 y 4.5), se observó un incremento sustancial en el promedio de rendimiento, destacándose el rango 3.9 con un aumento del 300%, lo que refleja un progreso notable en los participantes. Por otro lado, el rango superior (4.5-5.0) permaneció

estable, dado que los estudiantes aún se encuentran en proceso de formación, el cual culminará en el grado 11. En síntesis, el análisis revela una disminución en los rangos más bajos y una mejora en los promedios de los rangos intermedios y altos, lo que confirma el impacto positivo del proceso de nivelación en el rendimiento académico.

La incorporación de plataformas digitales y metodologías gamificadas en la enseñanza del inglés ha demostrado mejorar significativamente el desempeño académico de los estudiantes de noveno grado. Las diferencias observadas entre las pruebas iniciales y finales confirman que los entornos gamificados favorecen aprendizajes profundos, particularmente en estructuras gramaticales de nivel intermedio y avanzado.

El uso de herramientas interactivas como Kahoot, Quizlet, Genially y Classcraft ha contribuido al fortalecimiento de la motivación intrínseca y de la participación activa del estudiantado. Estas plataformas, al integrar elementos como puntajes, recompensas, desafíos y narrativas, han promovido un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje, de acuerdo con los principios de la teoría de la autodeterminación (Ryan & Deci, 2000).

Además, el enfoque pedagógico aplicado ha reducido barreras emocionales como la ansiedad, el miedo a cometer errores y la baja autoestima en competencias lingüísticas. Este resultado se alinea con la teoría del filtro afectivo (Krashen, 1982), que enfatiza la importancia de un ambiente emocionalmente seguro para el aprendizaje de una segunda lengua.

Por otra parte, la retroalimentación inmediata y la personalización del proceso de aprendizaje, implementadas mediante Objetos Virtuales de Información (OVI) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), han potenciado tanto la autonomía como la autorregulación académica. Estos elementos se reflejan en el progreso continuo de las habilidades comunicativas en inglés y en un aumento de la conciencia metacognitiva del estudiantado.

Finalmente, se destaca que el éxito de esta intervención estuvo condicionado, en gran medida, por la formación previa de los docentes. La apropiación efectiva de las herramientas digitales por parte del profesorado fue esencial para garantizar una implementación coherente y sostenible de estas innovadoras metodologías pedagógicas.

Si bien los hallazgos obtenidos reflejan mejoras en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, es fundamental reconocer ciertas limitaciones que pueden haber influido en los resultados. La intervención se Desarrolló en un período específico del año lectivo, lo que podría haber afectado la sostenibilidad de los efectos

observados. Asimismo, la muestra, conformada por 16 estudiantes y seis docentes, aunque representativa del contexto estudiado, presenta restricciones para la generalización a otros entornos escolares.

Otro aspecto relevante es la influencia de variables externas no controladas, como las diferencias en el acceso a dispositivos tecnológicos y las preferencias individuales de aprendizaje. Además, el diseño cuasi-experimental,

al no contar con asignación aleatoria, impide atribuir con certeza los efectos exclusivamente a la intervención gamificada, pues otros factores preexistentes podrían haber incidido en los resultados.

Discusión

Los hallazgos obtenidos confirman la efectividad de las estrategias gamificadas y digitales en la enseñanza del inglés. Sin embargo, para enriquecer el análisis, es necesario contrastar estos resultados con investigaciones que exploren su impacto en diversos entornos educativos. Wang y Tahir (2020) y Zainuddin et al. (2020) han demostrado que las plataformas interactivas no solo favorecen la retención de contenidos, sino que también

fortalecen el aprendizaje colaborativo y la motivación intrínseca en distintos grupos de estudiantes. Además, estudios longitudinales como los de Redecker y Punie (2017) indican que la integración de tecnologías educativas puede generar efectos sostenidos en la autonomía y autoeficacia estudiantil. No obstante, surge la

interrogante sobre la permanencia de estos beneficios en el tiempo. Para ampliar la comprensión de este fenómeno, es fundamental comparar la gamificación con otras

metodologías aplicadas en la enseñanza de lenguas extranjeras, identificando sus ventajas y posibles limitaciones.

Objetivos Específicos y Alcances de la Investigación

Esta investigación se orienta a evaluar el impacto de las plataformas digitales y la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. El análisis de los resultados confirma que los objetivos planteados han sido alcanzados con coherencia y solidez. El aumento en la participación estudiantil y la disminución de la ansiedad en el aula respaldan la hipótesis sobre el efecto positivo de la gamificación en la motivación académica. Krashen (1982) y Ryan y Deci (2019) destacan cómo los entornos interactivos fomentan el compromiso y reducen barreras emocionales en el aprendizaje.

Los hallazgos reflejan un incremento en la interacción de los estudiantes con los contenidos digitales, validando la incorporación de elementos lúdicos como recurso pedagógico efectivo.

Los resultados obtenidos en pruebas diagnósticas y evaluaciones formativas evidencian avances significativos en el desarrollo de competencias lingüísticas, especialmente en estructuras gramaticales de nivel intermedio. Estos datos corroboran la eficacia de las plataformas digitales en la enseñanza del inglés, en línea con lo expuesto por Hubbard (2013) y Warschauer y Kern (2000). Asimismo, el uso de herramientas digitales ha facilitado el desarrollo de estrategias de autorregulación académica. La

retroalimentación inmediata proporcionada por los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y los Objetos Virtuales de Información (OVI) ha potenciado la autonomía de los estudiantes, favoreciendo su progresión constante en el aprendizaje. Nicol y Macfarlane-Dick (2020) argumentan que este tipo de dinámicas optimiza la capacidad de autoevaluación y refuerza la adquisición del conocimiento.

Si bien los resultados obtenidos confirman la efectividad de la gamificación y el uso de plataformas digitales en la enseñanza del inglés, es necesario desarrollar estudios longitudinales que analicen la sostenibilidad de estos efectos. La dependencia de incentivos extrínsecos en determinadas dinámicas gamificadas plantea interrogantes sobre su impacto en la motivación a largo plazo, lo que sugiere la necesidad de estrategias que equilibren los factores de motivación intrínseca y extrínseca (Hamari et al., 2019). Además, investigaciones comparativas en distintos contextos educativos permitirían evaluar la adaptabilidad de estas metodologías en poblaciones con diversas condiciones socioeconómicas y niveles de acceso tecnológico.

Estos estudios aportarían una visión más integral sobre la aplicabilidad y los alcances de la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Conclusiones

El primer objetivo, orientado a analizar el impacto de la gamificación en la motivación estudiantil, se valida mediante un incremento significativo en la participación

activa de los estudiantes. Este resultado se relaciona con la teoría de la autodeterminación (Ryan & Deci, 2018), que resalta la importancia de los elementos de juego en la creación de entornos educativos dinámicos y participativos.

El segundo objetivo, centrado en la evaluación del uso de plataformas digitales en la adquisición de competencias lingüísticas, se confirma con los avances obtenidos en pruebas diagnósticas y formativas. La mejora en el dominio de estructuras gramaticales complejas, como los phrasal verbs y el present perfect, evidencia la efectividad de las herramientas interactivas en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés.

El tercer objetivo, enfocado en el impacto de la retroalimentación inmediata y la personalización del aprendizaje, se refleja en el desarrollo de estrategias de autorregulación por parte de los estudiantes. La integración de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y Objetos Virtuales de Información (OVI) favoreció la consolidación de procesos de autoevaluación, promoviendo una progresión autónoma en el aprendizaje.

La integración de estrategias gamificadas y plataformas digitales ha generado mejoras sustanciales en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes de inglés. Estas metodologías han favorecido la participación activa y han reducido barreras emocionales, promoviendo un entorno de aprendizaje más dinámico e inclusivo. Para garantizar la sostenibilidad de estos efectos, se recomienda extender la duración de la intervención y desarrollar estudios longitudinales que analicen la evolución del aprendizaje en escenarios diversos. Asimismo, futuros trabajos podrían explorar la influencia de

variables externas, como el acceso tecnológico y las características socioeconómicas de los estudiantes, para optimizar la implementación de estas estrategias en distintos contextos educativos.

Referencias

Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart & Winston.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5(1), 7-74.
<https://doi.org/10.1080/0969595980050102>

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>

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamification in education: Where are we now? International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1), 1-36.
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

González-Lloret, M. (2016). A practical guide to integrating technology into task-based language teaching. Georgetown University Press.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>

Hubbard, P. (2013). Making a case for learner training in technology-enhanced language learning environments. *CALICO Journal*, 30(2), 163-178.
<https://doi.org/10.1558/cj.v30i2.163>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.

Landers, R. N. (2015). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768.
<https://doi.org/10.1177/1046878114563660>

Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Shute, V. J., & Ventura, M. (2013). *Stealth assessment: Measuring and supporting learning in video games*. MIT Press.

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268-286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12079>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Warschauer, M., & Kern, R. (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*. Cambridge University Press.

