

Vivi Alata

alata_idiomas x - tesina.docx

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:479692512

Fecha de entrega

8 ago 2025, 10:04 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

8 ago 2025, 7:37 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

alata_idiomas x - tesina.docx

Tamaño de archivo

80.6 KB

49 Páginas

9908 Palabras

58.316 Caracteres




3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 2% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.monterrico.edu.pe	<1%
2	Trabajos entregados	Universidad de Alicante on 2023-03-31	<1%
3	Trabajos entregados	uncedu on 2024-11-18	<1%
4	Internet	e-spacio.uned.es	<1%
5	Internet	hdl.handle.net	<1%
6	Internet	digibug.ugr.es	<1%

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA MEJORA DE LA EXPRESIÓN

ORAL DEL IDIOMA INGLÉS

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE ESTUDIOS IDIOMAS INGLÉS

ALATA HUAMAN, Vivi Liz de Jesus

DOROTEO ROSAS, Gabriela Alexandra

FLORES MUÑOZ, Katherine Araceli

ROJAS PACHAS, Giodie Giovanna

ASESOR: Mg. LU BENAVIDES, Erik Martín

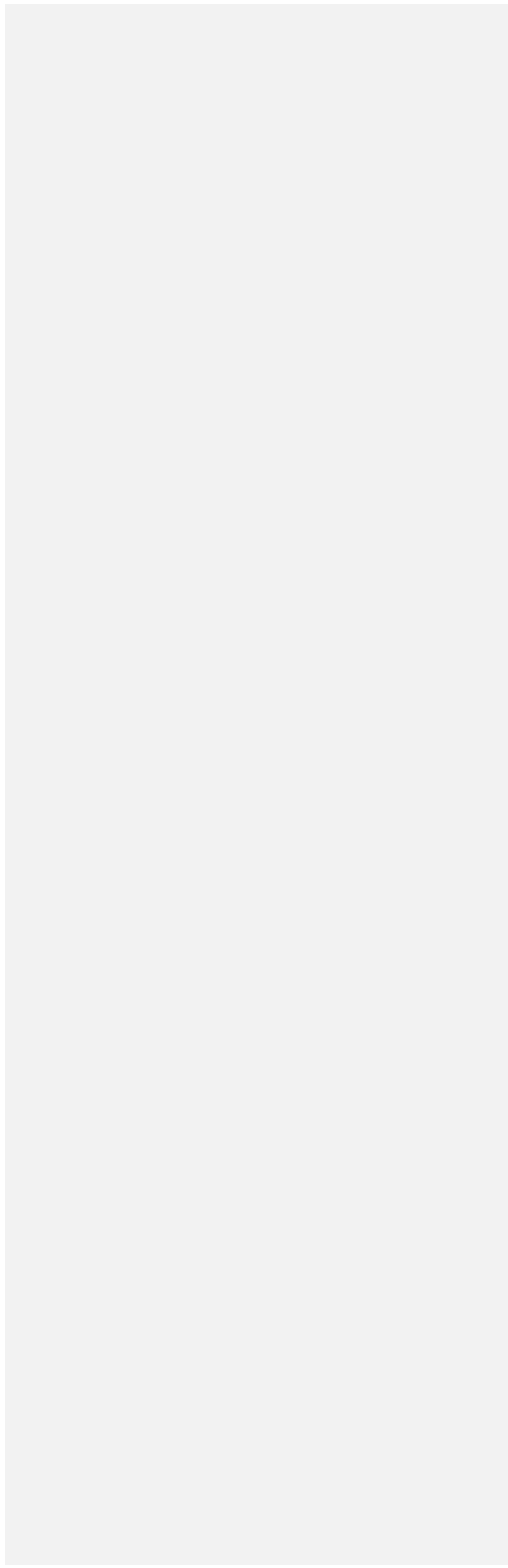
Lima, 2025

ÍNDICE

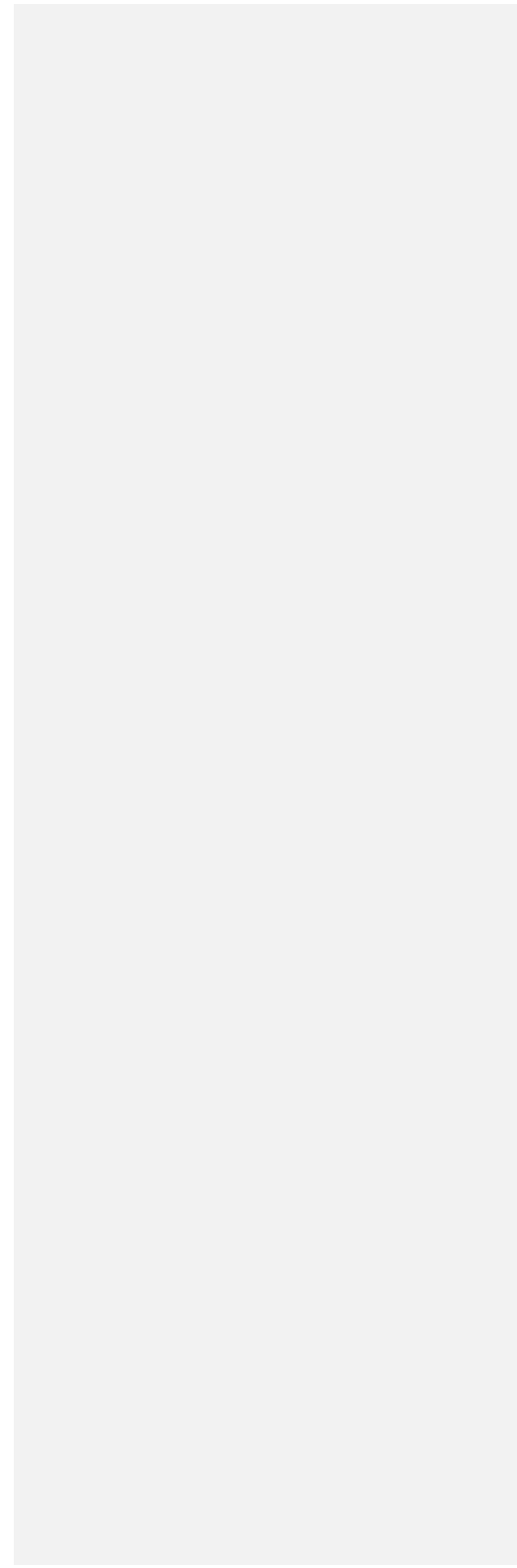
Resumen.....	i
Abstract.....	ii
INTRODUCCIÓN.....	1
1 Delimitación y Planteamiento del Problema.....	3
Justificación.....	4
Objetivos.....	6
1. Objetivo general.....	6
2. Objetivos específicos.....	6
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	7
1.1 Antecedentes.....	7
1.2 Expresión Oral.....	10
1.2.1 Inglés como Lengua Extranjera.....	10
1.2.2 Habilidades del Idioma Inglés.....	10
1.2.3 Expresión Oral.....	11
1.2.4 Componentes de la Expresión Oral.....	12
1.2.5 Estrategias para Mejorar la Expresión Oral.....	13
1.3 Gamificación.....	14
1.3.1 Base teórica: El constructivismo.....	16
1.3.2 Elementos de la Gamificación para la Enseñanza.....	17
1.3.3 Prácticas de Gamificación en la Enseñanza del Idioma Inglés..	18
1.3.4 Beneficios De La Gamificación en el Sector Educativo.....	21
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	23

1

5



2.1 Enfoque y diseño.....	23
2.2 Técnica.....	23
2.3 Instrumentos.....	24
2.4 Análisis e interpretación de resultados.....	26
CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS.....	31
Anexo 1 Matriz de coherencia.....	39
Anexo 2 Matriz de triangulación.....	40
Anexo 3 Fichas.....	44



Resumen

En la actualidad, el idioma inglés es ampliamente reconocido como la lengua de comunicación global, al facilitar la interacción en múltiples ámbitos, como el académico, profesional, científico y cultural, entre personas de diversas partes del mundo. Esta posición privilegiada ha llevado a que, en la mayoría de países no angloparlantes, su enseñanza se considere prioritaria dentro del sistema educativo. Además, el inglés es utilizado y aprendido por una mayor cantidad de hablantes no nativos que nativos, lo cual evidencia su papel como herramienta esencial para la integración global y la participación activa en una sociedad interconectada.

Ante esta realidad, la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la Educación Básica cobra especial relevancia. En este contexto, se convierte en una necesidad formar estudiantes capaces de comunicarse de manera efectiva desde edades tempranas, desarrollando habilidades lingüísticas que les permitan desenvolverse con seguridad en diversos entornos. Este reto pedagógico resulta aún más significativo en el nivel primaria, una etapa clave del desarrollo infantil en la que los estudiantes muestran una gran disposición hacia el aprendizaje a través de la exploración, la curiosidad y el juego. Diversos estudios coinciden en que este período es especialmente favorable para el desarrollo de competencias lingüísticas, siempre que se empleen estrategias adecuadas a sus características y necesidades.

En este sentido, se hace necesario repensar las metodologías empleadas en la enseñanza del inglés, incorporando enfoques que despierten la motivación del

estudiante, fortalezcan su participación y generen experiencias de aprendizaje significativas. Es en este marco que surge la gamificación, entendida como la aplicación de elementos propios del juego —como recompensas, desafíos, niveles, colaboración o retroalimentación inmediata— en entornos no lúdicos, como el aula. Esta estrategia ha demostrado ser una herramienta pedagógica innovadora y eficaz, capaz de transformar las dinámicas de enseñanza-aprendizaje al integrar el componente lúdico con los objetivos educativos, favoreciendo así el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Aplicada a la enseñanza de lenguas extranjeras, la gamificación puede resultar especialmente útil para promover el desarrollo de la expresión oral, una de las habilidades más complejas del aprendizaje del idioma inglés. Muchos estudiantes, especialmente en sus primeros años, experimentan dificultades para expresarse oralmente debido al miedo, la inseguridad o la falta de motivación. Frente a esta problemática, la gamificación ofrece un entorno más seguro, participativo y estimulante, en el que los alumnos pueden practicar el idioma de forma natural, divertida y colaborativa.

En este marco, la presente tesina tiene como propósito analizar cómo la gamificación, cómo la gamificación se puede aplicar de manera efectiva en la enseñanza de la oralidad del inglés, examinando los fundamentos teóricos de la gamificación en la educación y su relación con el desarrollo de habilidades comunicativas en una lengua extranjera.

Delimitación y Planteamiento del Problema

El idioma inglés es una herramienta clave en el mundo globalizado actual y, por ello, ha sido incorporado como curso en las escuelas de países no angloparlantes. No obstante, el grado de prioridad otorgado a su enseñanza varía de acuerdo con el contexto sociocultural de cada país. Según el informe de Education First (2022), que evaluó el nivel de dominio del inglés en 113 países, los Países Bajos, Singapur y Austria se ubicaron entre los primeros puestos. En América Latina, Argentina, Costa Rica y Cuba ocuparon los puestos 30, 37 y 38 respectivamente. En cambio, Perú se posicionó en el puesto 51, dentro de la categoría de “Dominio Moderado”.

Esta situación plantea la necesidad de buscar estrategias que contribuyan a elevar el nivel de inglés, especialmente desde las primeras etapas escolares. En el sistema educativo público peruano, el curso de inglés como lengua extranjera se imparte oficialmente sólo a partir del nivel secundario. Como respuesta a la necesidad de una enseñanza temprana del idioma, el Ministerio de Educación implementó el programa piloto “Aprendo Inglés, Exploro el Mundo”, dirigido a estudiantes del nivel primaria.

Dentro del proceso de aprendizaje del inglés, el desarrollo de la expresión oral representa una habilidad esencial pero desafiante. Los estudiantes que recién inician su aprendizaje suelen experimentar dificultades para expresarse oralmente, ya sea por falta de vocabulario, temor a equivocarse o ansiedad ante la pronunciación. En este contexto, se considera necesario aplicar enfoques metodológicos que promuevan una práctica oral más significativa, motivadora y cercana a sus intereses. Es así que se plantea la

siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo la gamificación como estrategia pedagógica favorece la expresión oral en inglés en estudiantes de la EBR?

Justificación

Este trabajo de investigación parte de una problemática recurrente en el aprendizaje de lenguas extranjeras: las dificultades que enfrentan muchos estudiantes al momento de expresarse oralmente. Frente a este escenario, se plantea la necesidad de explorar estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, que permitan superar dichas barreras de manera lúdica, motivadora y efectiva. Este enfoque, basado en el uso de dinámicas propias del juego en contextos educativos, se presenta como una alternativa poderosa para fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas desde las primeras etapas escolares.

La expresión oral es una de las competencias más complejas dentro del aprendizaje de una lengua extranjera, ya que implica no solo dominio lingüístico, sino también confianza, fluidez y capacidad de interacción en tiempo real. Bohórquez y Rincón (2018) afirman que la expresión oral es una de las formas primarias de comunicación humana, y que se desarrolla de manera natural en la infancia dentro del entorno familiar. Sin embargo, en el contexto escolar, muchos estudiantes presentan bloqueos al hablar en inglés debido a factores como el miedo al error, la timidez o la falta de motivación.

Cruz (2020) sostiene que la ansiedad y la inseguridad son algunos de los principales obstáculos que dificultan la expresión oral. Por ello, es esencial crear espacios de aprendizaje en los que el estudiante se sienta cómodo, valorado y dispuesto

a participar sin temor al juicio. La gamificación contribuye directamente a este objetivo, al introducir retos, recompensas y dinámicas cooperativas que estimulan la curiosidad, reducen el estrés y aumentan la confianza del estudiante en sus capacidades.

Vernon (2021) destaca que la motivación es un factor determinante en el proceso de aprendizaje, ya que orienta la acción del estudiante hacia la consecución de sus metas cognitivas. En el caso de los niños y niñas de nivel primaria, quienes aprenden a través del juego, la exploración y la interacción, la gamificación representa una herramienta pedagógica ideal para promover la expresión oral de manera natural y significativa.

De igual forma, Chaves (2019) señala que la incorporación de técnicas de gamificación permite transformar el aula en un entorno más atractivo, colaborativo y dinámico, donde los estudiantes se sienten estimulados a participar y expresarse en una lengua extranjera. Así, se refuerzan no solo las competencias lingüísticas, sino también la autoestima, la creatividad y el trabajo en equipo.

Por lo tanto, este estudio busca no solo definir y analizar los conceptos de la gamificación, sino también evidenciar los beneficios que puede ofrecer la implementación de esta estrategia para enfrentar las dificultades en la expresión oral de estudiantes de primaria en el marco de la Educación Básica Regular (EBR).

Objetivos

Objetivo General

- Explicar la gamificación como estrategia didáctica para la mejora de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en el sector educativo.

Objetivos Específicos

- Describir la base teórica de la gamificación en el proceso de aprendizaje para la mejora de la expresión oral del idioma inglés.
- Describir los elementos de la gamificación para la mejora de la expresión oral del idioma inglés.
- Recopilar prácticas de gamificación aplicadas en la enseñanza del idioma inglés.
- Comprender el impacto de la gamificación en la mejora de la expresión oral del idioma Inglés.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes nacionales

Diversos estudios han evidenciado el valor de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza del idioma inglés, especialmente para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de edad escolar.

En este marco, como primer antecedente nacional, **consideramos la investigación** de Lecca y Ucharico (2023) titulada “Gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria”, la cual indica que la gamificación promueve el fortalecimiento de aspectos clave de la producción oral como la gramática, el vocabulario, la pronunciación y la fluidez comunicativa, así también como como la estimulación de participación y la creación de un ambiente grato para los estudiantes. Los resultados evidenciaron que los estudiantes no solo mejoraron en su desempeño oral, sino que también aumentaron su concentración, escucha activa, memoria y sobre todo su confianza al comunicarse en inglés, a través de actividades interactivas, asimismo como el fortalecimiento del trabajo en equipo y cooperación. Este antecedente demuestra que metodologías dinámicas como la gamificación pueden impactar positivamente en el aprendizaje del idioma inglés, y resulta relevante para futuras investigaciones que buscan potenciar la oralidad en inglés de los estudiantes a través de enfoques innovadores.

Así también, ante la necesidad de lograr la posible influencia de la gamificación en la competencia comunicativa del idioma inglés en estudiantes de la educación básica

Commented [RG1]: Evitar el uso de “consideramos”. Traten de que la redacción, en general, no parezca “hablado”. Evitar que parezca que ustedes están exponiendo.

Evitar:
Nosotros consideramos
Evaluamos
Analizamos

En su lugar, priorizar redacción formal de tipo impersonal, objetiva y en tercera persona, usando expresiones como:

Se consideró...
El análisis denotó que...
La evidencia indica que...
Es relevante señalar que...

alternativa ATE 2021, Yanina Elizabeth Rojas Camacho en el año 2022 presenta su estudio orientado a la implementación de la estrategia de gamificación y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. En dicho estudio, Rojas concluye que la gamificación influye significativamente en la competencia comunicativa del inglés, ya que al evidenciar mejoras sustanciales en los resultados obtenidos por los estudiantes en el contraste de sus puntajes del pretest y el posttest, se reflejaron avances positivos y prometedores tras la aplicación de la estrategia.

El estudio de Vallejos (2024), determina la importancia de la gamificación en el área de inglés con estudiantes de 6to grado de primaria. A través de un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental; aplicó una encuesta basada en la escala Gamex, cuyos resultados evidenciaron un voto mayoritario hacia la percepción de la gamificación como una estrategia altamente beneficiosa, destacando en las dimensiones cómo diversión, pensamiento creativo y dominio de contenido. Vallejos concluye que la implementación de elementos lúdicos en el aula favorece significativamente el aprendizaje del inglés al promover fuertemente la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas.

1.1.2. Antecedentes internacionales

En la investigación realizada por Benítez et al. (2021) en una Institución Educativa del municipio de Itagüí, Antioquia, ubicado en Colombia, en 2021, se promueve el uso de plataformas virtuales para poder lograr una mejora en las habilidades comunicativas en alumnos del grado sexto de siendo esta. La plataforma Educaplay fue empleada por

Commented [RG2]: Sin mencionar el nombre de la institución, detallar un poco más si es que se trataban de estudiantes de X grado, cuántos fueron, etc.

Commented [RG3R2]: Esto, en general para todos los antecedentes. La idea es que el lector pueda tener una imagen clara de qué tipo de investigación se realizó, con quienes, cuántos fueron aproximadamente. Por temas de anonimato y ética, es mejor prescindir del nombre de la institución educativa. Incluso si es que la investigación que han encontrado lo mencionara, en general, no debería hacerse.

Commented [RG4]: En todos los antecedentes, procurar que se redacte en tiempo pasado las acciones realizadas. "Se instauró el programa X...", "Se analizó la relevancia de X en estudiantes de 5to grado..."

Commented [RG5]: Doble espacio

los estudiantes con la finalidad de que sus habilidades relacionadas con la comunicación en Inglés mejoren, al igual que sus hábitos personales. Este trabajo tiene como conclusión que la gamificación influye en la comprensión y aumento de vocabulario en los estudiantes; comprobando que esta estrategia causa mayor predisposición al aprendizaje debido a que se rompe con la monotonía del aula de clases.

Mónica del Pilar Barrios Rodríguez y Leidy Dayana Garzón Castro (2023) realizaron un estudio de tres meses de duración sobre cómo la gamificación ayudó a un grupo de estudiantes de grado cuarto de la localidad de Fontibón (Bogotá - Colombia) en sus habilidades orales. Para ello, se utilizaron diferentes plataformas virtuales e interactivas como Gartic Phone, Quizizz; entre otras que pudiesen formular diversas actividades lúdicas que desarrollen las habilidades orales de los estudiantes junto al aumento a la disposición y apreciación al aprendizaje del idioma inglés.

La investigación de María Aguilar Pérez-Llantada (2022), de la Universidad de Valladolid (España) sobre el uso de la plataforma lúdica-musical LyricsTraining, demuestra que el uso de recursos en línea que permitan la práctica y reforzamiento de las habilidades de escucha y expresión oral brinda buenos resultados. Tras haber implementado una encuesta tanto a estudiantes de 5to grado de primaria como los docentes de inglés a cargo; se concluyó que esta herramienta de música despierta la curiosidad e influye en el desarrollo de competencias orales en los estudiantes y llega a ser un apoyo en clase para los docentes que la emplean constantemente.

El estudio realizado por Cruz et al. (2021) a los niños de grado sexto de una institución educativa ubicada en el departamento de Cundinamarca, Colombia, centró en

Commented [RG6]: Este antecedente esta bien redactado, en tiempo pasado, pero no queda clara cuál es la conclusión de la misma, o cómo aporta esto en la presente investigación. Recuerden revisar ello en todos los antecedentes

los problemas que tenían los estudiantes al hablar en inglés. Según sus resultados del test de entrada, se encontró que había una mayor destreza en la habilidad de lectura, pero no en comunicación oral. Para lograr una mejora, se utilizaron plataformas virtuales para mejorar sus habilidades: Canva, Padlet y Voki, en donde el docente proporcionaba actividades de participación y/o expresión oral. La investigación se cerró con un test en el cual se midió el progreso de los estudiantes tras la implementación de esas herramientas; evidenciando la participación en clases, el aumento de fluidez, vocabulario y sobre todo, mejoras en la expresión oral.

Commented [RG7]: término

Commented [RG8]: Evaluó

Commented [RG9]: puntuación

1.2 Expresión Oral

1.2.1 Inglés como Lengua Extranjera

Según El Garras, H. (2025) el inglés se ha convertido en una lengua vital para el intercambio de información a nivel mundial, alcanzando una posición de lengua global. En el contexto peruano, se refleja la importancia de aprender este idioma en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), el cual establece 3 competencias para el aprendizaje del idioma: Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera, Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera y Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera (CNEB, 2019).

1.2.2 Habilidades del Idioma Inglés

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2020), fundamenta el desarrollo de cuatro habilidades para el aprendizaje de una lengua extranjera, las cuales son agrupadas en dos categorías principales: comprensión (oral y escrita) y expresión (oral y escrita). La comprensión, en sí misma, se define como la

capacidad de entender mensajes orales y escritos, mientras que la expresión es la habilidad de generar dichos mensajes en ambas modalidades.

- **Comprensión Oral (Listening)**. Es la habilidad de entender el habla en diversas situaciones como conversaciones cotidianas.
- **Comprensión Escrita (Reading)**. Es la habilidad de entender e interpretar textos escritos en la lengua extranjera.
- **Expresión Oral (Speaking)**. Es la capacidad de expresarse de manera oral, coherente y fluida en la lengua extranjera.
- **Expresión Escrita (Writing)**. Es la capacidad de generar textos de manera clara, estructurada y coherente.

1.2.3 Expresión Oral

La expresión oral del inglés como lengua extranjera es definida como la habilidad de generar y expresar ideas de manera verbal (Ramírez Ortiz y Artunduaga Cuéllar, 2018). Así mismo, se menciona que esta habilidad involucra la capacidad de hablar fluidamente, el uso de vocabulario adecuado y la aplicación de reglas gramaticales correctas en situación de comunicación oral. Además, Ramírez y Artunduaga afirman que la expresión oral implica la organización coherente de ideas y el uso de estructuras lingüísticas correctas, lo cual resulta vital para una comunicación efectiva.

Por otra parte, Lezama (2023) subraya que la expresión oral es una parte fundamental de la competencia lingüística, siendo crucial para el desarrollo de la competencia comunicativa en el aprendizaje de un idioma. De igual forma, Lezama

Commented [RG10]: Entre comas

argumenta que la expresión oral se enfoca en lograr que los estudiantes se comuniquen con confianza en diversos escenarios, lo cual requiere el uso de estrategias pedagógicas adecuadas que permitan adquirir y practicar las habilidades necesarias para interactuar en inglés.

Para finalizar, Cahuana et al. (2025) mencionan que la aplicación de actividades lúdicas y recursos multimedia mejora la competencia oral de los estudiantes, cuyo lenguaje se construye a través del ensayo y **error, sostienen** que este enfoque favorece el desarrollo de habilidades comunicativas al ofrecer un entorno más dinámico, flexible y adaptado a las necesidades individuales, permitiendo una práctica más frecuente y de calidad. Además, se destaca que la integración de herramientas tecnológicas no solo facilita la interacción y el feedback, sino que también potencia la motivación y la autonomía del estudiante, conduciendo a una pronunciación más clara, fluidez aumentada y confianza al expresarse en inglés.

Commented [RG11]: "." o ":", se inicia una nueva oración

1.2.4 Componentes de la Expresión Oral

Componentes según Figueroa Vidal e Intriago Macías (2022)

Figueroa Vidal e Intriago Macías (2022), definen cinco componentes involucrados en la expresión oral: Fluidez, Pronunciación, Vocabulario, Gramática y Coherencia y Cohesión.

- **Fluidez:** Capacidad de expresarse oralmente con ritmo natural, sin interrupciones o pausas innecesarias.
- **Pronunciación:** Articulación adecuada de los sonidos y palabras,

esenciales para la comprensión del mensaje.

- **Vocabulario:** Uso adecuado y variado del vocabulario, para facilitar la expresión de ideas.
- **Gramática:** Aplicación adecuada de las estructuras lingüísticas para una comunicación efectiva.
- **Coherencia y cohesión:** Organización lógica de las ideas y el uso de conectores para garantizar la claridad y fluidez del discurso.

Componentes según Ko (2023)

Por su lado, Ko (2023) especifica cuatro componentes de la expresión oral del idioma inglés: Desarrollo del tema, Fluidez, Rango y Precisión.

- **Desarrollo del tema:** Habilidad para profundizar en el tema de manera oral durante la conversación, demostrando comprensión y control del tema.
- **Fluidez:** Capacidad para mantener un flujo continuo, sin interrupciones innecesarias que permitan una conversación natural.
- **Rango:** Uso de vocabulario variado y apropiado para enriquecer una conversación.
- **Precisión:** Aplicación de estructuras gramaticales y fonológicas que permitan claridad y eviten errores en un mensaje.

1.2.5 Estrategias para Mejorar la Expresión Oral

Vélez y Paredes (2021) sugieren que las actividades comunicativas son esenciales

para la mejora de la expresión oral. Entre estas actividades, se incluyen juegos de roles, entrevistas, simulaciones de situaciones reales y debates. Al integrar a los estudiantes en este tipo de actividades, se logra mejorar no solo la fluidez, sino también la capacidad de interactuar de manera efectiva.

Así mismo, Álvarez Isidro et al. (2023) plantean el uso de tecnología interactiva como aplicaciones de pronunciación, plataformas de videoconferencias o sistemas de retroalimentación automática permiten que los estudiantes practiquen de manera autónoma y que perfeccionen la pronunciación y fluidez en tiempo real.

1.3 Gamificación

La gamificación ha sido definida por Kapp (2012) como “el uso de mecánicas basadas en juegos, estéticas y pensamiento de juego para comprometer a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 10). Esta estrategia no debe confundirse con incorporar superficialmente puntos, recompensas o insignias durante experiencias educativas; por el contrario, implica una aplicación cuidadosa y significativa de elementos propios del diseño de juegos como la narrativa, el desafío, la retroalimentación y la progresión, con el objetivo de generar entornos de aprendizaje más motivadores, relevantes e inmersivos.

En esta línea, Anisa (2020) define a la gamificación como un proceso de integrar elementos y mecánicas relacionados al juego en contextos no lúdicos y más bien, específicamente educativos, con la finalidad de afianzar el compromiso, la motivación y los resultados de aprendizaje.

De manera complementaria, Orihuela (2019) señala que la gamificación es una

Commented [RG12]: Doble espacio

estrategia didáctica de aprendizaje que contribuye a mejorar la motivación, concentración e involucramiento de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

En suma, la gamificación puede ser definida como la implementación estructurada de elementos y mecánicas de juegos al ámbito educativo, orientada a aumentar la motivación, la participación activa y la iniciativa de los estudiantes en sus procesos formativos.

Para lograr una mejor comprensión sobre la gamificación como estrategia de aprendizaje, es importante conocer y entender su origen, desde lo que se entiende en sus primeras apariciones hasta la actualidad que ha evolucionado significativamente hasta llegar a ser el concepto por el que se le conoce hoy en día.

Gaviria (2021) expone cómo origen temprano de lo que se puede considerar como gamificación, o motivación mediante el juego con la finalidad de construir una conexión y/o compromiso con un producto o servicio, el modelo de negocio "S&H Green Stamps" de la compañía Sperry & Hutchinson (S&H), llevado a cabo en 1896 en Alabama, Estados Unidos. Esta consistía en una dinámica de venta de artículos mediante la acumulación de estampillas que se obtenían al comprar ciertos productos en tiendas minoristas que pertenecían al programa. Este sistema de comercialización y consumo fue uno de los primeros en los que recompensan a las personas por fidelidad y esfuerzo mediante el juego, al lo cual años más tarde, precisamente a inicios de los años 80, se empieza a reconocer los beneficios del juego y de la Gamificación en sí desde un punto de vista académico.

Commented [RG13]: Doble espacio

De acuerdo a Groh (2012, citado en Kapp, 2013), uno de los años más importantes para la gamificación fue el 2008, especialmente porque en este tiempo el término apareció por primera vez en la industria digital y ganó reconocimiento en sí hasta aproximadamente el 2010. Sin embargo, desde ese año hasta la actualidad, este comienza a ser implementado en el área académica como una estrategia de enseñanza.

Esta estrategia es empleada en diversos ámbitos; especialmente el educativo, habiendo un mayor interés en la implementación de esta en la enseñanza del idioma inglés. Según Altun y Yassin (2022, citado en Sharifuddin y Abdullah, 2023) existe en las aulas una desmotivación al aprender y enseñar inglés, en la que se puede cambiar esta situación mediante el uso de la gamificación en el aula para tener un mejor aprendizaje. Al emplear actividades basadas en juegos, los estudiantes logran aprender y entender mejor los conceptos, demuestran un mayor interés en aprender, lo cual genera mejores resultados.

1.3.1 Base Teórica: El Constructivismo

Según la teoría del constructivismo sociocultural de Vygotsky (1978), los procesos psicológicos superiores como el conocimiento, se desarrollan en contextos sociales, mediante el uso de herramientas culturales, especialmente el lenguaje. Ante esta premisa, Vygotsky propone que las habilidades cognitivas complejas no podrían surgir individualmente, sino a través de la socialización directa.

Esto lo sostiene mediante la llamada “Zona de Desarrollo Próximo” siendo esta la brecha entre lo que el estudiante logra propiamente o el potencial que lograría mediante la ayuda proporcionada por un compañero con mayor conocimiento o la guía de un adulto.

Junto a esto, en los espacios sociales se produce el aprendizaje significativo debido a que las actividades a realizar se ajustan por encima de las competencias autónomas, promoviendo el progreso cognitivo.

Siguiendo esta línea, según Vygotsky, el juego tiene una función en el desarrollo de necesidades y motivaciones que no pueden ser satisfechas en la realidad por lo que se emplea y desarrolla la imaginación. Al igual que al haber juegos en dónde se prioriza la socialización, se generan reglas sociales y normas de conducta que favorecen la autorregulación y el autocontrol que beneficia al desarrollo para poder interactuar en situaciones reales mediante la translación de lo jugado al mundo real.

A partir de la teoría de constructivismo sociocultural, donde el aprendizaje se entiende como un proceso que ocurre de forma activa cuando el estudiante es partícipe de situaciones significativas, tiene acompañamiento e interacción con iguales junto con la guía de un adulto y tomando el concepto del juego que extrapola situaciones imaginarias con la realidad de las reglas y normas, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica coherente con esta visión.

Según Kapp (2012), la gamificación favorece el aprendizaje constructivista porque permite a los estudiantes participar en actividades significativas en entornos interactivos dónde pueden tomar decisiones, recibir retroalimentación inmediata y practicar habilidades en contextos simulados. De este modo, la implementación de dinámicas propias del juego en la enseñanza del idioma inglés no solo incrementa la motivación, sino que también facilita procesos cognitivos esenciales para el desarrollo de aprendizajes significativos y duraderos.

Commented [RG14]: Doble espacio

1.3.2 Elementos de la Gamificación

Chaves (2019) sostiene que la acción de gamificar en el contexto educativo necesita de elementos básicos que no se pueden pasar por alto y que, a su vez, están estrechamente ligados. Según Werbach y Hunter (2012, citado en Chaves, 2019) los elementos de la gamificación son las dinámicas, mecánicas y componentes, los cuales van desde lo abstracto a lo concreto.

Las dinámicas se definen como los elementos más abstractos y presentes que incrementan el deseo del individuo de ser involucrados. Algunas de ellas son las restricciones durante el juego, las emociones que se generan en los jugadores, la narrativa que estructura al juego y la progresión de los participantes, junto con ello las relaciones que se generan en y entre los jugadores, siendo estas positivas, competitivas o negativas.

A su vez, otro elemento importante son las mecánicas, las cuales pueden ser definidas como los elementos, técnicas o reglas que van a contribuir a la consecución de nuestro objetivo planteado. Se consideran como mecánicas a los retos, la competición y la cooperación, la retroalimentación, la adquisición de recursos o recompensas, las transacciones y los turnos en una dinámica, a la cual el uso de estas pueden volverla más compleja o no.

Por último, se considera a los componentes del juego como un elemento fundamental para la implementación de las mecánicas del juego, debido a que son acciones concretas como los logros, los avatares, insignias, niveles, puntos, equipos; entre otros.

1.3.3 Prácticas de Gamificación en la Enseñanza del Idioma Inglés

En la enseñanza del idioma inglés en el aula, esta estrategia que aparece en diferentes medios como actividades, juegos gamificados o plataformas online; puede ser implementada para la mejora de la competencia oral, la cual, según Laines (2014, citado en Del Olmo, 2019) engloba habilidades como la comprensión y expresión oral, las cuales mejoran junto a la motivación de los estudiantes gracias a la gamificación.

Como primera evidencia, Del Olmo (2019) comparte una actividad gamificada en su trabajo de fin de grado titulado “La gamificación para trabajar la competencia oral en una lengua extranjera”. Esta actividad se realiza en la institución educativa “Los Doce Linajes” de Soria, España. En la actividad, docentes y estudiantes participan en la creación de la misma, cortando palabras y sinónimos para posteriormente ponerlos fuera del aula, en las paredes. Esta actividad motiva a los estudiantes y los ayuda a recordar vocabulario de manera lúdica y dinámica debido a que los estudiantes generan una búsqueda de sinónimos fuera del aula al escuchar a la docente decir una palabra del vocabulario de clase, añadiendo el valor de la recompensa, al incrementar sus puntajes, si el sinónimo que encuentran es correcto.

En segundo lugar, Alconada (2021) propone en su trabajo de grado “Motivación y gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera”, un juego gamificado de escape room en el cual se hace uso de las TICs. En esta actividad, los estudiantes tienen como misión principal un juego es encontrar a un animal que ha escapado, y para completarla, los estudiantes deberán enfrentar diferentes desafíos como pequeños textos, audios y preguntas que les permiten practicar el vocabulario de

la sesión. Al ser un juego virtual y grupal, los estudiantes son motivados a usar el lenguaje no sólo al completar las misiones dentro del juego, sino también al intercambiar información u opiniones con sus compañeros para resolver los desafíos.

De manera similar, otro ejemplo pertinente a considerar es el uso de las plataformas virtuales y juegos como “Word Wall” permiten a los docentes gestionar el comportamiento de los estudiantes y aumentar la participación de los mismos. En el trabajo de Corry, Ervan y Syamsiah (2024) “The effect of Wordwall in English learning assessment for eight grades at SMPN Tanjung Jabung Timur”, se demuestra el uso de juegos en dicha plataforma para la mejora en la comprensión del simple past tense empleando recount texts. Durante las sesiones en las que profundizaron en el uso de diferentes juegos en Wordwall de manera progresiva, se empezó por quizzes que consistían en elegir la forma correcta del verbo basándose en el contexto, para avanzar sesión por sesión hasta el juego de ordenar un recount text de manera coherente. En el cual al finalizar, se demostró que los estudiantes lograban una mejor comprensión del tema al emplear juegos de la plataforma en el aula.

Finalmente, otro ejemplo relevante de la aplicación de la gamificación para el aprendizaje del inglés, es el estudio de Mogavi et al. (2022), titulado “When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App”. Este estudio se enfoca en la mejora del idioma inglés en general, en lugar de la mejora de la expresión oral, a través de la aplicación Duolingo. Así mismo, el objetivo principal fue explorar cómo los elementos gamificados como puntos, insignias y tablas de clasificación, pueden influir en la experiencia de aprendizaje. Para obtener los datos para el análisis, se realizaron entrevistas con usuarios y se analizaron foros de

discusión, lo que permitió recopilar información sobre esta aplicación de elementos gamificados en Duolingo, pudo desviar la atención de los estudiantes hacia logros superficiales, como la acumulación de puntos, en lugar de enfocarse en el aprendizaje efectivo del idioma. De igual manera, los usuarios expresaron sentir presión excesiva por los puntos y la tabla de clasificación, por lo cual, muchos de los usuarios se enfocaron en competir por puntos o se sintieron desmotivados.

1.3.4 Beneficios de la Gamificación en el Sector Educativo

Diversas investigaciones recientes han encontrado beneficios significativos tanto en la expresión oral de un idioma como en la motivación de los estudiantes, el aumento de la participación, al igual que la interacción social entre ellos. Según Anisa y Supriyadi (2020), la gamificación mejora los resultados de aprendizaje de los estudiantes al crear un ambiente de aprendizaje interactivo, lo cual favorece la expresión oral, el aprendizaje activo y la solución de problemas.

De igual manera, Dehghanzadeh (2021) argumenta que al dar retroalimentación inmediata a los estudiantes genera una autopercepción debido a que al tener conocimiento de sus aciertos y errores, ellos podrán establecer sus metas propias respecto a sus aprendizajes, identificar sus puntos fuertes y débiles para poder trabajarlos de manera personal, lo cual es un beneficio significativo para los estudiantes durante el aprendizaje del idioma inglés.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1. Enfoque y diseño

El presente estudio será abordado desde el enfoque cualitativo, ya que busca comprender, desde una mirada interpretativa, cómo la gamificación puede actuar como una estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria. Según Hernández y Mendoza (2018), el enfoque cualitativo permite estudiar realidades sociales desde la interpretación de percepciones y experiencias. Este principio es especialmente pertinente en investigaciones como esta debido a que analizan prácticas pedagógicas desde el punto de vista de quienes las experimentan.

Siguiente esta perspectiva, el diseño que guía esta investigación es el documental, debido a que se basa en la recolección, organización, análisis e interpretación de información proveniente de fuentes bibliográficas y electrónicas, ayudando así a cumplir efectivamente los objetivos planteados.

Según Useche et al. (2019), la investigación documental se basa en la exploración exhaustiva de diferentes fuentes escritas sobre un tema específico, de tal forma que se puedan contrastar perspectivas y obtener una vasta comprensión del fenómeno de estudio.

2.2. Técnica

Tomando en consideración el enfoque interpretativo y la naturaleza documental del presente trabajo, fue necesario seleccionar técnicas que permitieran analizar la

información teórica de forma rigurosa y ordenada. En este sentido, se emplearon dos técnicas fundamentales para la recopilación, organización y análisis de datos: el fichaje y la triangulación.

De acuerdo a Loayza (2021), el fichaje es una herramienta metódica que posibilita el registro estructurado y jerárquico de la información relevante, lo cual facilita el análisis progresivo de estudios previos y contribuye a la construcción argumentada del marco teórico en una investigación. En el marco de esta investigación, el fichaje se aplicó mediante la elaboración de ficheros, en los cuales se organizaron citas relevantes. Esta técnica permitió construir una base teórica sólida y facilitar la redacción del marco teórico, sistematizando los principales aportes relacionados con la gamificación y su influencia en la expresión oral en inglés en el nivel primario.

Por otro lado, se hizo uso de la técnica de triangulación, la cual posibilitó el contraste y análisis cruzado de la información obtenida en base a distintos documentos y enfoques. Según Jiménez (2020; como se citó en Acosta, 2023), esta técnica permite comprender minuciosamente elementos de un fenómeno desde múltiples perspectivas. Esta resulta beneficiosa en investigaciones documentales, dado que posibilita validar hallazgos al confrontar distintos autores y fuentes, fortaleciendo así la rigurosidad y la profundidad del análisis.

2.3. Instrumentos

En coherencia con las técnicas aplicadas, se utilizaron en esta investigación documental fueron el fichero, la matriz de coherencia y la matriz de triangulación.

El fichero fue elaborado como un conjunto de fichas bibliográficas y de contenido, en las cuales se registraron los datos formales de cada fuente consultada (autor, año, título, y fuente). Este instrumento facilitó el acceso organizado a la información recopilada y sirvió como base para la construcción del marco teórico.

Otro instrumento utilizado para la realización de este trabajo fue la matriz de coherencia, la cual aseguró la correspondencia lógica entre cada uno de los elementos del trabajo de investigación tales como el problema de investigación, el objetivo general y específicos, la pregunta orientadora, unidad de análisis y las técnicas e instrumentos seleccionados para la recabación de información. Tal como sostiene Morales (2024), la matriz de coherencia, o también denominada la matriz de consistencia metodológica (MCM), representa un instrumento clave para garantizar que asegura la congruencia y efectividad del proceso investigativo, contribuyendo de esta forma a elevar la calidad y asegurar el logro de los objetivos planteados en una investigación. Es así que, este instrumento permitió verificar que cada elemento de este estudio respondiera de forma articulada a su tema central: el uso de la gamificación como estrategia para mejorar la expresión oral en inglés en estudiantes de primaria.

Finalmente, se empleó la matriz de triangulación, que hizo posible la organización de la información recogida desde diferentes fuentes documentales con respecto a las categorías establecidas: Expresión oral y Gamificación. Según Olascoaga et al. (2021), la matriz de triangulación es usada como un recurso metodológico que sirve para identificar y analizar la convergencia, complementariedad o divergencia entre datos obtenidos de distintas técnicas o enfoques. Este instrumento fue esencial para validar los hallazgos teóricos y obtener una visión más amplia, clara y fundamentada del fenómeno

investigado.

1 2.4. Análisis e interpretación

Con la finalidad de brindar objetividad al presente trabajo de investigación documental, se ha aplicado la técnica de triangulación basándose en diversos autores que abordan los temas de la metodología de la gamificación y los antecedentes redactados nos ayudan a reforzar la idea de la importancia de la gamificación en la mejora de la oralidad en el idioma inglés.

En relación con el primer objetivo, específicamente en el área de inglés, se pueden obtener resultados que aportan favorablemente al aprendizaje; en la investigación experimental de García, García y Marín (2018, citado en Esquivel-Solórzano, 2022), centrada en el análisis de la adquisición y motivación de la competencia lingüística, se llega a la conclusión que, tras implementar la técnica de gamificación, el grupo experimental incrementó su motivación en el aprendizaje, mejorando sus habilidades comunicativas.

Respecto a los siguientes objetivos, sobre elementos y prácticas de la gamificación, al ser diferentes actividades que pueden implementarse para el desarrollo de habilidades, se puede centrar en la oralidad en el idioma inglés; según el estudio experimental de Suntaxi (2022); quién empleó un "Escape Room", actividad que consistía en resolver pequeños juegos para ir desbloqueando una salida. Para su realización, se dividió al salón en grupos pequeños, los cuales competían para ver quienes terminaban más rápido; funcionando como un motivador en el aprendizaje y el trabajo en equipo. Asimismo, el concepto de generar metas y/o recompensas a través del juego no es

reciente, según Deterding et al., (2011, citado en Fernández-Arias et al., 2020), desde el siglo XXI la gamificación empezó a cobrar su significado actual de incorporación de elementos lúdicos en contextos que no lo son, siendo uno de estos la educación.

Mcgonigal (2011, cómo se citó en Oliva 2017, citado en Gamboa y Campos, 2020) afirma que la gamificación son las acciones educativas en las que el docente emplea dinámicas, estructuras y mecánicas de juego en contextos y aplicaciones que no son estrictamente juegos con el objetivo de estimular la motivación, la concentración, el esfuerzo, la retención y otros valores positivos que se comparten con la manera en que los estudiantes aprenden (p.31). Adjuntando a ello, Hanus & Fox (2015, citado en Fernández y Flores, 2019) concluyen que, gracias a la gamificación, los estudiantes pueden motivarse a aprender de diferentes maneras o a disfrutar tareas que les resultaban tediosas, por lo que se les motiva a explorar y experimentar al convertir la clase en sí misma en juego.

Por otro lado, Vélez y Paredes (2021) sugieren actividades comunicativas como juegos de roles, entrevistas, simulaciones de situaciones reales y debates; ya que integran a los estudiantes y se logra mejorar no solo la fluidez, sino también la capacidad de interactuar de manera efectiva. Sin embargo, Álvarez Isidro et al. (2023) plantean el uso de tecnología interactiva como aplicaciones de pronunciación, plataformas de videoconferencias, las cuales permiten que los estudiantes practiquen de manera autónoma y que perfeccionen la pronunciación y fluidez en tiempo real; lo cual muestra que la gamificación puede darse tanto en actividades presenciales como en actividades online, con el mismo objetivo de que los estudiantes mejoren la competencia oral en inglés.

Concluyendo con el último objetivo, según la recopilación de autores de Plano et al. (2020); la aplicación de la gamificación genera un impacto en lo siguiente:

- La aplicación de estrategias de juegos en entornos no lúdicos.
- Motivación para alcanzar objetivos concretos.
- La estimulación de competencia y motivación entre los alumnos.
- La motivación para la superación personal.
- Creación de experiencias gratificantes.
- Desarrollo de habilidades.

Estas características pueden ser implementadas para el beneficio de la expresión oral en Inglés, cuyo objetivo de querer buscar la mejora en esa habilidad sea alcanzado de modo lúdico y motivante para los estudiantes, incrementando su curiosidad y competitividad durante la experiencia de juego.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió explicar que la gamificación es una estrategia didáctica que beneficia a los estudiantes al momento de participar en una clase que les motiva constantemente mediante actividades lúdicas. Relacionando este punto con el área del idioma inglés, la gamificación logra una mejora en los estudiantes al reforzar aprendizajes, especialmente en la expresión oral. Se logra un avance en esta mediante el uso de la estrategia; al generar un ambiente controlado junto a actividades

programadas que motivan a expresarse oralmente en el aula empleando el idioma. Sin embargo, se debe recalcar que la gamificación no puede tener el mismo impacto positivo en todos los estudiantes. Para ello, se debe buscar un uso correcto y apropiado de esta para generar aprendizajes significativos sin la presión constante de sólo ganar.

Asimismo, describir la base teórica de la gamificación, que parte desde el constructivismo sociocultural, en dónde el acompañamiento e interacción entre pares en situaciones significativas ayuda a construir aprendizajes de manera activa. A partir de la experiencia investigativa, se comprobó que la gamificación se sustenta en principios como la motivación, la retroalimentación constante y el aprendizaje significativo lo cual genera condiciones adecuadas para que el estudiante se sienta confiado, valorado y dispuesto a participar oralmente sin temor a errar durante el aprendizaje del inglés.

Igualmente logramos identificar y describir los principales elementos de la gamificación, los cuales son las dinámicas, mecánicas y componentes. Estos crean un contexto que, al tener oportunidades, propósitos y sobre todo los puntajes junto a otros componentes visibles como equipo u avatares; motivan a los estudiantes a comunicarse entre sí, sin temores al habla. Si estos son empleados correctamente en el aula, mediante la cooperación, los retos y las recompensas, se dinamiza la clase y se promueven aprendizajes más significativos y duraderos.

Además, el grupo investigador destaca que la gamificación puede ser implementada en la enseñanza del idioma inglés mediante el uso de distintos recursos, por ejemplo, herramientas tecnológicas como presentaciones de PowerPoint o recursos didácticos físicos. Esto debiéndose a que el uso de estos recursos es altamente efectiva

Commented [RG15]: Efectivo

para aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje del idioma inglés.

Finalmente, concluimos que la implementación correcta de la gamificación tiene un impacto positivo en la mejora de la comprensión oral del idioma inglés. Debido a que las dinámicas interactivas promueven la práctica continua, la adquisición del vocabulario y la mejora en la fluidez. No obstante, es de gran importancia que la gamificación sea aplicada de manera adecuada y estratégica, puesto que una implementación inadecuada puede generar confusión o desinterés en los estudiantes. Por lo cual, es vital que los métodos y herramientas de gamificación estén bien diseñados y alineados con las necesidades de los estudiantes para así lograr maximizar sus beneficios.

REFERENCIAS

Acosta, S. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Revista Honoris Causa*. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303>

Aguilar Pérez-Llantada, M. (2022). *Desarrollo de las destrezas comunicativas orales en inglés mediante el uso de LyricsTraining en 5º de Educación Primaria*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57838>

Alconada, S. (2021). *Motivación y gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera*. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Oviedo. <http://hdl.handle.net/10651/62780>

Álvarez Isidro, D., Arias Ovando, J. C., Landero, J. M., & Morales Vázquez, E. (2023). *La expresión oral: Estrategias de aprendizaje utilizadas por profesores en la enseñanza de la lengua inglesa*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 8206-8216. Recuperado de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5951/9024>

Anisa, K. D., Marmanto, S., y Supriyadi, S. (2020). *The effect of gamification on students' motivation in learning English*. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), 22-28. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/LEKSIKA/article/view/5695>

Arias, P. F., Olmedo, E. O., Rodríguez, D. V. y Vallecillo, A. I. G. (2020). *La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales*. *Prisma Social*:

Commented [RG16]: Corregidos algunos aspectos de Formato APA. No obstante, aun quedan detalles que corregir. Cursivas en donde corresponda, así como considerar que si se incluye un enlace directo, no es necesario agregar "Recuperado de". La frase solo se usa para páginas dinámicas que se actualizan constantemente

Commented [RG17R16]: Revisar que las referencias estén citadas en el texto, y viceversa

revista de investigación social, (31), 388-409.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7625998>

Barrios, M. D. y Garzón, L. D. (2023). *La gamificación para el desarrollo de habilidades comunicativas de expresión oral en segundo idioma inglés*. Recuperado de:

<http://hdl.handle.net/11371/5818>.

Benítez Hinestroza, D., Franco Castaño, W., López Cardona, P. y Serna Palacio, M. (2021). *El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay*. Universidad de Cartagena.

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14583>

Bohórquez, M. y Rincón, Y. (2018). *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*. (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica Y Tecnológica de Colombia, Colombia.

<http://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/2345>

Cahuana Mallqui, M., Miraval Márquez, J. S., Rivera Muñoz, J. L. & Siles Cruz, A. S. (2025). *El método comunicativo y la expresión oral en la Universidad Nacional del Callao, Perú*. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 9(37), 1239–1254. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.981>

Chaves Yuste, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Universidad Antonio de Nebrija.

<http://hdl.handle.net/10481/58021>

Consejo de Europa. (2020). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Volumen complementario. Recuperado de <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53>

Corry, E., Ervan, M., & Syamsiah, S. (2024). *THE EFFECT OF WORD WALL IN ENGLISH LEARNING ASSESSMENT FOR EIGHT GRADES AT SMPN 8 TANJUNG JABUNG TIMUR*. *JR-ELT. Journal of Research in English Language Teaching*, 8(2), 76-78. <https://jrelt.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/jrelt/article/view/77>

Cruz Huancayo, D. (2020). *Expresión oral: una problemática por abordar*. Escuela de postgrado, Universidad Cesar Vallejo. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.035>

Cruz Penagos, M., Dueñas Toloza, J. y Salcedo Sanabria, H. (2021). *Fortalecimiento de la habilidad del habla del Inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la I.E.D. El Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia*. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/14565>

Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., and Noroozi, O. (2021). *Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review*. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934-957. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2019.1648298>

Del Olmo, A. (2019). *La gamificación para trabajar la competencia oral en una lengua extranjera*. [TRABAJO FIN DE GRADO]. Universidad de Valladolid.

<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39173>

EF education first. (2022). *EF English proficiency index*.

<https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2022/ef-epi-2022-english.pdf>

El Garras, H. (2025). *English, the Global Language: Its Strength, Status, and Future*. Recuperado de

https://www.researchgate.net/publication/390732452_English_the_Global_Language_Its_Strength_Status_and_Future

Esquivel-Solorzano, Y. P. (2022). *Back to the future: aprendiendo inglés a través de la gamificación en el SENA*. (Master's thesis).

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12721/Esquivel%20Solorzano%2c%20Ya%20ritza%20Paola.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fernández-Río, J. y Flores Aguilar, G. (2019). *Gamificando la Educación Física*.

De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128643/Fundamentación%20teórica%20de%20la%20Gamificación.pdf?sequence=1>

Commented [RG18]: No se encontró en la redacción

Figuroa Vidal, R. A., Intriago Macías, J. R. (2022). *Estrategias para la expresión oral del idioma inglés en la comunicación de los estudiantes*. Polo del Conocimiento, 7(3), 265-292. Recuperado de

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3730>

Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J. y Campos, M. M. (2020).

Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo.

Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 24(3), 473–487.

<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>

Gaviria Millán, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación*. Universidad Católica de Pereira. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10785/8803>

Hernández Sampieri, R. y Mendoza Torres P. (2018). *Metodología de la Investigación: las rutas cualitativa cuantitativa y mixta*. McGraw-Hill Education <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

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

Kapp, K. (2013, diciembre 10). *Thinking about gamification in learning and instruction*. Recuperado de Karl Kapp. <https://karlkapp.com/thinking-about-gamification-in-learning-and-instruction/>

Ko, H. (2023). *English oral proficiency is measured by holistic and analytic assessments in dialogic and monologic tasks*. English Teaching, 78(1), 63-82. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1385316.pdf>

Lecca Cano, F. & Ucharico Mamani, K. (2023). *Gamificación para mejorar la expresión oral en inglés en los estudiantes de segundo de secundaria*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/items/2b17d86f-c7cd-4395-ae5d-fd55deb9a024>

Lezama, C. R. Q. (2023). *Factores afectivos y la expresión oral en estudiantes de inglés como lengua extranjera: Alcances y limitaciones para un aprendizaje eficaz*.

Recuperado de

[https://www.researchgate.net/publication/369084160 Factores afectivos y la expresión oral en estudiantes de ingles como lengua extranjera Alcances y limitaciones para un aprendizaje eficaz](https://www.researchgate.net/publication/369084160_Factores_afectivos_y_la_expresion_oral_en_estudiantes_de_ingles_como_lengua_extranjera_Alcances_y_limitaciones_para_un_aprendizaje_eficaz)

Loayza, K. (2021). *El fichaje como técnica de investigación documental*. *Educare et Comunicare, Revista Científica De La Facultad De Humanidades*.

<https://doi.org/10.35383/educare.v9i1.594>

Mee Mee, R. W., Shahdan, T. S. T., Ismail, M. R., Ghani, K. A., Pek, L. S., Von, W. Y., ... y Rao, Y. S. (2020). *Role of Gamification in Classroom Teaching: Pre-Service Teachers' View*. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(3), 684-690. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1274762.pdf>

Commented [RG19]: No se encontró cita en la redacción

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E.-U., Hui, P., & Ma, X. (2022). *When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2203.16175>

Morales, R. (2024). *Matriz de Congruencia Metodológica como herramienta para gestionar el proceso investigativo*. *Transdigital. Revista científica*. <https://doi.org/10.56162/transdigital337>

Olascoaga, A., Aphanh, M., Prevost, Y., Loza, C., Pizarro, M., Riquelme, A. y Caballero, J. (2021). Validez y confiabilidad de los resultados del instrumento MEDUC-PG14 para medir el desempeño docente en la residencia médica en Perú. *Rev. méd. Chile*. <http://dx.doi.org/10.4067/s0034-98872021000600920>

Orihuela Arredondo, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. <https://core.ac.uk/download/pdf/222740835.pdf>

Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V. y Torres, M. A. G. (2020). *Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas*. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 13(6), 158-178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590288>

Ramírez Ortiz, S. M., & Artunduaga Cuéllar, M. T. (2018). *Authentic tasks to foster oral production among English as a foreign language learners*. HOW, 25(1), 51-68. Recuperado de <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/362>

Sharifuddin, S. S., & Abdullah, M. H. (2023). *The Effectiveness of Gamification In Teaching and Learning English As a Second Language*. Journal of Management Scholarship. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID.269763671>

Suntaxi Llumiquinga, J. (2022). *Escape room educativo como estrategia de gamificación para mejorar las habilidades orales en el idioma inglés*. Kronos – The Language Teaching Journal, 3(2), 32–40. <https://doi.org/10.29166/kronos.v3i2.3741>

Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., y Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Universidad de la Guajira.

<https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/handle/uniguajira/467>

Vallejos Lordan, M. E. (2024). *Gamificación en el área de ingles en los estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E.1163 José Maria Arguedas, Lima, 2022*. Universidad Nacional Federico Villarreal. <https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/9693>

Vélez Yanza, P. A., & Paredes Rodríguez, L. A. (2021). *Estrategias para mejorar la expresión oral de los estudiantes de nivel A2*. *Conciencia Digital*, 4(4.2), 22-41.

<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v4i4.2.1935>

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

https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky_1978_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf

Anexo 1 Matriz de Coherencia

Problema	Objetivos	Unidad de análisis	Categorías	Técnica e instrumentos
¿Cómo la gamificación como estrategia pedagógica favorece la expresión oral del inglés en estudiantes de la EBR?	<p>General: Explicar la gamificación como estrategia didáctica para la mejora de la expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés en el sector educativo.</p> <p>Específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describir la base teórica de la gamificación en el proceso de aprendizaje para la mejora de la expresión oral del idioma inglés. 2. Describir los elementos de la gamificación para la mejora de la expresión oral del idioma inglés. 3. Recopilar prácticas de gamificación aplicadas en la enseñanza del idioma inglés. 4. Comprender el impacto de la gamificación para la mejora de la expresión oral del idioma Inglés. 	Gamificación como estrategia pedagógica para la mejora de la expresión oral del inglés	1.1 Base teórica: Constructivismo	<p>Técnica: Fichaje Instrumento: Ficha</p> <p>Técnica: Triangulación Instrumento: Matriz de triangulación</p>
			1.2 Elementos de la gamificación para la enseñanza	
			1.3 Prácticas de gamificación en la enseñanza del idioma inglés	
			1.4 Beneficios de la gamificación en el sector educativo	

Anexo 2 Matriz de triangulación

Unidad de análisis: Gamificación como estrategia pedagógica para la mejora de la expresión oral del inglés				
CATEGORÍA	FUENTE A	FUENTE B	FUENTE C	Convergencias/divergencias
Expresión oral	La expresión oral del inglés como lengua extranjera es definida como la habilidad de generar y expresar ideas de manera verbal (Ramírez Ortiz y Artunduaga Cuéllar, 2018). Así mismo, se menciona que esta habilidad involucra la capacidad de hablar fluidamente, el uso de vocabulario adecuado y la aplicación de reglas gramaticales correctas en situación de comunicación oral.	El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2020), fundamenta el desarrollo de cuatro habilidades para el aprendizaje de una lengua extranjera, las cuales son agrupadas en dos categorías principales: comprensión (oral y escrita) y expresión (oral y escrita). - Expresión Oral (Speaking). Es la capacidad de expresarse de manera oral, coherente y fluida en la lengua extranjera.	Asimismo, según Cahuana et. al. (2025), la expresión oral constituye el propósito, entendida como la habilidad de utilizar el lenguaje efectivamente, reconociendo que el lenguaje se construye a través del ensayo y error. También se menciona que la fluidez y un uso aceptable del lenguaje son prioridades, resaltando que el idioma es un medio de comunicación, donde el contenido tiene mayor prioridad que la forma.	Ramírez Ortiz y Artunduaga Cuéllar (2018) definen la expresión oral como la capacidad de decir ideas en voz alta, usando bien el vocabulario, las reglas gramaticales y hablando con fluidez. De forma similar, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2020) también la considera una de las cuatro habilidades principales, y señala que una buena expresión oral debe ser coherente y fluida. Por su parte, Cahuana et al. (2025) explican que esta habilidad se desarrolla con práctica, prueba y error, y que lo más importante es el contenido del mensaje más que la forma en que se dice. Estas ideas tienen varios puntos en común. Todas resaltan que hablar con fluidez y comunicarse bien es

				<p>clave. Además, coinciden en que la práctica constante es necesaria para mejorar esta habilidad.</p> <p>Sin embargo, también hay algunas diferencias. Por ejemplo, Ramírez Ortiz y Artunduaga ponen más énfasis en hablar correctamente usando la gramática adecuada, mientras que Cahuana y sus colegas creen que lo más importante es comunicar ideas, aunque se cometan algunos errores. Asimismo, el Marco Común tiene un enfoque más técnico y estructurado, mientras que Cahuana et al. proponen una visión más flexible y natural del uso del idioma.</p> <p>Estas similitudes y diferencias nos ayudan a entender mejor sobre la expresión oral desde diversos puntos de vista.</p>
--	--	--	--	---

<p>Gamificación</p>	<p>Del Olmo (2019) comparte una actividad gamificada en su trabajo de fin de grado titulado “La gamificación para trabajar la competencia oral en una lengua extranjera”. Esta actividad se realiza en la institución educativa “Los Doce Linajes” de Soria, España. En la actividad, docentes y estudiantes participan en la creación de la misma, cortando palabras y sinónimos para posteriormente ponerlos fuera del aula, en las paredes. Esta actividad motiva a los estudiantes y los ayuda a recordar vocabulario de manera lúdica y dinámica debido a que los estudiantes generan una búsqueda de sinónimos fuera del aula al escuchar a la</p>	<p>Alconada (2021) propone en su trabajo de grado “Motivación y gamificación en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera”, un juego gamificado de escape room en el cual se hace uso de las TICs. En esta actividad, los estudiantes tienen como misión principal un juego es encontrar a un animal que ha escapado, y para completarla, los estudiantes deberán enfrentar diferentes desafíos como pequeños textos, audios y preguntas que les permiten practicar el vocabulario de la sesión. Al ser un juego virtual y grupal, los estudiantes son motivados a usar el lenguaje no sólo al completar las misiones dentro del</p>	<p>En el trabajo de Corry, Ervan y Syamsiah (2024) “The effect of Wordwall in English learning assessment for eight grades at SMPN Tanjung Jabung Timur”, se demuestra el uso de juegos en dicha plataforma para la mejora en la comprensión del simple past tense empleando recount texts. Durante las sesiones en las que profundizaron en el uso de diferentes juegos en Wordwall de manera progresiva, se empezó por quizes que consistían en elegir la forma correcta del verbo basándose en el contexto, para avanzar sesión por sesión hasta el juego de ordenar un recount text de manera coherente. En el cual al finalizar, se</p>	<p>Los trabajos de Del Olmo, Alconada y Corry, Ervan y Syamsiah muestran diferentes técnicas de gamificación que ayudan a los estudiantes en la comprensión del vocabulario y los motivan a aprender. Del Olmo emplea elementos como puntajes y retos simples como la búsqueda de sinónimos fuera del aula.</p> <p>Alconada y Corry, Ervan y Syamsiah destacan en el uso de TICs para emplear la gamificación en el área de inglés empleando juegos virtuales que ayuden a los estudiantes a reforzar conocimientos como vocabulario aprendido en clase o tiempos verbales. Los cuales emplean puntajes y retroalimentación por parte de la plataforma a utilizar.</p> <p>Estos trabajos convergen en emplear actividades que motiven a los estudiantes empleando diferentes juegos y retos para motivar a los estudiantes a emplear sus conocimientos para avanzar en sus aprendizajes.</p> <p>Sin embargo, se hay diferencias en</p>
---------------------	--	---	--	--

	<p>docente decir una palabra del vocabulario de clase, añadiendo el valor de la recompensa, al incrementar sus puntajes, si el sinónimo que encuentran es correcto.</p>	<p>juego, sino también al intercambiar información u opiniones con sus compañeros para resolver los desafíos.</p>	<p>demonstró que los estudiantes lograban una mejor comprensión del tema al emplear juegos de la plataforma en el aula.</p>	<p>estas propuestas de cómo emplear la gamificación en el aula, empezando por la propuesta de Del Olmo la cual hace uso de material concreto y espacios; al emplear recortes de diferentes palabras del vocabulario aprendido que se pegan en las paredes fuera del aula, realizando una búsqueda ante la orden de encontrar sinónimos de una palabra indicada por el docente.</p> <p>Alconada hace uso de TICs mediante un juego virtual que puede jugarse en grupos, en el cual inicia con una misión principal, la cual empatiza con los estudiantes. Para resolverla, necesitarán completar misiones adjuntas relacionadas con los contenidos aprendidos en clase, y para compartir diferentes datos o resolver dudas podrán comunicarse empleando el vocabulario aprendido en clase.</p> <p>Corry, Ervan y Syamsiah emplean la plataforma Word Wall para la comprensión general del past simple. En dónde emplean juegos en la plataforma que se vuelven cada vez más complejos a medida que los estudiantes semana a semana van avanzando en la comprensión del</p>
--	---	---	---	---

				<p>tema, desde juegos enfocados en reforzar los verbos por separado, hasta el uso del past simple en un texto corto.</p>
--	--	--	--	--

Anexo 3 Fichas

Aguilar Pérez-Llantada, M. (2022) *Desarrollo de las destrezas comunicativas orales en inglés mediante el uso de LyricsTraining en 5º de Educación Primaria. Universidad de Valladolid*

Álvarez Isidro, D., Arias Ovando, J. C., Landero, J. M., & Morales Vázquez, E. (2023) *La expresión oral: Estrategias de aprendizaje utilizadas por profesores en la enseñanza de la lengua inglesa. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*

Álvarez Isidro, D., Arias Ovando, J. C., Landero, J. M., & Morales Vázquez, E. (2023) *La expresión oral: Estrategias de aprendizaje utilizadas por profesores en la enseñanza de la lengua inglesa*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar

Benítez Hinestroza, D., Franco Castaño, W., López Cardona, P. y Serna Palacio, M. (2021) *El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay*. Universidad de Cartagena

Bohórquez, M. y Rincón, Y. (2018) *La expresión oral: estrategias pedagógicas para su fortalecimiento*. Universidad Pedagógica Y Tecnológica de Colombia.

Corry, E., Ervan, M., & Syamsiah, S. (2024) *THE EFFECT OF WORD WALL IN ENGLISH LEARNING ASSESSMENT FOR EIGHT GRADES AT SMPN 8 TANJUNG JABUNG TIMUR*. JR-ELT Journal of Research in English Language Teaching

Consejo de Europa (2020) *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación. Volumen complementario*. Council of Europe

Cruz Penagos, M., Dueñas Toloza, J. y Salcedo Sanabria, H.(2021) *Fortalecimiento de la habilidad del habla del Inglés a través de la gamificación en los estudiantes de grado sexto en la I.E.D. El Triunfo de El Colegio Cundinamarca, Colombia*. Universidad de Cartagena

Figuroa Vidal, R. A., Intriago Macías, J. R. (2022)*Estrategias para la expresión oral del idioma inglés en la comunicación de los estudiantes*.Revista Polo del Conocimiento

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

Ko H. (2023)*English oral proficiency measured by holistic and analytic assessments in dialogic and monologic tasks*. *English Teaching*. Revista English Teaching

Hernández Sampieri, R. y Mendoza Torres P. (2018) *Metodología de la Investigación: las rutas cualitativa cuantitativa y mixta*. McGraw-Hill Education

Ramírez Ortiz, S. M., & Artunduaga Cuéllar, M. T. (2018) *Authentic tasks to foster oral production among English as a foreign language learners*. Revista HOW

Suntaxi Llumiquinga, J. (2022) *Escape room educativo como estrategia de gamificación para mejorar las habilidades orales en el idioma inglés*. Revista KRONOS The Lanugage teaching Journal

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