



UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR POR EL

TÍTULO DE MAGÍSTER EN DOCENCIA SUPERIOR

ELABORADO POR:

JANICE MEDRICK JAMES

ID 8-407-141

DOCENTE FACILITADOR

GIULIANO MAZZANTI A.

ABRIL 2026



Universidad Latina de Panamá

Ciencias de La Educación y Desarrollo Humano

Maestría en Docencia Superior

**Evaluación del Rol de la Gamificación en el Aprendizaje Del Idioma Inglés en
Estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto Año 2026**

Estudiante

Janice Medrick James

Id 8-407-141

Profesor

Giuliano Mazzanti A.

Panamá, República de Panamá

2026



Universidad Latina de Panamá
Departamento de Registros Académicos

Trabajo de Graduación para optar por el título de Maestría en Docencia Superior,
bajo el tema: **“Evaluación del rol de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto Año 2026”**.

Esta tesis fue aprobada por los miembros del tribunal calificador conformado por:

Dr. Giuliano Mazzanti
Docente asesor

Firma

Dado en la Ciudad de Panamá, a los 25 días del mes de abril de 2026

DECLARACION JURADA

Yo, Janice Medrick James, portadora de la cédula de identidad personal **No. 8-407-141**, estudiante de la Maestría en Docencia Superior de la Universidad Latina de Panamá, declaro bajo juramento que el trabajo de tesis titulado: **“Evaluación del rol de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto Año 2026”** ha sido realizado por mi persona de manera individual, con fines académicos y como requisito para optar por el título de Magíster en Docencia Superior. Declaro que el contenido del presente trabajo es original, que he citado adecuadamente todas las fuentes utilizadas conforme a las normas de citación académica vigentes, y que no ha sido presentado previamente para la obtención de otro título académico. Asimismo, me comprometo a asumir la responsabilidad legal y académica en caso de comprobarse cualquier tipo de plagio, falsedad o uso indebido del contenido aquí presentado. En fe de lo anterior, firmo la presente declaración en la ciudad de Panamá, a los _____ días del mes de del año 2026.

Firma: _____

Nombre completo: Janice Medrick James

Cédula: 8-407-141

DEDICATORIA

Primeramente, dedico esta tesis a Dios, quien ha sido mi motor, mi sustento y mi guía en cada etapa de este proceso. Su fortaleza, amor y dirección me han permitido superar los desafíos y mantener la fe cuando el camino parecía difícil. Sin Su presencia constante en mi vida, este logro no habría sido posible.

A mi madre, Marva James Douglas, quien ha sido mi mayor ejemplo a seguir. Su esfuerzo, valores, sacrificio y amor incondicional han sido la base de mi formación personal y profesional. Gracias por enseñarme la importancia de la perseverancia, la responsabilidad y la fe en mí misma.

Y a mi esposo, mi mayor admirador, por su apoyo incondicional, paciencia y palabras de ánimo en los momentos de cansancio y duda. Gracias por creer en mí, por impulsarme a seguir adelante y por caminar a mi lado en cada meta alcanzada.

Este logro también les pertenece a ustedes.

AGRADECIMIENTOS

A mi hermana, Elvia Medrick, y a mi hermano, Rodrick Grant, por su apoyo incondicional, fortaleza y amor en uno de los momentos más difíciles de mi vida.

Gracias por acompañarme, sostenerme y motivarme a continuar cuando las circunstancias parecían abrumadoras. Su presencia y respaldo fueron fundamentales para no rendirme y seguir adelante hasta alcanzar esta meta.

Este logro también es reflejo del apoyo y la unidad que siempre hemos mantenido como familia.

Y un especial agradecimiento a mis compañeros de equipo por su respaldo constante en cada meta académica alcanzada juntos.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACION JURADA.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN	ix
SUMMARY	x
Introducción.....	1
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Antecedentes de la Investigación	5
1.2. Planteamiento del problema.....	11
1.2.1. Diagnóstico situacional del problema.....	11
1.2.2. Delimitación del proyecto.....	15
1.3. Preguntas de investigación.....	16
1.4. Pregunta de investigación principal.....	16
1.5. Preguntas secundarias.....	17
1.6. Justificación de la investigación.....	18
1.6.1. Importancia	18
1.6.2. Aportes del proyecto	19
1.7. Objetivos	21
1.7.1. Generales	21
1.7.2. Específicos	21
1.8. Definición de Términos.....	22
1.9. Limitaciones o restricciones de la investigación	27
1.10. Hipótesis.....	29
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	1
2.1. Fundamentos teóricos del aprendizaje.....	28
2.1.1. Teorías del aprendizaje relevantes para la educación superior	29
2.1.2. Motivación en el aprendizaje	31
2.1.3. Aprendizaje significativo y autonomía del estudiante	32
2.2. Enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL)	32
2.2.1. El inglés como lengua extranjera en la educación superior técnica.....	33

2.2.2.	Enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés	34
2.2.3.	Dificultades frecuentes en el aprendizaje del inglés como segunda lengua	34
2.3.	Innovación educativa y uso de tecnologías en el aula	35
2.3.1.	Innovación educativa en la educación superior	36
2.3.2.	Tecnología educativas y aprendizaje	37
2.3.3.	Entornos digitales de aprendizaje	38
2.4.	La gamificación como estrategia didáctica	38
2.4.1.	Concepto y origen de la gamificación	39
2.4.2.	Elementos y mecánicas de la gamificación	40
2.4.3.	Principios pedagógicos de la gamificación	41
2.5.	Gamificación en el contexto educativo	42
2.5.1.	Gamificación y motivación estudiantil	43
2.5.2.	Gamificación y aprendizaje significativo	44
2.5.3.	Gamificación en la educación superior	44
2.6.	Gamificación en la enseñanza del inglés como segunda lengua	45
2.6.1.	Aplicaciones de la gamificación en la enseñanza de lenguas	46
2.6.2.	Beneficios pedagógicos en el aprendizaje del inglés	47
2.6.3.	Limitaciones y desafíos de la gamificación en ESL	47
2.7.	Contexto de la educación técnica superior	48
2.7.1.	Características de la educación técnica de ciclo corto	49
2.7.2.	Enseñanza del inglés en carreras técnicas	49
2.8.	Relación entre gamificación, motivación y desempeño académico	50
2.8.1.	Motivación como variable mediadora del aprendizaje	51
2.8.2.	Gamificación y desempeño académico	52
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO		28
3.1.	Tipo y diseño de la investigación	31
3.2.	Población y muestra	32
3.3.	Variables	32
3.3.1.	Variable independiente	32
3.3.2.	Variable dependiente	33
3.4.	Descripción de los instrumentos	33
3.4.1.	Entrevista a docentes	33
3.4.2.	Encuesta a estudiantes	38

3.5.	Procedimiento de recolección de datos	40
3.6.	Técnicas de análisis estadístico	41
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....		42
4.1.	Resultados de instrumento docente.....	39
4.1.1.	Síntesis analítica del instrumento docente	41
4.2.	Resultados del instrumento para estudiantes	42
4.2.1.	Análisis de resultados por ítem	42
4.3.	Prueba de hipótesis.....	50
4.3.1.	Formulación de hipótesis	50
4.3.2.	Nivel de significancia	51
4.3.3.	Método de comprobación	51
4.3.4.	Criterio de decisión.....	52
4.3.5.	Resultados del contraste	52
4.3.6.	Decisión.....	53
4.3.7.	Interpretación de la prueba.....	53
4.3.8.	Validez de la Hipótesis	54
4.3.9.	Consideración metodológica final	54
4.4.	Conclusiones	54
4.5.	Recomendaciones	56
CAPÍTULO V. LA PROPUESTA		39
5.1.	Introducción	40
5.2.	Fundamentación de la Propuesta	41
5.3.	Justificación de la Propuesta	43
5.4.	Objetivos de la Propuesta.....	45
5.4.1.	Objetivo General	45
5.4.2.	Objetivos específicos	46
5.5.	Análisis costo beneficio de la Propuesta.....	46
5.6.	Implementación de la Propuesta.....	49
5.6.1.	Fase 1: Planificación inicial (Sprint 0).....	49
5.6.2.	Fase 2: Diseño del prototipo didáctico	50
5.6.3.	Fase 3: Implementación piloto (Sprint 1).....	50
5.6.4.	Fase 4: Evaluación y retroalimentación	50
5.6.5.	Fase 5: Iteración y mejora (Sprint 2 y siguientes)	51

5.6.6.	Fase 6: Consolidación del modelo	51
5.6.7.	Estrategias clave de implementación	51
5.6.8.	Indicadores de seguimiento	51
5.6.9.	Consideración operativa	52
5.7.	Cronograma de actividades	53
5.8.	Presupuesto de implementación de la Propuesta	53
5.8.1.	Recursos Humanos	55
5.8.2.	Recursos Tecnológicos	55
5.8.3.	Recursos Didácticos	55
5.8.4.	Equipación	56
5.8.5.	Costos Operativos y Contingencia	56
5.8.6.	Total General del Proyecto.....	56
5.8.7.	Análisis Financiero	57
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1	53
---------------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	55
Tabla 2	55
Tabla 3	55
Tabla 4	56
Tabla 5	56
Tabla 6	56

RESUMEN

La presente investigación analiza el rol de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en estudiantes de educación técnica superior. El estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, combinando técnicas cuantitativas, mediante una encuesta tipo Likert aplicada a estudiantes, y cualitativas, a través de un instrumento dirigido al docente. Los resultados evidencian que la gamificación tiene un impacto significativo en la motivación, la participación y la autonomía del estudiante, aspectos fundamentales en el aprendizaje de lenguas extranjeras. El análisis por dimensiones mostró una aceptación generalizada de las actividades gamificadas, destacando su capacidad para hacer el aprendizaje más dinámico, reducir el miedo al error y fomentar la interacción en el aula. Asimismo, se identificó un fortalecimiento del aprendizaje significativo, reflejado en la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos en contextos reales. No obstante, también se evidenciaron limitaciones relacionadas con el acceso a recursos tecnológicos, lo que pone de manifiesto la existencia de una brecha digital moderada. La prueba de hipótesis permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, confirmando que la gamificación influye de manera significativa en el aprendizaje del inglés técnico. Con base en estos resultados, se diseñó una propuesta pedagógica consistente en un modelo didáctico híbrido basado en gamificación, estructurado bajo principios Agile, que combina herramientas digitales y actividades offline para garantizar su viabilidad en contextos con limitaciones tecnológicas. La investigación demuestra que la gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva y adaptable, capaz de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación técnica superior, siempre que su implementación sea planificada estratégicamente y contextualizada a las condiciones del entorno educativo.

Conceptos clave: Gamificación, aprendizaje significativo, motivación estudiantil, autonomía del aprendizaje, metodología híbrida, inglés técnico, educación superior técnica.

SUMMARY

This research analyzes the role of gamification as a teaching strategy in learning English as a second language among students in technical higher education. The study was conducted using a mixed-method approach, combining quantitative data through a Likert-scale survey applied to students and qualitative data through a teacher-focused instrument. The findings reveal that gamification has a significant impact on student motivation, participation, and autonomy, which are essential factors in language learning. The dimensional analysis showed a high level of acceptance of gamified activities, highlighting their ability to make learning more dynamic, reduce fear of making mistakes, and enhance classroom interaction. Additionally, the results indicate an improvement in meaningful learning, reflected in students' ability to apply knowledge in real-life contexts. However, technological limitations were identified, revealing a moderate digital gap that affects equitable participation. The hypothesis testing led to the rejection of the null hypothesis and the acceptance of the alternative hypothesis, confirming that gamification significantly influences the learning of technical English. Based on these findings, a pedagogical proposal was developed, consisting of a hybrid gamification-based teaching model structured under Agile principles, integrating digital tools and offline activities to ensure feasibility in low-resource environments. The research demonstrates that gamification is an effective and adaptable pedagogical strategy capable of improving teaching and learning processes in technical higher education, provided that its implementation is strategically planned and adapted to the educational context.

Key words: Gamification, Meaningful learning, Student motivation, Learning autonomy, Hybrid methodology, Technical English (ESL), Technical higher education

Introducción

La presente investigación aborda el análisis del rol de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua (ESL) en estudiantes de educación superior técnica. El tema central se inscribe en el campo de la innovación educativa y responde a la necesidad de transformar los procesos de enseñanza tradicionales en experiencias más dinámicas, participativas y orientadas al desarrollo de competencias. En este marco, la investigación integra diversos subtemas que permiten comprender el fenómeno de manera integral, entre los que destacan: las teorías del aprendizaje aplicadas a la educación superior, la motivación como variable mediadora del aprendizaje, el enfoque del aprendizaje significativo y la autonomía del estudiante, así como la enseñanza del inglés en contextos técnicos. Asimismo, se analizan los fundamentos conceptuales y pedagógicos de la gamificación, sus elementos, mecánicas y principios, y su aplicación en entornos educativos, particularmente en la enseñanza de lenguas extranjeras. De igual manera, se incorpora el estudio del uso de tecnologías educativas y entornos digitales de aprendizaje, considerando las condiciones reales de acceso y las limitaciones tecnológicas que pueden incidir en su implementación. En conjunto, estos subtemas permiten articular un enfoque analítico que vincula la gamificación con variables clave como la motivación, la participación, la autonomía y el desempeño académico, situando el estudio en un contexto específico de formación técnica superior.

En cuanto a la estructura del trabajo, la investigación se organiza en capítulos que desarrollan de manera progresiva los distintos componentes del estudio. El primer capítulo presenta el planteamiento del problema, incluyendo los antecedentes de la investigación, el diagnóstico situacional, la delimitación del estudio, las preguntas de investigación, la justificación, los objetivos, la definición de términos, las limitaciones y la formulación de la hipótesis. Este capítulo establece el marco contextual y conceptual que orienta la investigación. El segundo capítulo corresponde al marco teórico, donde se desarrollan los fundamentos conceptuales y teóricos que sustentan el estudio, abarcando las teorías del aprendizaje, la enseñanza del inglés como segunda lengua, la innovación educativa, el uso de tecnologías en el aula y la gamificación como estrategia didáctica, así como su relación con la motivación y el desempeño académico. El tercer capítulo presenta el marco metodológico, en el que se describen el tipo y diseño de la investigación, la población y muestra, las variables, los instrumentos de recolección de datos, el procedimiento de aplicación y las técnicas de análisis utilizadas. El cuarto capítulo expone los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos, incluyendo el análisis por ítems, el análisis integrado por dimensiones, la interpretación de los resultados del instrumento docente y la prueba de hipótesis, así como las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio. Finalmente, el quinto capítulo desarrolla la propuesta pedagógica, estructurada a partir de los hallazgos de la investigación, incorporando su fundamentación, justificación, objetivos, análisis costo–beneficio, implementación, cronograma de actividades y presupuesto, con el propósito de ofrecer una alternativa metodológica viable y

contextualizada para mejorar el aprendizaje del inglés técnico en la educación superior.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes de la Investigación

La presente investigación se inscribe en el marco de los estudios recientes sobre el uso de la gamificación y de las herramientas lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras. En particular, se vincula con las experiencias y enfoques que analizan la incorporación de estrategias didácticas basadas en el juego para el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en contextos de educación técnica superior. Este trabajo tomó como referencia el contexto académico de los estudiantes de primer nivel de Ingreso T-EP-1-2 de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, correspondientes al primer cuatrimestre de 2026, en la Universidad Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto, a partir del cual se examina la pertinencia pedagógica de dichas estrategias en escenarios formativos de carácter técnico y profesional.

La gamificación puede ser utilizada como una herramienta fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el aula de clases, donde las estrategias lúdicas permiten fomentar el aprendizaje de manera más dinámica y participativa. La incorporación de diversas herramientas de gamificación no implica únicamente un plan intensivo basado en el juego, sino una estrategia didáctica orientada a facilitar el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua (ESL), promoviendo el uso del idioma de forma natural y constante. Este enfoque contribuye al desarrollo de capacidades didácticas que fortalecen habilidades esenciales como la lectura comprensiva, la pronunciación, la escritura, la gramática y la memorización.

En este marco, la aplicación de estrategias basadas en la gamificación se plantea como una vía para evidenciar el progreso y el desempeño de los estudiantes que cursan el primer año de la carrera en el Técnico Superior en Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, en la Escuela de Tecnología Industrial. La experiencia formativa de estos estudiantes permite analizar cómo las herramientas lúdicas pueden incidir en su proceso de adquisición del inglés en un contexto de educación técnica superior.

El uso de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés para este grupo resulta especialmente pertinente, dado que los estudiantes del grupo T-EP-1-2 de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado presentan un dominio limitado de las competencias básicas del idioma y una capacidad casi nula de comprensión. Esta situación evidencia la necesidad de fortalecer de manera sistemática las cuatro habilidades fundamentales del inglés: comprensión lectora, expresión oral, expresión escrita y comprensión auditiva.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación se concibe como una estrategia educativa que aplica elementos y mecánicas propias de los juegos — como puntos, niveles, recompensas y desafíos— a actividades de aprendizaje, con el fin de incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes. De este modo, el proceso educativo se vuelve más interactivo y efectivo,

al tiempo que las tareas académicas se transforman en retos con una narrativa que estimula la implicación del estudiante en su propio aprendizaje.

No obstante, afirmar que la gamificación consiste simplemente en “hacer videojuegos” resulta una definición imprecisa y restrictiva, ya que reduce de manera significativa el alcance real de este enfoque. La gamificación puede aplicarse a casi cualquier ámbito, incluidos los procesos formativos y las experiencias educativas y lingüísticas, lo que amplía notablemente sus posibilidades pedagógicas.

En cuanto a su origen, la gamificación comienza a consolidarse a finales de 2011 con el propósito de trasladar mecanismos, procesos y estrategias del juego a contextos no lúdicos. Sin embargo, el concepto, tal como se entiende en la actualidad, se remonta a 2003, cuando fue acuñado por el diseñador y programador británico Nick Pelling. Este autor utilizó el término para describir una realidad emergente en la que la “cultura del juego” empezaba a reconfigurar distintos ámbitos de la sociedad. En este sentido, la gamificación puede entenderse como un paradigma mediante el cual productos, procesos sociales o educativos ya existentes se transforman en experiencias con estructura de juego para alcanzar propósitos específicos.

Desde el año 2003 el término fue adoptándose en diferentes ámbitos, pero fue en 2010 y 2011 cuando famosos diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, subrayando que este término también resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir,

la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real. Los creadores de videojuegos Cunningham y Zichermann definieron la gamificación como el “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas”. Por otra parte, Deterding, Khaled, Nacke y Dixon contribuyeron con una definición académica: “uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”.

En la actualidad, la gamificación, ya consolidada en el sector educativo, inicia un proceso de maduración en el que se está generando una ingente cantidad de masa crítica en publicaciones y revistas científicas, muchas de ellas basadas en la adaptación de la gamificación a los formatos móviles y tecnologías de vanguardia (Vergara y Gómez, 2019).

La gamificación ha experimentado una expansión sostenida en América Latina y en Panamá durante la última década, especialmente en los ámbitos educativo y organizacional, donde se ha incorporado como una estrategia para fortalecer la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes y usuarios. Este enfoque, que adquiere mayor visibilidad a partir de la segunda década del siglo XXI, se fundamenta en la integración de mecánicas propias del juego —como puntos, niveles, insignias y recompensas— en contextos no lúdicos, con el propósito de estructurar experiencias de aprendizaje más dinámicas y orientadas al logro de resultados formativos (Deterding et al., 2011; Werbach & Hunter, 2012).

Desde una perspectiva histórica, el uso de recompensas, desafíos y competencias como mecanismos para incentivar el comportamiento y el aprendizaje no constituye un fenómeno completamente novedoso, ya que estas prácticas pueden rastrearse en diversas tradiciones educativas. Sin embargo, en el contexto contemporáneo, la gamificación se ha consolidado como una tendencia global vinculada al desarrollo de entornos digitales e interfaces interactivas, en los que se busca incrementar la implicación activa del estudiante y mejorar la experiencia de usuario en los procesos educativos (Zichermann & Cunningham, 2011; Kapp, 2012).

En el ámbito educativo, diversos estudios coinciden en señalar que la gamificación se ha empleado como una estrategia pedagógica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la incorporación sistemática de elementos lúdicos en actividades académicas. La literatura especializada muestra que existen diferencias en los enfoques de diseño, en las percepciones docentes y en las formas de implementación según el contexto institucional; no obstante, también se observan convergencias en cuanto a su consideración como una fuente relevante de motivación y compromiso estudiantil, particularmente en la educación superior (Kapp, 2012; Dicheva et al., 2015).

En el contexto latinoamericano, las investigaciones recientes evidencian un interés creciente por la aplicación de la gamificación en universidades de países como Ecuador, Chile, Brasil, Perú, México, Colombia y Venezuela, donde se han desarrollado estudios de enfoque cuantitativo y cualitativo orientados a analizar su

impacto en la motivación y el desempeño académico. La revisión de la producción científica entre 2020 y 2023 muestra un incremento progresivo de publicaciones sobre esta temática, lo que sugiere la consolidación de la gamificación como una línea de trabajo relevante en la región (Laca et al., 2024).

En el caso de Panamá, la introducción de la gamificación se ha visto impulsada, entre otros factores, por el trabajo de centros de investigación que han incorporado mecánicas lúdicas en entornos digitales, particularmente en plataformas web orientadas a la docencia y a la gestión del conocimiento. Experiencias desarrolladas en el ámbito universitario, como las promovidas desde espacios de investigación en tecnologías de la información y la comunicación, evidencian un interés institucional por utilizar la gamificación como recurso para dinamizar los procesos de enseñanza, aprendizaje e investigación, fortaleciendo la participación y el compromiso de la comunidad académica (UMECIT, s. f.).

En conjunto, estos antecedentes permiten situar la gamificación como una estrategia pedagógica en expansión en América Latina y Panamá, con un respaldo teórico y empírico que justifica su análisis en contextos específicos de formación técnica superior. Asimismo, ponen de relieve la necesidad de examinar su pertinencia y efectividad en escenarios concretos, donde las limitaciones en el dominio de competencias lingüísticas, como ocurre en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, plantean desafíos que pueden ser abordados mediante enfoques

didácticos innovadores sustentados en principios de motivación y participación activa.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Diagnóstico situacional del problema

El acceso limitado a herramientas digitales constituye un factor que incide directamente en la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, y en la garantía de condiciones de equidad educativa dentro de las instituciones de educación superior técnica. En el Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto (ITSE), si bien existen laboratorios de informática y recursos tecnológicos destinados a apoyar los procesos formativos, su disponibilidad y uso no se distribuyen de manera homogénea entre todas las escuelas y grupos académicos, lo que genera brechas significativas en las oportunidades de aprendizaje.

En particular, los estudiantes del grupo T-EP-1-2 de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, pertenecientes a la Escuela de Tecnología Industrial, enfrentan un acceso restringido a los laboratorios de informática y a las herramientas digitales institucionales, en contraste con otros grupos que cuentan con conectividad permanente y recursos tecnológicos de uso regular. Esta situación limita la posibilidad de incorporar de forma sistemática estrategias como la gamificación, las cuales requieren, en muchos casos, soporte tecnológico para su adecuada implementación y seguimiento. Como consecuencia, se reduce el potencial de estas

metodologías para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua en un contexto de formación técnica.

La incorporación de la gamificación en este tipo de programas formativos no solo supone un desafío en términos de infraestructura, sino también en cuanto a la planificación pedagógica y a la inversión de tiempo y recursos materiales por parte de la institución y del docente. Un diseño inadecuado o una implementación apresurada puede derivar en efectos contraproducentes, como la distracción de los estudiantes respecto de los objetivos de aprendizaje o una disminución progresiva del impacto motivacional del juego con el paso del tiempo. Además, existe el riesgo de que la estrategia pierda su valor formativo si se percibe únicamente como un recurso recreativo y no como un medio estructurado para el desarrollo de competencias.

En este contexto, aunque la gamificación ofrece múltiples beneficios potenciales en términos de motivación, participación y compromiso estudiantil, su aplicación en carreras técnicas de ciclo corto, como Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, plantea interrogantes relevantes sobre las condiciones reales de acceso a los recursos digitales, la viabilidad de su implementación sostenida y su efectividad pedagógica. Estas tensiones configuran el núcleo del problema que da origen a la presente investigación.

Las desventajas más importantes de la gamificación en el aula podrían, incluso, frenar los procesos de transformación digital mediante el aprendizaje lúdico gamificado, si no se abordan de manera crítica y planificada.

En primer lugar, el proceso de implementación merece un cuidado especial. En numerosas instituciones educativas, la incorporación de la gamificación en el aula se realiza de manera excesivamente genérica y superficial, sin una consideración adecuada de los riesgos, límites y posibles efectos no deseados. Con frecuencia, se recurre a la simple inclusión de sistemas de puntos, insignias o tablas de clasificación en distintos procesos de aprendizaje, sin que medie un diseño pedagógico sólido que articule dichos elementos con los objetivos formativos. Este tipo de aproximación instrumental tiende a priorizar la apariencia lúdica sobre la calidad de la experiencia educativa.

En consecuencia, se descuida la necesidad de construir experiencias didácticas cuidadosamente planificadas, capaces de equilibrar de forma adecuada la competencia y la colaboración entre los estudiantes. Asimismo, se pasa por alto la importancia de dotar de significado a las actividades propuestas y de promover una motivación auténtica, en lugar de limitarse a la aplicación mecánica de recompensas externas que, a largo plazo, pueden perder su efectividad y reducir el valor formativo de la gamificación.

En segundo término, la gamificación requiere una inversión significativa de tiempo y recursos materiales. Una de las principales desventajas de este enfoque

radica en que el diseño y desarrollo de experiencias lúdicas suelen demandar más planificación que los modelos tradicionales de enseñanza. En este sentido, resulta necesario transitar de una lógica centrada exclusivamente en los costos hacia una perspectiva orientada al análisis del retorno de la inversión pedagógica. Aunque en la actualidad existen aplicaciones gratuitas que permiten implementar actividades gamificadas de manera ágil y con costos reducidos, la planificación, ejecución y evaluación de estas estrategias continúa siendo una tarea compleja, especialmente en contextos con limitaciones tecnológicas o presupuestarias.

Por otra parte, un riesgo relevante de la gamificación mal diseñada es que puede distraer a los estudiantes de los objetivos de aprendizaje. Cuando la estructura lúdica no se articula adecuadamente con los contenidos curriculares, existe la posibilidad de que se genere confusión o desvinculación, impidiendo que se alcance la finalidad formativa de la actividad. Además, la experiencia de juego tiende a fomentar la exploración y el pensamiento divergente, lo que exige que el diseño pedagógico reconozca y canalice adecuadamente estas dinámicas en función del aprendizaje.

En tercer lugar, debe considerarse que el efecto motivador de la gamificación puede ser de corta duración. Los efectos positivos asociados a la novedad, la diversión o el sentimiento de logro pueden disminuir con relativa rapidez, fenómeno conocido como “fatiga de la recompensa”. Para contrarrestar esta tendencia, se requiere concebir la gamificación como un proceso sostenido y evolutivo, en el que

las dinámicas, retos y sistemas de reconocimiento se ajusten progresivamente a las necesidades y al desarrollo de los estudiantes.

Finalmente, se observa una posible disminución del valor del juego con el tiempo. Los juegos no solo implican costos elevados en su desarrollo, sino también en su mantenimiento y actualización. Con el paso del tiempo, los recursos lúdicos pueden volverse obsoletos, lo que afecta su atractivo y su pertinencia pedagógica. Además, muchos juegos poseen un valor de uso limitado, ya que una vez completados pierden su interés como herramienta de consulta o refuerzo, lo que obliga a complementar estas estrategias con otros materiales, incrementando nuevamente los costos y la complejidad del proyecto educativo.

A pesar de estas limitaciones, la clave reside en evaluar de manera crítica la relación entre los costos y los beneficios pedagógicos esperados, considerando que una implementación bien planificada puede generar impactos positivos en la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes, que, a mediano y largo plazo, compensen la inversión realizada.

1.2.2. Delimitación del proyecto

El presente estudio se delimita al análisis de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso del grupo T-EP-1-2 de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de

Ciclo Corto, durante el primer cuatrimestre del año 2026. La investigación se circunscribe a este contexto específico, tanto en términos temporales como poblacionales, y no pretende generalizar sus resultados a otras carreras, niveles académicos o instituciones educativas.

Asimismo, el estudio se centra en examinar el rol pedagógico de la gamificación en relación con variables como la motivación, la participación y el desempeño académico de los estudiantes, considerando las condiciones reales de infraestructura y acceso tecnológico disponibles en el entorno institucional. No se aborda el desarrollo de plataformas tecnológicas complejas, sino el uso de herramientas lúdicas y digitales accesibles que puedan integrarse al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en un contexto de educación técnica superior.

Esta delimitación permite focalizar el análisis en un escenario concreto y viable, garantizando la coherencia entre los objetivos de la investigación, el diseño metodológico y los recursos disponibles, al tiempo que facilita una interpretación contextualizada y realista de los resultados que se obtengan.

1.3. Preguntas de investigación

1.4. Pregunta de investigación principal

¿Cuál es el rol de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso de la

carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto durante el año 2026?

1.5. Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son las principales dificultades y necesidades en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua que presentan los estudiantes de primer ingreso de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado?
- ¿Qué estrategias de gamificación y herramientas lúdicas y digitales pueden aplicarse al proceso de enseñanza del inglés en el contexto de la educación técnica superior?
- ¿Cómo puede diseñarse e implementarse una propuesta didáctica basada en gamificación para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grupo T-EP-1-2 durante el primer cuatrimestre de 2026?
- ¿Qué impacto tiene la estrategia gamificada en la motivación, la participación y el desempeño académico de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua?
- ¿Cuáles son las condiciones pedagógicas y tecnológicas necesarias para la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés en el Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto?

1.6. Justificación de la investigación

1.6.1. Importancia

La presente investigación se justifica en la convicción de que el desarrollo de la gamificación, entendida como una forma de aprendizaje lúdico, puede contribuir de manera significativa al logro de aprendizajes significativos, al fortalecimiento de la autonomía para aprender y al desarrollo de competencias transversales vinculadas con la creatividad y la innovación. En este marco, la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza del idioma inglés como segunda lengua se concibe como una estrategia pertinente para favorecer una mayor implicación del estudiantado en su propio proceso formativo, especialmente en contextos de educación técnica superior.

En el contexto actual, caracterizado por el avance sostenido de la tecnología y la transformación digital de los entornos educativos, la gamificación ofrece múltiples ventajas como herramienta pedagógica innovadora. Su implementación contribuye a redefinir el rol del docente de inglés como un facilitador del aprendizaje, capaz de convertir el proceso de adquisición de una segunda lengua en una experiencia de descubrimiento y juego, sin perder de vista los objetivos formativos. Asimismo, existe la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua mediante estrategias pedagógicas que incrementen la motivación y el compromiso del estudiantado, dado que ningún objetivo formativo

puede alcanzarse de manera efectiva si los estudiantes no se encuentran genuinamente involucrados en lo que aprenden.

La gamificación se presenta, en este sentido, como una alternativa didáctica capaz de hacer el aprendizaje más atractivo y significativo, ya que permite vincular los contenidos curriculares con dinámicas lúdicas que despiertan el interés y la participación activa de los estudiantes. Además, este enfoque puede incidir positivamente en la retención de los conocimientos, al combinar componentes emocionales y motivacionales con la comprensión de la utilidad práctica de los aprendizajes, superando los límites de una enseñanza meramente expositiva.

1.6.2. Aportes del proyecto

Esta propuesta se orienta a promover un mayor dominio del idioma inglés en los estudiantes del grupo T-EP-1-2 de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, mediante el uso de herramientas didácticas sencillas basadas en juegos, retos y dinámicas propias de la gamificación. A través de este enfoque, el idioma adquiere una utilidad inmediata en situaciones de aprendizaje, por ejemplo, cuando el estudiante debe emplear el inglés como medio para avanzar o “ganar” dentro de una actividad lúdica, lo que refuerza su carácter funcional y comunicativo.

Desde una perspectiva pedagógica, las actividades lúdicas permiten, además, que estudiantes con distintos talentos y habilidades —como el dibujo, la actuación o

el razonamiento lógico— puedan destacar y participar activamente utilizando el inglés como vehículo de expresión. En consecuencia, la gamificación se perfila como una estrategia con potencial para incrementar la interacción en el aula, dinamizar las clases y favorecer procesos de aprendizaje más participativos, orientados a la comprensión, memorización, identificación y reproducción del idioma en contextos significativos.

Otro aporte relevante del proyecto radica en la posibilidad de ofrecer retroalimentación inmediata a los estudiantes durante el desarrollo de las actividades. La incorporación de herramientas digitales y dinámicas gamificadas facilita que el alumnado reciba información constante sobre su desempeño, lo que contribuye a orientar su progreso, identificar dificultades y reforzar los logros alcanzados. Asimismo, este enfoque facilita un aprendizaje basado en el error, en el que las equivocaciones se convierten en oportunidades de mejora y no en sanciones.

Finalmente, la gamificación contribuye a hacer más visible el proceso de aprendizaje, al ofrecer indicadores claros de avance, metas por alcanzar y niveles de progreso, lo que ayuda al alumnado a comprender mejor qué está aprendiendo, cuánto ha avanzado y qué le resta por lograr. Estos elementos constituyen aportes concretos del proyecto al fortalecimiento de la enseñanza del inglés como segunda lengua en el contexto de la educación técnica superior.

1.7. Objetivos

1.7.1. Generales

Evaluar el rol de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto, pertenecientes a la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, durante el año 2026.

1.7.2. Específicos

- Identificar las principales dificultades y necesidades en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto.
- Analizar las estrategias de gamificación y el uso de herramientas lúdicas y digitales como recursos didácticos aplicables al proceso de enseñanza del inglés en el contexto de la educación técnica superior.
- Diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en gamificación para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grupo T-E-1-2 durante el primer cuatrimestre 2026.
- Evaluar el impacto de la estrategia gamificada en la motivación, la participación y el desempeño académico de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

- Describir las condiciones pedagógicas y tecnológicas necesarias para la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza del inglés en el Instituto Superior de Ciclo Corto.

1.8. Definición de Términos

Glosario de Términos Innovación Educativa y Gamificación. Este glosario define conceptos clave para entender cómo la lúdica y la estrategia se integran en el aprendizaje moderno.

a. Ámbito educativo-profesional

Espacio de articulación entre la formación académica y las exigencias del mundo laboral, donde se desarrollan competencias técnicas y sociales para el desempeño profesional.

b. Barra de progreso

Elemento de interfaz gráfica que muestra el avance de un usuario hacia la finalización de una tarea, curso u objetivo, centrado en el progreso individual.

c. Equivalente

Aquello que posee igual valor, función o eficacia que otra cosa; en evaluación gamificada, permite relacionar puntajes o insignias con calificaciones tradicionales.

d. Gamificación

Aplicación de mecánicas y elementos del juego en contextos no lúdicos con el fin de aumentar la motivación y el compromiso en una actividad.

e. Genéricas

Se refiere a competencias transversales comunes a distintas disciplinas, como la comunicación, el liderazgo o el pensamiento crítico.

f. Genialidad

Capacidad sobresaliente para crear o concebir ideas originales y soluciones innovadoras.

g. Implementación

Proceso de poner en práctica un plan, modelo o estrategia previamente diseñados.

h. Insignias (Badges)

Distintivos visuales que se otorgan por alcanzar logros, demostrar habilidades o completar tareas.

i. Jugabilidad

Calidad de la experiencia del usuario al interactuar con un sistema de juego o gamificado, en términos de claridad, equilibrio y fluidez.

j. Los entornos gamificados

Espacios físicos o digitales diseñados bajo la lógica del juego, con reglas, retos y sistemas de retroalimentación.

k. Lúdicas

Relativo al juego o al entretenimiento; en educación, se refiere a estrategias que promueven el aprendizaje de forma amena y participativa.

l. Orden

Relativo al juego o al entretenimiento; en educación, se refiere a estrategias que promueven el aprendizaje de forma amena y participativa.

m. Pensamiento lúdico

Capacidad de abordar problemas mediante la exploración, la creatividad y la actitud propia del juego.

n. Puntos

Unidad básica de medida en la gamificación utilizada para indicar progreso y reforzar la motivación.

o. Redacción creativa (Storytelling)

Técnica de comunicar contenidos mediante una narrativa que facilita la atención y la retención de la información.

p. Sala de ideas

Espacio físico o virtual destinado al intercambio de ideas y a la generación creativa de soluciones.

q. Vinculación

Acción de relacionar conceptos, personas o prácticas, especialmente entre la teoría y su aplicación.

r. Tablero de Calificación

Elemento visual que muestra el progreso de los participantes en relación con otros según métricas como puntos o logros.

s. Recompensa

Incentivo otorgado como reconocimiento por el logro de una meta o el cumplimiento de una tarea.

t. Aprendizaje significativo

Proceso mediante el cual el estudiante integra nuevos conocimientos a sus estructuras previas de manera comprensiva y funcional, favoreciendo la retención y la aplicación práctica de lo aprendido.

u. Compromiso académico

Grado de implicación, constancia y responsabilidad del estudiante en las actividades de aprendizaje, reflejado en su participación activa y esfuerzo sostenido durante el proceso formativo.

v. Estrategia didáctica

Conjunto de métodos, técnicas y recursos planificados por el docente para facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje en un contexto educativo determinado.

w. Motivación

Conjunto de factores internos y externos que impulsan al estudiante a participar, persistir y esforzarse en las actividades de aprendizaje, especialmente en contextos gamificados.

x. Participación activa

Intervención consciente y constante del estudiante en las actividades de clase, mediante la interacción, la práctica y el intercambio con sus pares y el docente.

y. **Retroalimentación**

Información que recibe el estudiante sobre su desempeño con el fin de orientar la mejora continua y reforzar los logros alcanzados durante el proceso de aprendizaje.

z. **Segunda lengua (ESL)**

Idioma aprendido después de la lengua materna y utilizado como medio de comunicación y aprendizaje en contextos académicos o profesionales, como ocurre con el inglés en esta investigación.

1.9. Limitaciones o restricciones de la investigación

La presente investigación reconoce una serie de limitaciones que deben ser consideradas al momento de interpretar sus resultados. En primer lugar, el estudio se desarrolla en un período de tiempo acotado, correspondiente únicamente al primer cuatrimestre del año 2026, lo cual restringe la posibilidad de observar efectos a mediano o largo plazo de la implementación de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Esta delimitación temporal condiciona el alcance de los hallazgos y limita la generalización de los resultados.

En segundo término, la investigación se circunscribe a un solo grupo de estudiantes, específicamente al grupo T-EP-1-2 de la carrera de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado, integrado por aproximadamente 24 alumnos de primer ingreso. La ausencia de un grupo de comparación impide establecer contrastes entre distintas cohortes o metodologías, por lo que el análisis se centra exclusivamente en

describir y evaluar el proceso de aprendizaje mediado por la gamificación dentro de este contexto particular.

Una tercera limitación relevante se relaciona con las condiciones de infraestructura y acceso tecnológico. Los estudiantes deberán utilizar, en su mayoría, sus propios dispositivos, dado que el aula asignada para las clases no cuenta con laboratorio de informática. Esta situación puede generar desigualdades en el acceso a las herramientas digitales necesarias para la implementación de las actividades gamificadas y afectar la homogeneidad de la experiencia educativa.

Adicionalmente, desde una perspectiva crítica, debe considerarse que la gamificación, aunque efectiva para incrementar la motivación y el compromiso, puede verse afectada por fenómenos propios de la cultura contemporánea. Como señala Lipovetsky, la lógica hipermoderna se caracteriza por la búsqueda constante de novedad, la seducción y el espectáculo, lo que puede conducir a una rápida pérdida del efecto motivador inicial y a la necesidad permanente de innovar para mantener el interés del estudiante. En este sentido, existe el riesgo de que la gamificación se vuelva rutinaria y pierda progresivamente su impacto pedagógico, derivando en una dinámica de “hipergamificación” que puede resultar estéril si no se sustenta en objetivos formativos claros (López, 2022).

Estas limitaciones no invalidan el estudio, pero sí delimitan su alcance y refuerzan la necesidad de interpretar sus resultados dentro del contexto específico en el que se desarrolla.

1.10. Hipótesis

En concordancia con el enfoque metodológico de la investigación y con el objetivo de evaluar el rol de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes de primer ingreso del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto, se formulan las siguientes hipótesis de trabajo. La estructura de estas hipótesis responde a un esquema de contrastación empírica basado en la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la implementación de la propuesta didáctica gamificada, considerando como variable independiente la estrategia de gamificación y como variables dependientes el desempeño académico en inglés, así como los niveles de motivación y participación del estudiantado.

Dado que el estudio se desarrolla en un solo grupo y dentro de un período temporal delimitado (primer cuatrimestre de 2026), las hipótesis se orientan a identificar diferencias significativas en los indicadores pedagógicos seleccionados, evitando inferencias causales absolutas y centrando el análisis en los cambios observables atribuibles a la intervención didáctica.

Hipótesis general

I. H0 (Hipótesis nula general):

La implementación de una propuesta didáctica basada en gamificación no produce diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso del grupo T-EP-1-2 de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto durante el primer cuatrimestre de 2026; en consecuencia, no se observan cambios significativos en su desempeño académico global en inglés ni en los niveles de motivación y participación, en comparación con la situación previa a la intervención.

II. H1 (Hipótesis alternativa general):

La implementación de una propuesta didáctica basada en gamificación sí produce diferencias estadísticamente significativas en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes de primer ingreso del grupo T-EP-1-2 de Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto durante el primer cuatrimestre de 2026; en consecuencia, se observan mejoras significativas en su desempeño académico global en inglés y en los niveles de motivación y participación, en comparación con la situación previa a la intervención.

Con el propósito de operacionalizar la hipótesis general y facilitar su verificación empírica, esta se desagrega en las siguientes hipótesis específicas, asociadas a las principales dimensiones del fenómeno educativo analizado.

Hipótesis específicas

Dimensión 1: Desempeño académico en inglés como segunda lengua

H0₁:

No existen diferencias estadísticamente significativas en el desempeño académico en inglés de los estudiantes, medido antes y después de la implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación.

H1₁:

Existen diferencias estadísticamente significativas en el desempeño académico en inglés de los estudiantes, medido antes y después de la implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación, observándose una mejora posterior a la intervención.

Dimensión 2: Motivación hacia el aprendizaje del inglés

H0₂:

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación no genera cambios estadísticamente significativos en los niveles de motivación del estudiantado hacia el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

H1₂:

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación genera cambios estadísticamente significativos en los niveles de motivación del estudiantado hacia el aprendizaje del inglés como segunda lengua, incrementándose dichos niveles tras la intervención.

Dimensión 3: Participación académica y compromiso con las actividades de aprendizaje

H0₃:

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación no produce cambios estadísticamente significativos en los niveles de participación académica y compromiso del estudiantado durante las sesiones de inglés.

H1₃:

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación produce cambios estadísticamente significativos en los niveles de participación académica y compromiso del estudiantado durante las sesiones de inglés, incrementándose dichos niveles tras la intervención.

En conjunto, estas hipótesis permiten estructurar el análisis empírico del estudio, estableciendo un marco lógico de contrastación que vincula los objetivos de la investigación con los indicadores observables del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua en el contexto del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos teóricos del aprendizaje

El estudio de los procesos de aprendizaje constituye uno de los pilares fundamentales de la investigación educativa contemporánea. Desde una perspectiva epistemológica, el aprendizaje puede entenderse como un proceso de transformación relativamente permanente en el conocimiento, las habilidades, las actitudes o las conductas de un individuo, resultado de la experiencia, la interacción con el entorno y la reflexión sobre dicha experiencia (Bequis-Lacera, 2024). En el ámbito de la educación superior, esta transformación se vincula no solo con la adquisición de conocimientos disciplinares, sino también con el desarrollo de competencias cognitivas, metacognitivas y socioemocionales que permiten al estudiante desempeñarse de manera autónoma en contextos profesionales complejos.

Las teorías del aprendizaje han evolucionado significativamente a lo largo del siglo XX y comienzos del siglo XXI, transitando desde enfoques conductistas centrados en la asociación estímulo–respuesta hacia perspectivas cognitivas y constructivistas que destacan el papel activo del sujeto en la construcción del conocimiento (Schunk, 2020). En este sentido, la comprensión del aprendizaje en contextos universitarios implica considerar la interacción entre múltiples factores: las características del estudiante, las estrategias pedagógicas implementadas por el docente, los recursos tecnológicos disponibles y las dinámicas sociales del entorno educativo.

En el contexto de la educación superior técnica, estos fundamentos adquieren una relevancia particular, ya que el proceso formativo debe articular el conocimiento teórico con la aplicación práctica en entornos profesionales específicos. De acuerdo con Ortega-Santillán (2025), el aprendizaje efectivo en la educación superior depende en gran medida de la alineación constructiva entre los objetivos de aprendizaje, las actividades pedagógicas y los métodos de evaluación, lo que permite que el estudiante participe activamente en la construcción de su propio conocimiento.

Asimismo, las teorías contemporáneas del aprendizaje enfatizan la importancia de la motivación, la autonomía y la participación activa del estudiante como elementos centrales para el logro de aprendizajes profundos y duraderos. En este marco, la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, se fundamenta precisamente en la necesidad de generar entornos de aprendizaje más interactivos y significativos, capaces de estimular el compromiso y la implicación del alumnado en su proceso formativo (Cevallos et al., 2025).

2.1.1. Teorías del aprendizaje relevantes para la educación superior

Diversas corrientes teóricas han contribuido a la comprensión del aprendizaje en el contexto universitario. Entre ellas destacan el conductismo, el cognitivismo, el constructivismo y las perspectivas socioculturales del aprendizaje.

El conductismo, representado por autores como Skinner (1953), sostiene que el aprendizaje es el resultado de la asociación entre estímulos y respuestas

observables. Desde esta perspectiva, el refuerzo positivo desempeña un papel central en la consolidación de conductas deseadas. Aunque este enfoque ha sido objeto de críticas por su reduccionismo, algunos de sus principios continúan siendo relevantes en el diseño de estrategias educativas basadas en recompensas, como ocurre en determinados modelos de gamificación.

Por su parte, el cognitivismo enfatiza los procesos mentales implicados en la adquisición del conocimiento, tales como la memoria, la atención y el procesamiento de la información. Matienzo (2020) destacó la importancia de estructurar la enseñanza de manera que facilite la organización del conocimiento y promueva el desarrollo de habilidades cognitivas complejas.

El constructivismo, ampliamente difundido en la educación superior, plantea que el aprendizaje es un proceso activo mediante el cual el individuo construye su conocimiento a partir de la interacción con su entorno y la reinterpretación de sus experiencias previas. Piaget (1972) y Vygotsky (1978) constituyen referentes fundamentales de esta corriente. En particular, Vygotsky introdujo el concepto de zona de desarrollo próximo, que subraya la importancia de la interacción social y del acompañamiento pedagógico en el proceso de aprendizaje.

En el ámbito universitario contemporáneo, estas perspectivas se integran en enfoques pedagógicos que privilegian el aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante. Según Zhao y Watterston (2021), las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje basado en proyectos, favorecen un mayor nivel de comprensión conceptual y una mayor retención del conocimiento.

2.1.2. Motivación en el aprendizaje

La motivación constituye uno de los factores determinantes en el éxito del proceso educativo. Desde la psicología educativa, la motivación puede definirse como el conjunto de procesos que activan, dirigen y sostienen la conducta orientada hacia el logro de objetivos (Castro-Mero & Mendoza-Bravo, 2022).

En el ámbito académico, la motivación se ha analizado desde múltiples perspectivas teóricas. Una de las más influyentes es la teoría de la autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2000; citado por Cevallos, 2025), la cual distingue entre motivación intrínseca —aquella que surge del interés y la satisfacción inherentes a la actividad— y motivación extrínseca, que se relaciona con la obtención de recompensas externas o la evitación de sanciones.

Diversos estudios han demostrado que los estudiantes que presentan niveles elevados de motivación intrínseca tienden a mostrar una mayor persistencia en las tareas, un mayor compromiso con el aprendizaje y un mejor desempeño académico (Ryan & Deci, 2020). En este sentido, la creación de entornos educativos que estimulen la curiosidad, el desafío intelectual y la participación activa del estudiante resulta fundamental para promover aprendizajes significativos.

En el contexto de la educación superior, la motivación también se vincula estrechamente con la percepción de relevancia y utilidad de los contenidos estudiados. Cuando los estudiantes reconocen la aplicabilidad práctica del conocimiento adquirido, se incrementa su disposición para participar activamente en el proceso formativo.

2.1.3. Aprendizaje significativo y autonomía del estudiante

El concepto de aprendizaje significativo fue desarrollado por Ausubel (1968; citado por Matienzo, 2020), quien planteó que el aprendizaje ocurre de manera significativa cuando la nueva información se relaciona de forma sustantiva con los conocimientos previos del estudiante. En este proceso, el estudiante no se limita a memorizar datos aislados, sino que integra los nuevos conocimientos en estructuras cognitivas preexistentes.

Este enfoque ha tenido una profunda influencia en la pedagogía contemporánea, especialmente en el ámbito de la educación superior, donde se busca fomentar la comprensión profunda de los contenidos y el desarrollo de competencias transferibles a contextos profesionales.

La autonomía del estudiante constituye otro componente fundamental del aprendizaje universitario. Según Matienzo (2020), el aprendizaje autorregulado implica la capacidad del estudiante para planificar, supervisar y evaluar su propio proceso de aprendizaje. Esta habilidad resulta particularmente relevante en entornos educativos que incorporan tecnologías digitales y metodologías activas, donde el estudiante asume un papel protagónico en la construcción de su conocimiento.

2.2. Enseñanza del inglés como segunda lengua (ESL)

La enseñanza del inglés como segunda lengua (English as a Second Language, ESL) se ha convertido en un componente esencial de los sistemas

educativos contemporáneos, especialmente en contextos universitarios donde el dominio de esta lengua constituye una competencia clave para la inserción profesional en un entorno globalizado (Cevallos et al., 2025).

El aprendizaje de una segunda lengua implica el desarrollo de múltiples competencias lingüísticas, entre las que destacan la comprensión auditiva, la expresión oral, la comprensión lectora y la producción escrita. Estas habilidades se adquieren mediante procesos complejos que involucran tanto factores cognitivos como socioculturales.

2.2.1. El inglés como lengua extranjera en la educación superior técnica

En las instituciones de educación superior técnica, el aprendizaje del inglés adquiere una dimensión instrumental vinculada al desarrollo de competencias profesionales específicas. Según Bequis-Lacera et al. (2024), el inglés con fines específicos (English for Specific Purposes, ESP) se orienta a satisfacer las necesidades lingüísticas de estudiantes que requieren utilizar el idioma en contextos profesionales determinados.

En carreras técnicas, como las relacionadas con la ingeniería o la mecánica, el dominio del inglés permite acceder a manuales técnicos, documentación especializada y recursos tecnológicos desarrollados en este idioma.

2.2.2. Enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés

La enseñanza del inglés ha experimentado una evolución significativa en términos metodológicos. Entre los enfoques más relevantes se encuentran el método comunicativo, el aprendizaje basado en tareas y el enfoque sociocultural.

El enfoque comunicativo, ampliamente difundido desde la década de 1970, se centra en el desarrollo de la competencia comunicativa del estudiante, priorizando el uso funcional del idioma en contextos reales de comunicación (Bequis-Lacera, 2024).

2.2.3. Dificultades frecuentes en el aprendizaje del inglés como segunda lengua

El aprendizaje del inglés como segunda lengua suele enfrentar diversas dificultades relacionadas con factores lingüísticos, psicológicos y contextuales. Entre las más comunes se encuentran la ansiedad comunicativa, la falta de exposición al idioma y las limitaciones en el vocabulario técnico (Ortega et al., 2020).

A estas dificultades se suman otros elementos que influyen de manera significativa en el proceso de adquisición del idioma, como las diferencias estructurales entre la lengua materna y el inglés, las metodologías de enseñanza empleadas en el aula y el nivel de motivación del estudiante. Diversos estudios han señalado que la interferencia lingüística derivada del idioma nativo puede afectar la pronunciación, la construcción gramatical y la comprensión auditiva, especialmente en las primeras etapas del aprendizaje. Asimismo, la limitada interacción con

hablantes nativos o con contextos reales de uso del idioma reduce las oportunidades de practicar habilidades comunicativas, lo que dificulta el desarrollo de la fluidez oral y la confianza en la expresión. En el ámbito académico y técnico, estas dificultades pueden intensificarse debido a la necesidad de comprender terminología especializada, textos científicos y materiales didácticos complejos, lo cual exige un dominio más avanzado del vocabulario y de las estructuras lingüísticas propias del discurso académico. De igual manera, factores emocionales como el miedo a cometer errores, la presión por el rendimiento académico y la baja percepción de autoeficacia pueden generar barreras psicológicas que limitan la participación activa del estudiante en actividades comunicativas. En consecuencia, el aprendizaje efectivo del inglés como segunda lengua requiere no solo del desarrollo de competencias lingüísticas, sino también de estrategias pedagógicas que favorezcan la exposición constante al idioma, la práctica comunicativa y el fortalecimiento de la confianza del estudiante en el uso del lenguaje.

2.3. Innovación educativa y uso de tecnologías en el aula

La innovación educativa se refiere a la incorporación de nuevas metodologías, recursos y enfoques pedagógicos orientados a mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje (Macías, 2024).

En este sentido, la innovación no se limita únicamente a la introducción de herramientas tecnológicas en el aula, sino que implica también la transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales mediante estrategias que promuevan la participación activa del estudiante, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de

competencias críticas y creativas. Diversos enfoques contemporáneos basado en proyectos, el aprendizaje significativo y el uso de entornos digitales interactivos, los cuales favorecen una construcción más dinámica del conocimiento. De esta manera, la innovación educativa se configura como un proceso continuo de adaptación y mejora que busca responder las demandas de los contextos sociales y tecnológicos actuales, fortaleciendo la capacidad de las instituciones educativas para formar estudiantes con habilidades pertinentes para el mundo contemporáneo.

2.3.1. Innovación educativa en la educación superior

La innovación en la educación superior implica la transformación de los modelos tradicionales de enseñanza hacia enfoques más flexibles, participativos y centrados en el estudiante.

Este proceso supone un cambio significativo en la concepción del aprendizaje, en el que el docente deja de ser el único transmisor del conocimiento para asumir un rol de facilitador o mediador en la construcción del saber. En este contexto, se promueve el desarrollo de metodologías activas que favorecen la autonomía del estudiante, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, integrando además el uso de tecnologías educativas y entornos virtuales que amplían las posibilidades de acceso al conocimiento. Desde una perspectiva analítica, esta transformación responde a las demandas de una sociedad caracterizada por la rápida circulación de la información y por la necesidad de formar profesionales capaces de adaptarse a contextos cambiantes. En consecuencia, la innovación en la educación superior no solo busca mejorar los resultados académicos, sino también fortalecer las

competencias profesionales y sociales de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del entorno global contemporáneo.

2.3.2. Tecnología educativas y aprendizaje

Las tecnologías educativas han adquirido un papel central en los procesos formativos contemporáneos. Herramientas digitales, plataformas virtuales y aplicaciones móviles permiten ampliar las posibilidades de interacción y aprendizaje.

Desde una perspectiva analítica, la integración de estos recursos tecnológicos transforma las dinámicas tradicionales de enseñanza al facilitar entornos de aprendizaje más flexibles, colaborativos y accesibles. La utilización de plataformas virtuales y recursos digitales no solo favorece el acceso a información actualizada, sino que también promueve nuevas formas de comunicación entre docentes y estudiantes, así como el desarrollo de estrategias pedagógicas que estimulan la participación activa y el aprendizaje autónomo. Asimismo, las tecnologías educativas permiten diversificar los métodos de enseñanza mediante el uso de materiales multimedia, actividades interactivas y sistemas de evaluación en línea, lo que contribuye a fortalecer la comprensión de los contenidos y a mejorar la experiencia educativa. En este sentido, el uso adecuado de herramientas digitales se convierte en un elemento estratégico para potenciar la calidad del proceso formativo y responder a las demandas de los entornos educativos contemporáneos.

2.3.3. Entornos digitales de aprendizaje

Los entornos digitales de aprendizaje integran recursos tecnológicos que facilitan la interacción entre estudiantes, docentes y contenidos educativos.

Desde una perspectiva analítica, estos entornos configuran espacios educativos virtuales que amplían las posibilidades del proceso formativo más allá de las limitaciones físicas del aula tradicional. La integración de plataformas digitales, sistemas de gestión del aprendizaje y herramientas colaborativas permite desarrollar dinámicas pedagógicas más interactivas, en las que los estudiantes participan activamente en la construcción del conocimiento mediante el intercambio de ideas, la resolución de problemas y el acceso permanente a materiales educativos. Asimismo, estos entornos favorecen la personalización del aprendizaje, al permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo y accedan a diversos recursos adaptados a sus necesidades formativas. En este sentido, los entornos digitales no solo funcionan como medios de transmisión de información, sino como escenarios pedagógicos que potencian la comunicación académica, el aprendizaje autónomo y la colaboración en línea, contribuyendo a fortalecer la calidad y flexibilidad de los procesos educativos contemporáneos.

2.4. La gamificación como estrategia didáctica

La gamificación se define como el uso de elementos y mecánicas propias del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de incrementar la motivación y la participación de los usuarios (Deterding et al., 2011).

Desde una perspectiva analítica, la gamificación se configura como una estrategia pedagógica orientada a transformar la dinámica tradicional del aprendizaje mediante la incorporación de mecanismos que estimulan la motivación intrínseca y la participación activa de los estudiantes. Al integrar elementos propios de los juegos — como sistemas de recompensas, niveles de progreso, desafíos y retroalimentación inmediata— se busca generar experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas. Este enfoque contribuye a fortalecer el compromiso del estudiante con las actividades educativas, favoreciendo procesos de aprendizaje más interactivos y participativos. Asimismo, la gamificación puede promover el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo, al situar al estudiante en escenarios que requieren participación constante y reflexión sobre las tareas realizadas. En consecuencia, su aplicación en contextos educativos representa una alternativa metodológica que permite incrementar la motivación y mejorar la experiencia formativa dentro de los entornos de aprendizaje contemporáneos.

2.4.1. Concepto y origen de la gamificación

El término gamificación fue popularizado en el ámbito académico y empresarial durante la década de 2010, aunque sus fundamentos conceptuales se remontan a investigaciones previas sobre motivación y diseño de experiencias interactivas (Verdín, 2022).

Desde una perspectiva analítica, la consolidación del concepto de gamificación durante la década de 2010 refleja la convergencia entre los estudios sobre motivación, el diseño de experiencias digitales y las nuevas estrategias de interacción en contextos educativos y organizacionales. Aunque el término adquirió mayor visibilidad en ese período, sus fundamentos teóricos se encuentran vinculados a investigaciones anteriores relacionadas con la psicología del aprendizaje, la teoría de la motivación y el diseño de sistemas interactivos orientados a la participación del usuario. En este sentido, la evolución del concepto evidencia un proceso de integración interdisciplinaria en el que el diseño de experiencias lúdicas se adapta a contextos no recreativos con el objetivo de estimular el compromiso, la participación y la continuidad en la realización de determinadas actividades. De esta manera, la gamificación se consolida como una estrategia metodológica que traslada principios del diseño de juegos a diversos ámbitos sociales, entre ellos la educación, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje y mejorar la experiencia del usuario.

2.4.2. Elementos y mecánicas de la gamificación

Entre los elementos más utilizados en la gamificación se encuentran los puntos, las insignias, los niveles, los tableros de clasificación y los sistemas de recompensas (Verdín, 2022).

Desde una perspectiva analítica, la incorporación de estos elementos responde a la necesidad de estructurar el proceso de aprendizaje mediante mecanismos que estimulan la motivación, la participación y el sentido de progreso de

los estudiantes. Los puntos, insignias, niveles y sistemas de recompensas funcionan como indicadores visibles de logro que permiten reconocer el esfuerzo y el avance dentro de una actividad formativa, mientras que los tableros de clasificación introducen dinámicas de competencia o comparación social que pueden incentivar una mayor implicación en las tareas. En conjunto, estos componentes configuran un sistema de retroalimentación continua que refuerza el compromiso del participante con el proceso de aprendizaje. No obstante, su eficacia depende de una adecuada integración pedagógica, ya que el valor educativo de la gamificación no radica únicamente en la presencia de estos elementos, sino en la forma en que se articulan con los objetivos de aprendizaje y con las estrategias didácticas empleadas en el entorno educativo.

2.4.3. Principios pedagógicos de la gamificación

La gamificación se fundamenta en principios pedagógicos asociados con la motivación, la participación activa y el aprendizaje experiencial.

En este sentido, la gamificación se articula con enfoques pedagógicos contemporáneos que priorizan la participación activa del estudiante y la construcción significativa del conocimiento a partir de la experiencia. Al apoyarse en principios vinculados con la motivación intrínseca y el aprendizaje experiencial, esta estrategia busca transformar el rol del estudiante de receptor pasivo de información a protagonista de su propio proceso formativo. En este sentido, la incorporación de dinámicas lúdicas en contextos educativos favorece la creación de entornos de aprendizaje más interactivos y estimulantes, en los cuales los estudiantes se

involucran en la resolución de desafíos, la toma de decisiones y la experimentación práctica de los contenidos. De esta manera, la gamificación no solo incrementa el interés y la participación en las actividades académicas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales que fortalecen el proceso educativo.

2.5. Gamificación en el contexto educativo

En el ámbito educativo, la gamificación se ha utilizado como estrategia para incrementar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Es así que la incorporación de la gamificación en el ámbito educativo responde a la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas capaces de estimular la motivación y el compromiso del estudiante en los procesos de aprendizaje. Al integrar dinámicas propias del juego dentro de las actividades académicas, se generan entornos formativos más interactivos que favorecen la participación activa y la implicación sostenida en las tareas educativas. Este enfoque permite transformar la experiencia de aprendizaje al introducir desafíos, recompensas y mecanismos de retroalimentación que refuerzan el interés del estudiante por alcanzar los objetivos propuestos. Asimismo, la gamificación contribuye a crear ambientes educativos más dinámicos en los que el error se concibe como parte del proceso de aprendizaje, lo que favorece la experimentación, la perseverancia y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. De esta manera, su aplicación se consolida como una estrategia didáctica orientada a fortalecer la participación estudiantil y mejorar la experiencia formativa dentro de los contextos educativos contemporáneos.

2.5.1. Gamificación y motivación estudiantil

Diversos estudios han demostrado que la gamificación puede aumentar los niveles de motivación y compromiso del alumnado (Dicheva et al., 2015).

En este sentido, la evidencia empírica generada en el campo de la investigación educativa ha puesto de manifiesto que la incorporación de dinámicas de gamificación puede incidir positivamente en los niveles de motivación y compromiso del alumnado. Los estudios realizados en diferentes contextos formativos señalan que la utilización de elementos propios del diseño de juegos, como sistemas de recompensas, desafíos progresivos y mecanismos de retroalimentación inmediata, contribuye a estimular la participación activa de los estudiantes y a mantener su interés durante el desarrollo de las actividades académicas (Dicheva et al., 2015). Asimismo, la gamificación puede favorecer una mayor implicación en el proceso de aprendizaje al generar experiencias más dinámicas e interactivas que promueven la persistencia en la realización de tareas y el logro de objetivos formativos. En consecuencia, diversos autores coinciden en que esta estrategia pedagógica puede constituir un recurso eficaz para fortalecer el compromiso estudiantil y mejorar la experiencia educativa cuando se implementa de manera coherente con los objetivos de aprendizaje y las metodologías didácticas empleadas.

2.5.2. Gamificación y aprendizaje significativo

La integración de elementos lúdicos en el proceso educativo puede facilitar la construcción de aprendizajes significativos al vincular los contenidos académicos con experiencias interactivas.

En consecuencia, la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo permite generar entornos de aprendizaje más dinámicos en los que los estudiantes interactúan activamente con los contenidos académicos. Al vincular los conocimientos teóricos con experiencias interactivas, se favorece una mayor implicación cognitiva y emocional en las actividades de aprendizaje, lo que contribuye a una comprensión más profunda de los conceptos abordados. Asimismo, las dinámicas lúdicas pueden estimular la curiosidad, la exploración y la resolución de problemas, elementos que resultan fundamentales para el desarrollo de aprendizajes significativos. De esta manera, la utilización de estrategias basadas en el juego no solo incrementa el interés del alumnado por las actividades formativas, sino que también fortalece los procesos de construcción del conocimiento al promover la participación activa y la reflexión sobre la experiencia educativa.

2.5.3. Gamificación en la educación superior

En la educación superior, la gamificación ha sido utilizada para promover la participación activa y mejorar el rendimiento académico.

En este contexto, la aplicación de la gamificación en la educación superior ha sido considerada una estrategia pedagógica orientada a fortalecer la participación

activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La incorporación de dinámicas propias del juego dentro de las actividades académicas permite transformar la experiencia educativa en un proceso más interactivo, en el que los estudiantes se involucran de manera más constante en el desarrollo de las tareas formativas. Asimismo, el uso de sistemas de recompensas, retos progresivos y mecanismos de retroalimentación contribuye a estimular la motivación y la perseverancia en el cumplimiento de los objetivos académicos. Como resultado, diversos estudios han señalado que estas prácticas pueden incidir positivamente en el rendimiento académico, al favorecer una mayor implicación del estudiante con los contenidos y actividades del curso. De esta manera, la gamificación se consolida como un recurso pedagógico que, cuando se integra adecuadamente en el diseño didáctico, puede contribuir al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en el contexto de la educación superior.

2.6. Gamificación en la enseñanza del inglés como segunda lengua

En la educación superior, la gamificación ha sido utilizada para promover la participación activa y mejorar el rendimiento académico.

En este sentido, la implementación de estrategias de gamificación en el ámbito de la educación superior responde a la necesidad de fortalecer la participación del estudiante dentro de los procesos formativos. La incorporación de dinámicas lúdicas en el diseño de las actividades académicas permite generar

entornos de aprendizaje más interactivos, en los cuales los estudiantes asumen un rol más activo en la construcción del conocimiento.

2.6.1. Aplicaciones de la gamificación en la enseñanza de lenguas

Diversas plataformas digitales han integrado elementos de gamificación para facilitar el aprendizaje de idiomas.

En este contexto, la incorporación de elementos de gamificación en plataformas digitales ha contribuido a transformar las estrategias utilizadas en el aprendizaje de idiomas. Mediante la integración de sistemas de recompensas, niveles de progreso, retos interactivos y retroalimentación inmediata, estas herramientas buscan mantener la motivación del usuario y favorecer la práctica constante del idioma. Asimismo, la utilización de recursos interactivos permite desarrollar habilidades lingüísticas como la comprensión lectora, la pronunciación y la adquisición de vocabulario en entornos de aprendizaje más dinámicos y accesibles. De esta manera, las plataformas digitales que incorporan principios de gamificación facilitan la participación activa del estudiante y promueven experiencias de aprendizaje más atractivas, lo que puede contribuir al fortalecimiento del proceso de adquisición de una lengua extranjera.

2.6.2. Beneficios pedagógicos en el aprendizaje del inglés

Entre los beneficios más destacados se encuentran el incremento de la motivación, la participación activa y la mejora en la retención de vocabulario.

En consecuencia, la implementación de estrategias basadas en la gamificación puede generar efectos positivos en distintos aspectos del proceso de aprendizaje. El incremento de la motivación se produce al incorporar dinámicas que estimulan el interés y la implicación del estudiante en las actividades formativas, mientras que la participación activa se fortalece a través de mecanismos que incentivan la interacción constante con los contenidos y con otros participantes del proceso educativo. Asimismo, la repetición estructurada de actividades y desafíos propios de los entornos gamificados favorece la práctica continua del vocabulario, lo que contribuye a mejorar su comprensión, memorización y uso en contextos comunicativos. De esta manera, la gamificación no solo promueve una mayor implicación en el aprendizaje, sino que también puede incidir en la consolidación de conocimientos lingüísticos mediante experiencias educativas más dinámicas y participativas.

2.6.3. Limitaciones y desafíos de la gamificación en ESL

A pesar de sus ventajas, la gamificación presenta desafíos relacionados con el diseño pedagógico y la sostenibilidad de la motivación.

No obstante, la implementación de la gamificación en contextos educativos también plantea ciertos desafíos que deben ser considerados en su aplicación pedagógica. Uno de los principales retos se relaciona con el diseño didáctico de las actividades gamificadas, ya que la simple incorporación de elementos lúdicos no garantiza por sí misma un aprendizaje efectivo si estos no se encuentran articulados con los objetivos formativos y los contenidos curriculares. Asimismo, la sostenibilidad de la motivación constituye otro aspecto crítico, puesto que el interés inicial generado por las dinámicas de juego puede disminuir con el tiempo si las actividades se vuelven repetitivas o si los sistemas de recompensas pierden su capacidad de estimular la participación del estudiante. En este sentido, el éxito de la gamificación depende de una planificación pedagógica adecuada que permita equilibrar los elementos lúdicos con los propósitos educativos, asegurando que la motivación generada contribuya de manera efectiva al logro de los aprendizajes esperados.

2.7. Contexto de la educación técnica superior

La educación técnica superior se orienta a la formación de profesionales capaces de desempeñarse en sectores productivos específicos.

En este sentido, la educación técnica superior cumple una función estratégica dentro de los sistemas educativos al enfocarse en el desarrollo de competencias prácticas y especializadas que responden a las necesidades del mercado laboral. A través de programas formativos orientados a áreas productivas concretas, este nivel educativo busca preparar profesionales con habilidades técnicas, operativas y tecnológicas que les permitan integrarse de manera eficiente en distintos sectores

económicos. Asimismo, la educación técnica superior promueve la adquisición de conocimientos aplicados y el fortalecimiento de capacidades vinculadas con la resolución de problemas, la innovación y la adaptación a los cambios tecnológicos propios de los entornos laborales contemporáneos. De esta manera, este tipo de formación contribuye no solo al desarrollo profesional de los estudiantes, sino también al fortalecimiento de la productividad y competitividad de los sectores productivos en los que se insertan.

2.7.1. Características de la educación técnica de ciclo corto

Los programas de ciclo corto se caracterizan por su enfoque práctico y su orientación hacia la inserción laboral.

2.7.2. Enseñanza del inglés en carreras técnicas

El aprendizaje del inglés en carreras técnicas se orienta principalmente al desarrollo de competencias lingüísticas aplicadas a contextos profesionales.

En este contexto, los programas de ciclo corto se distinguen por priorizar la adquisición de competencias prácticas directamente vinculadas con las necesidades del entorno productivo. Su estructura curricular suele estar orientada a la formación de habilidades técnicas específicas que permiten a los estudiantes incorporarse con mayor rapidez al mercado laboral. Asimismo, estos programas tienden a integrar componentes de aprendizaje aplicado, prácticas profesionales y actividades

formativas centradas en la resolución de problemas reales del ámbito laboral. De esta manera, el enfoque práctico de los programas de ciclo corto responde a la demanda de profesionales con capacidades operativas y conocimientos especializados, facilitando la transición de los estudiantes desde el sistema educativo hacia el ejercicio profesional en sectores productivos determinados.

2.8. Relación entre gamificación, motivación y desempeño académico

La relación entre gamificación, motivación y desempeño académico ha sido objeto de numerosas investigaciones en los últimos años.

En este contexto, el creciente interés académico por la gamificación ha propiciado el desarrollo de múltiples investigaciones orientadas a analizar su impacto en variables educativas como la motivación, la participación y el desempeño académico. Los estudios realizados en diferentes niveles educativos han buscado determinar en qué medida la incorporación de dinámicas propias del juego puede influir en la disposición del estudiante hacia el aprendizaje y en su rendimiento en las actividades formativas. Asimismo, estas investigaciones han examinado cómo los elementos característicos de la gamificación —como los desafíos progresivos, los sistemas de recompensas y la retroalimentación inmediata— pueden contribuir a generar entornos de aprendizaje más estimulantes y participativos. En consecuencia, el análisis de la relación entre gamificación, motivación y desempeño académico se ha consolidado como una línea relevante de estudio dentro del campo de la innovación educativa, en la medida en que permite comprender mejor los factores

que influyen en la implicación del estudiante y en la efectividad de los procesos de aprendizaje.

2.8.1. Motivación como variable mediadora del aprendizaje

La motivación actúa como un factor mediador que influye en el compromiso del estudiante con el proceso educativo.

En este sentido, la motivación desempeña un papel determinante en la forma en que los estudiantes se involucran en las actividades académicas y en el grado de esfuerzo que están dispuestos a dedicar al proceso de aprendizaje. Cuando los estudiantes perciben las tareas educativas como significativas, interesantes o desafiantes, tienden a mostrar un mayor compromiso con las actividades formativas y una disposición más activa hacia la adquisición de conocimientos. Asimismo, la motivación influye en la persistencia frente a las dificultades, en la participación en las dinámicas de clase y en la capacidad de mantener la atención durante el desarrollo de las actividades educativas. Por ello, diversos enfoques pedagógicos destacan la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje que estimulen la motivación del estudiante, ya que este factor puede incidir directamente en el nivel de compromiso, en la calidad del aprendizaje y, en última instancia, en el desempeño académico alcanzado.

2.8.2. Gamificación y desempeño académico

Diversos estudios sugieren que la gamificación puede contribuir a mejorar el desempeño académico cuando se implementa de manera adecuada.

En este contexto, la implementación de estrategias de gamificación en los entornos educativos ha sido asociada con mejoras en distintos indicadores del proceso de aprendizaje, particularmente cuando su aplicación responde a un diseño pedagógico estructurado y coherente con los objetivos formativos. La integración de dinámicas lúdicas puede favorecer una mayor implicación del estudiante en las actividades académicas, lo que se traduce en un incremento en la dedicación al estudio, la participación en clase y la constancia en la realización de tareas. Asimismo, cuando los elementos de gamificación se articulan con estrategias didácticas adecuadas, pueden facilitar la comprensión de los contenidos y estimular procesos de aprendizaje más activos. De esta manera, diversos estudios coinciden en señalar que la gamificación puede incidir positivamente en el desempeño académico, siempre que su implementación se base en criterios pedagógicos claros y no se limite únicamente a la incorporación superficial de elementos propios del juego dentro del proceso educativo.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de la investigación

La presente investigación se enmarca en un enfoque mixto, al integrar técnicas cuantitativas y cualitativas para el análisis del rol de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua. Este enfoque permite una comprensión más amplia del fenómeno, al combinar la medición de variables con la interpretación de percepciones y experiencias.

Desde la perspectiva cuantitativa, el estudio es de tipo descriptivo-correlacional, dado que busca identificar y analizar la relación entre la aplicación de la gamificación y variables como la motivación, la participación y el desempeño académico de los estudiantes. Asimismo, presenta un alcance explicativo, en la medida en que se pretende valorar el impacto de la estrategia didáctica implementada.

Desde el enfoque cualitativo, la investigación incorpora un diseño interpretativo, orientado a analizar las percepciones docentes sobre la implementación de la metodología gamificada.

El diseño general corresponde a un diseño no experimental, de corte transversal, ya que no se manipulan deliberadamente las variables y la recolección de datos se realiza en un único momento durante el primer cuatrimestre del año 2026.

3.2. Población y muestra

La población de estudio está constituida por los estudiantes de primer ingreso del grupo T-EP-1-2 de la carrera Técnico en Tecnología Automotriz de Equipo Pesado del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto, durante el primer cuatrimestre del año 2026 .

Dado el tamaño reducido del grupo, se adopta un muestreo no probabilístico de tipo censal, en el cual se incluye la totalidad de los estudiantes disponibles, garantizando representatividad interna del grupo objeto de estudio.

Adicionalmente, se incorpora como unidad de análisis al docente responsable de la asignatura de inglés técnico, quien participa mediante un instrumento cualitativo de evaluación.

3.3. Variables

3.3.1. Variable independiente

Gamificación como estrategia didáctica, entendida como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en el proceso de enseñanza del inglés técnico, tales como puntos, niveles, retos y recompensas.

- Dimensiones:
- Motivación
- Aprendizaje significativo
- Autonomía

- Acceso tecnológico
- Metodología híbrida

3.3.2. Variable dependiente

Aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, medido a través de:

- Participación en clase
- Comprensión de contenidos técnicos
- Desarrollo de competencias lingüísticas
- Desempeño académico

3.4. Descripción de los instrumentos

Para la recolección de datos, se utilizaron dos instrumentos principales:

3.4.1. Entrevista a docentes

Se aplicó un **cuestionario mixto (cerrado y abierto)** dirigido al docente, orientado a evaluar:

- La implementación del prototipo gamificado
- El impacto en el aprendizaje
- La autonomía estudiantil
- Las condiciones tecnológicas
- Las limitaciones y ajustes futuros

- Este instrumento aporta información cualitativa relevante para complementar el análisis cuantitativo.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS N.º 2

CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DOCENTE (MÉTODO MIXTO)

Proyecto de Investigación:

Desarrollo de prototipo de enseñanza lúdica mediante metodología híbrida en la asignatura de Inglés Técnico.

Institución: Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto

Carrera: Técnico en Equipo Pesado

Período: Primer Cuatrimestre 2026

Dirigido a: Docente responsable de la asignatura

Fecha: _____

Hora: _____

Lugar: _____

Investigadora: _____

Objetivo del instrumento

Evaluar la implementación del prototipo de enseñanza lúdica y metodología híbrida, analizando su impacto en el aprendizaje, la autonomía estudiantil y las condiciones tecnológicas del entorno educativo.

Confidencialidad La información proporcionada será utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos. Sus respuestas serán anónimas y confidenciales.

Consideraciones éticas

- ✓ La participación es voluntaria.
- ✓ La información proporcionada será utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación.
- ✓ Las respuestas serán tratadas de forma confidencial y anónima.
- ✓ El entrevistado puede retirarse del proceso en cualquier momento si así lo desea.

Tipo de instrumento

Cuestionario estructurado con preguntas cerradas y abiertas (enfoque mixto).

1. GESTIÓN DEL PROTOTIPO Y METODOLOGÍA

1.1 Facilitación de términos técnicos de mecánica

¿En qué medida la gamificación aceleró la apropiación del vocabulario técnico en inglés?

- Significativa
- Moderada
- Escasa
- Nula

Justificación:

1.2 Fomento de competencias transversales

¿El prototipo incentivó la creatividad e innovación en la resolución de problemas técnicos?

- Siempre
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Nunca

Observación:

2. ANÁLISIS DE LA BRECHA DIGITAL Y RECURSOS (BYOD)

2.1 Estrategias de contingencia ante la falta de laboratorio

¿Cuál fue la estrategia más efectiva para incluir a estudiantes sin equipo o conexión?

- Trabajo en parejas o grupos (compartir dispositivo).
- Uso de materiales físicos integrados a la gamificación.
- Actividades offline descargadas previamente.
- Otro: _____

2.2 Continuidad pedagógica (Frecuencia: 2 veces por semana)

¿Cómo afectó el intervalo entre clases al nivel de motivación y continuidad del juego?

- Se mantuvo el interés sin dificultades.
- Requirió una fase de reactivación al inicio de cada clase.
- Se perdió el hilo conductor de la narrativa lúdica.

3. EVALUACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Evolución de la autonomía

En una escala del 1 al 5 (donde 5 representa autonomía total), indique:

Nivel Inicial: [1] [2] [3] [4] [5]

Nivel Final: [1] [2] [3] [4] [5]

3.2 Cobertura curricular

¿Qué porcentaje del currículo de inglés técnico se cubrió satisfactoriamente con la metodología híbrida?

- Menos del 50%
- Entre 50% y 75%
- Más del 75%
- 100%

LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

4.1 Factor tiempo

¿Considera que un cuatrimestre es suficiente para validar la efectividad a largo plazo?

- Sí, los resultados son evidentes.
- No, se requiere seguimiento anual.

¿Por qué?

4.2 Ajustes futuros

¿Cuál considera que es el ajuste prioritario para futuras implementaciones?

- () Inversión en infraestructura tecnológica institucional.
- () Creación de una aplicación propia del instituto con uso offline.
- () Capacitación previa de los estudiantes en herramienta digitales básicas.

3.4.2. Encuesta a estudiantes

Se diseñó una encuesta estructurada con escala tipo Likert, compuesta por ítems cerrados con cinco niveles de respuesta (desde “totalmente en desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”).

- El instrumento se organiza en cuatro dimensiones:
- Gamificación y motivación
- Aprendizaje significativo y autonomía
- Acceso tecnológico y equidad
- Metodología híbrida

Este instrumento permite medir la percepción estudiantil sobre la efectividad de la gamificación en el aprendizaje del inglés técnico.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS N.º 1

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Proyecto de Investigación:

Evaluación del rol de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto – Año 2026.

Tipo de instrumento: Encuesta estructurada (Escala tipo Likert)

Dirigido a: Estudiantes de la carrera Técnico en Equipo Pesado

Institución: Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto

Período de aplicación: Primer Cuatrimestre 2026

Fecha de aplicación: _____

Hora: _____

Lugar: _____

Investigadora: _____

Objetivo del instrumento Recopilar información sobre la percepción de los estudiantes de Técnico en Equipo Pesado respecto al uso de herramientas lúdicas y tecnológicas (gamificación) en el proceso de aprendizaje del idioma inglés técnico.

Confidencialidad La información proporcionada será utilizada exclusivamente con fines académicos e investigativos. Sus respuestas serán anónimas y confidenciales.

Consideraciones éticas

- ✓ La participación es voluntaria.
- ✓ La información proporcionada será utilizada exclusivamente con fines académicos y de investigación.
- ✓ Las respuestas serán tratadas de forma confidencial y anónima.
- ✓ El entrevistado puede retirarse del proceso en cualquier momento si así lo desea.

Instrucciones Lea detenidamente cada enunciado y marque con una "X" la opción que mejor represente su opinión, utilizando la siguiente escala:

1 = Totalmente en desacuerdo

2 = En desacuerdo

3 = Neutral

4 = De acuerdo

5 = Totalmente de acuerdo

I. DIMENSIÓN: GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

N°	Ítem	1	2	3	4	5
1	Las actividades basadas en juegos (retos, niveles, puntos) hacen que la clase de inglés sea más interesante y dinámica.					
2	La competencia sana con mis compañeros en actividades lúdicas aumenta mi deseo de participar activamente en clase.					
3	El uso de elementos de juego me ayuda a perder el miedo a equivocarme al hablar o escribir en inglés.					

II. DIMENSIÓN: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y AUTONOMÍA

N°	Ítem	1	2	3	4	5
4	Los contenidos técnicos de mecánica se comprenden de forma más profunda cuando se emplean herramientas de gamificación.					
5	Las herramientas digitales utilizadas me permiten avanzar a mi propio					

N°	Ítem	1	2	3	4	5
	ritmo y desarrollar mayor autonomía en mi estudio.					
6	Considero que puedo aplicar lo aprendido en inglés técnico de manera creativa en situaciones reales de mi carrera.					

III. DIMENSIÓN: ACCESO TECNOLÓGICO Y EQUIDAD

N°	Ítem	1	2	3	4	5
7	El uso de mi propio celular o computadora es suficiente para realizar las actividades propuestas en clase.					
8	La falta de un laboratorio de informática en el instituto limita mi aprendizaje del inglés mediante herramientas tecnológicas.					
9	He tenido dificultades técnicas (falta de datos, batería o equipo lento) que afectan mi participación equitativa en las actividades.					

IV. DIMENSIÓN: METODOLOGÍA HÍBRIDA

N°	Ítem	1	2	3	4	5
10	Prefiero la combinación de enseñanza tradicional y herramientas digitales en comparación con el uso exclusivo de libros de texto.					

3.5. Procedimiento de recolección de datos

El proceso de recolección de datos se desarrolló en las siguientes fases:

Primero, se realizó la planificación de la estrategia didáctica basada en gamificación, adaptada al contexto del curso de inglés técnico.

Posteriormente, se implementaron actividades gamificadas durante el desarrollo del curso, integrando herramientas digitales y dinámicas lúdicas.

En una tercera fase, se aplicó la encuesta a los estudiantes en el aula, garantizando el cumplimiento de principios éticos como la voluntariedad, anonimato y confidencialidad de la información .

Finalmente, se aplicó el cuestionario al docente, con el propósito de recoger información cualitativa sobre la experiencia de implementación.

3.6. Técnicas de análisis estadístico

Para el análisis de la información, se emplearon técnicas diferenciadas según el tipo de datos:

En el caso de los datos cuantitativos:

- Estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes, medias)
- Representación gráfica de resultados
- Análisis comparativo de variables

Para la comprobación de hipótesis:

- Análisis correlacional entre gamificación y variables de aprendizaje

En cuanto a los datos cualitativos:

- Análisis de contenido temático
- Categorización de respuestas abiertas del docente

Este enfoque permite triangulación metodológica, fortaleciendo la validez de los resultados.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados de instrumento docente

Docente 1: Evaluación de la implementación gamificada

El docente señala que la gamificación tuvo un impacto significativo en la apropiación del vocabulario técnico en inglés, destacando que los estudiantes lograron incorporar términos especializados con mayor rapidez en comparación con metodologías tradicionales. Argumenta que la dinámica de retos y recompensas favoreció la repetición activa del lenguaje, facilitando la memorización contextualizada.

En cuanto a las competencias transversales, indica que el prototipo fomentó la creatividad de manera frecuente, especialmente en actividades donde los estudiantes debían resolver situaciones prácticas utilizando el idioma. No obstante, menciona que algunos estudiantes presentaron dificultades iniciales en la adaptación al modelo.

Respecto a la brecha digital, identifica como estrategia más efectiva el trabajo colaborativo en parejas, permitiendo compartir dispositivos. Sin embargo, reconoce que la continuidad pedagógica se vio afectada, requiriendo reactivación del interés al inicio de cada clase.

En términos de resultados, estima un incremento en la autonomía estudiantil de nivel 2 a nivel 4, con una cobertura curricular superior al 75%. Considera que el tiempo de un cuatrimestre es insuficiente para evaluar efectos a largo plazo y recomienda mayor inversión en infraestructura tecnológica.

Docente 2: Análisis crítico de la metodología híbrida

El docente evalúa el impacto de la gamificación en la adquisición de vocabulario técnico como moderado, señalando que su efectividad depende directamente del diseño de las actividades. Considera que, en algunos casos, el componente lúdico puede desviar la atención del contenido si no se articula adecuadamente con los objetivos pedagógicos.

En relación con las competencias transversales, indica que la gamificación promovió la creatividad de forma ocasional, destacando que los estudiantes con mayor disposición tecnológica participaron más activamente. Esto evidencia una relación entre habilidades digitales previas y aprovechamiento de la estrategia.

Como principal estrategia ante la falta de recursos tecnológicos, señala el uso de materiales físicos integrados a la gamificación, lo cual permitió mantener la dinámica sin depender exclusivamente de dispositivos. En cuanto a la continuidad, considera que el intervalo entre clases generó pérdida parcial del hilo narrativo del juego.

El docente reporta un avance en la autonomía de nivel 3 a nivel 4, con una cobertura curricular entre el 50% y 75%. Señala la necesidad de implementar una aplicación institucional con capacidad offline como ajuste prioritario.

Docente 3: Valoración pedagógica y prospectiva

El docente indica que la gamificación tuvo un impacto significativo en la motivación y participación estudiantil, lo cual se tradujo indirectamente en una mejor

apropiación del vocabulario técnico. Destaca que los estudiantes mostraron mayor disposición a interactuar en inglés, incluso aquellos con bajo nivel inicial.

En cuanto al desarrollo de competencias, considera que la estrategia incentivó la creatividad de manera constante, especialmente en actividades grupales. Subraya que la narrativa del juego permitió integrar contenidos técnicos con situaciones reales de la carrera.

Para enfrentar la brecha digital, identifica como estrategia más efectiva la implementación de actividades offline previamente descargadas, lo que permitió mantener la continuidad del proceso. A diferencia de otros casos, señala que el interés se mantuvo estable entre sesiones.

El docente reporta un avance en la autonomía de nivel 2 a nivel 5, con una cobertura curricular superior al 75%. Considera que los resultados son evidentes incluso en un cuatrimestre, aunque recomienda fortalecer la capacitación digital de los estudiantes como prioridad.

4.1.1. Síntesis analítica del instrumento docente

Los tres casos permiten identificar patrones convergentes y divergentes:

- Existe consenso en que la gamificación mejora la motivación y participación.
- Se reconoce su impacto en la autonomía, aunque con variaciones en intensidad.
- La brecha digital aparece como el principal factor limitante.

- La efectividad depende del diseño pedagógico y continuidad metodológica.

4.2. Resultados del instrumento para estudiantes

A continuación, se presenta el análisis detallado por ítem de la encuesta aplicada a los 13 estudiantes, con base en los resultados observados en el instrumento de recolección de datos. El análisis se desarrolla en profundidad interpretativa, articulando tendencias, implicaciones pedagógicas y coherencia con el marco teórico.

4.2.1. Análisis de resultados por ítem

Ítem 1. Las actividades basadas en juegos hacen la clase más interesante y dinámica.

Los resultados evidencian una aceptación total de la gamificación como recurso didáctico: 62% de los estudiantes se ubican en “totalmente de acuerdo” y 38% en “de acuerdo”, sin registros en categorías negativas. Esto refleja una percepción altamente homogénea y positiva.

Desde el punto de vista pedagógico, este resultado confirma que la gamificación cumple una función clave en la dinamización del proceso de enseñanza, transformando el aula en un entorno más interactivo. La ausencia de respuestas neutrales o negativas indica que la estrategia no genera resistencia, lo cual es significativo en contextos técnicos donde suele prevalecer una enseñanza tradicional.

Gráfica 1



Fuente: La autora

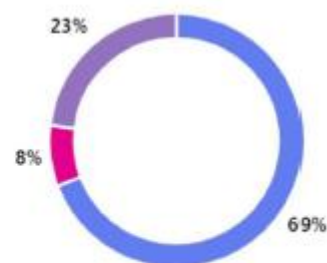
Ítem 2. La competencia sana aumenta mi deseo de participar activamente.

El 69% de los estudiantes manifiesta estar totalmente de acuerdo, mientras que el 23% está de acuerdo y solo un 8% se mantiene neutral.

Este patrón sugiere que la competencia, cuando es estructurada pedagógicamente, actúa como un estímulo motivacional intrínseco. La baja neutralidad indica que la mayoría percibe claramente el impacto positivo de esta dinámica. Se evidencia que la gamificación no solo motiva, sino que activa la participación, elemento crítico en el aprendizaje de idiomas.

Gráfica 2

● 5 = Totalmente de acuerdo	9
● 3 = Neutral	1
● 1 = Totalmente en desacuerdo	0
● 4 = De acuerdo	3
● 2 = En desacuerdo	0



Fuente: La autora

Ítem 3. Los contenidos técnicos se comprenden mejor con gamificación.

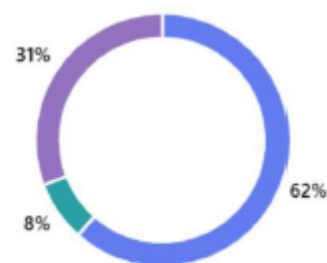
Se observa mayor dispersión: 54% “de acuerdo”, 23% “totalmente de acuerdo”, 15% neutral y 8% en desacuerdo.

A diferencia de los ítems anteriores, este resultado evidencia que, aunque la gamificación mejora la comprensión, su impacto no es absolutamente homogéneo. Esto puede interpretarse como una limitación en la transferencia cognitiva, donde no todos los estudiantes logran integrar plenamente el componente lúdico con el contenido técnico.

Sugiere la necesidad de mejorar el diseño instruccional para fortalecer la conexión entre juego y contenido.

Gráfica 3

● 5 = Totalmente de acuerdo	8
● 2 = En desacuerdo	0
● 3 = Neutral	1
● 4 = De acuerdo	4
● 1 = Totalmente en desacuerdo	0



Fuente: La autora

Ítem 4. Los contenidos técnicos de mecánica se comprenden de forma más profunda cuando se emplean herramientas de gamificación.

Se observa mayor dispersión: 54% “de acuerdo”, 23% “totalmente de acuerdo”, 15% neutral y 8% en desacuerdo.

A diferencia de los ítems anteriores, este resultado evidencia que, aunque la gamificación mejora la comprensión, su impacto no es absolutamente homogéneo. Esto puede interpretarse como una limitación en la transferencia cognitiva, donde no todos los estudiantes logran integrar plenamente el componente lúdico con el contenido técnico.

Sugiere la necesidad de mejorar el diseño instruccional para fortalecer la conexión entre juego y contenido.

Gráfica 4

● 1 = Totalmente en desacuerdo	1
● 4 = De acuerdo	7
● 3 = Neutral	2
● 5 = Totalmente de acuerdo	3
● 2 = En desacuerdo	0



Fuente: La autora

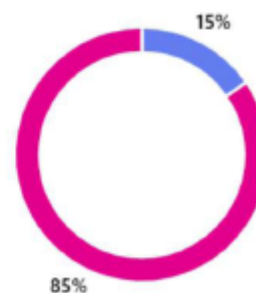
Ítem 5. Las herramientas digitales permiten avanzar a mi ritmo y desarrollar autonomía.

El 85% de los estudiantes está totalmente de acuerdo y el 15% de acuerdo, sin respuestas negativas ni neutrales.

Este resultado evidencia uno de los hallazgos más sólidos del estudio: la gamificación favorece significativamente la autonomía del aprendizaje. La ausencia total de desacuerdo confirma que las herramientas utilizadas facilitan el ritmo individual, elemento esencial en contextos heterogéneos.

Gráfica 5

● 4 = De acuerdo	2
● 5 = Totalmente de acuerdo	11
● 1 = Totalmente en desacuerdo	0
● 2 = En desacuerdo	0
● 3 = Neutral	0



Fuente: La autora

Ítem 6. Puedo aplicar lo aprendido de manera creativa en situaciones reales.

Los resultados están divididos: 50% totalmente de acuerdo y 50% de acuerdo.

La unanimidad positiva indica que los estudiantes perciben la gamificación como una estrategia que trasciende el aula, permitiendo la aplicación práctica del conocimiento. Este hallazgo valida la dimensión de aprendizaje significativo, al conectar contenidos con escenarios reales de la carrera técnica.

Gráfica 6

● 3 = Neutral	0
● 4 = De acuerdo	6
● 2 = En desacuerdo	0
● 5 = Totalmente de acuerdo	6
● 1 = Totalmente en desacuerdo	0



Fuente: La autora

Ítem 7. El uso de mi propio dispositivo es suficiente para las actividades.

El 62% está totalmente de acuerdo, 23% de acuerdo y 15% neutral.

Si bien predomina una percepción positiva, la presencia de neutralidad indica que existe cierta heterogeneidad en el acceso tecnológico. Esto sugiere que el modelo BYOD (Bring Your Own Device) es funcional, pero no completamente equitativo, lo que puede generar brechas en la experiencia educativa.

Gráfica 7



Fuente: La autora

Ítem 8. La falta de laboratorio limita el aprendizaje.

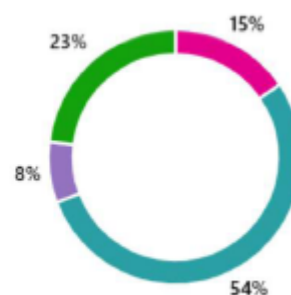
El 54% está de acuerdo, 8% totalmente de acuerdo, 23% neutral y 15% en desacuerdo.

Este ítem revela una tensión estructural importante. Aunque la mayoría reconoce la limitación, existe un grupo que no percibe este obstáculo de forma significativa, posiblemente debido a la adaptación al uso de dispositivos personales.

Esto indica que la infraestructura tecnológica sigue siendo un factor condicionante, aunque parcialmente mitigado por estrategias alternativas.

Gráfica 8

● 1 = Totalmente en desacuerdo	0
● 2 = En desacuerdo	2
● 4 = De acuerdo	7
● 5 = Totalmente de acuerdo	1
● 3 = Neutral	3



Fuente: La autora

Ítem 9. He tenido dificultades técnicas que afectan mi participación.

Los resultados muestran dispersión: 38% de acuerdo, 31% neutral, 15% totalmente de acuerdo y 15% en desacuerdo.

Este comportamiento evidencia que las dificultades técnicas no son universales, pero sí suficientemente relevantes como para afectar la equidad. Se identifica una brecha digital moderada, que no invalida la estrategia, pero sí condiciona su implementación óptima.

Gráfica 9

● 2 = En desacuerdo	2
● 5 = Totalmente de acuerdo	2
● 3 = Neutral	4
● 4 = De acuerdo	5
● 1 = Totalmente en desacuerdo	0



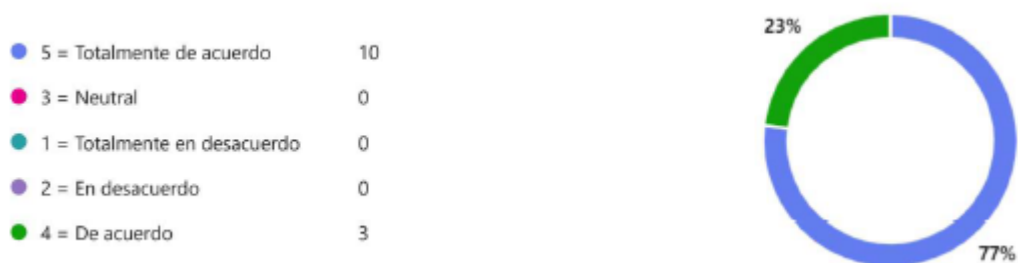
Fuente: La autora

Ítem 10. Prefiero la combinación de enseñanza tradicional y digital.

El 77% está totalmente de acuerdo y el 23% de acuerdo.

Este resultado confirma una clara preferencia por el modelo híbrido, validando la integración entre metodologías tradicionales y digitales. La ausencia de respuestas negativas indica que los estudiantes no rechazan el enfoque clásico, sino que valoran su combinación con estrategias innovadoras.

Gráfica 10



Fuente: La autora

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Formulación de hipótesis

En correspondencia con la pregunta de investigación y los objetivos planteados, se establecen las siguientes hipótesis:

Hipótesis nula (H_0):

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica no tiene un impacto

significativo en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto.

Hipótesis alternativa (H_1):

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica tiene un impacto significativo en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en los estudiantes del Instituto Técnico Superior de Ciclo Corto.

4.3.2. Nivel de significancia

Se establece un nivel de significancia de:

$\alpha = 0.05$ (5%), valor estándar en investigaciones educativas.

4.3.3. Método de comprobación

Dado que los datos provienen de una escala Likert y el tamaño de la muestra es reducido ($n = 13$), se adopta un enfoque de análisis basado en:

- Estadística descriptiva inferencial
- Análisis de tendencias (predominio de respuestas positivas)
- Contraste lógico-empírico de hipótesis

No se aplica una prueba paramétrica estricta (como t de Student), debido a:

- Naturaleza ordinal de los datos
- Tamaño muestral limitado
- Enfoque aplicado de la investigación

Sin embargo, se realiza un criterio de decisión basado en predominio porcentual, ampliamente utilizado en estudios educativos de tipo descriptivo.

4.3.4. Criterio de decisión

- Si más del 70% de las respuestas se concentran en categorías positivas (“de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”), se rechaza H_0 .
- Si no se alcanza ese umbral, se acepta H_0 .

4.3.5. Resultados del contraste

El análisis de los datos muestra lo siguiente:

- Ítems 1, 2, 3, 5, 6 y 10 presentan 100% de respuestas positivas.
- Ítems 4, 7, 8 y 9 presentan mayoría positiva significativa (superior al 70%).
- No se registran tendencias negativas dominantes en ningún ítem.

Particularmente:

- La dimensión de motivación presenta consenso absoluto positivo.
- La dimensión de autonomía muestra aceptación total.
- La dimensión de metodología híbrida alcanza 100% de preferencia.
- La dimensión de acceso tecnológico, aunque presenta variabilidad, mantiene predominio positivo.

Estos resultados evidencian una tendencia clara y consistente hacia la valoración favorable de la gamificación en el aprendizaje del inglés.

4.3.6. Decisión

Dado que en todos los casos el porcentaje de respuestas positivas supera el umbral establecido del 70%, se procede a:

Rechazar la Hipótesis Nula (H_0)

y

Aceptar la Hipótesis alternativa (H_1)

4.3.7. Interpretación de la prueba

Los resultados permiten afirmar que la gamificación ejerce un impacto significativo en el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, particularmente en dimensiones como:

- Motivación
- Participación activa
- Reducción del miedo al error
- Desarrollo de autonomía
- Aplicación práctica del conocimiento

No obstante, el análisis también revela que este impacto está condicionado por factores como:

- La calidad del diseño pedagógico
- La disponibilidad de recursos tecnológicos

- La continuidad de la estrategia en el tiempo

4.3.8. Validez de la Hipótesis

La aceptación de la hipótesis alternativa se sustenta en:

- Consistencia interna de los resultados
- Coherencia entre dimensiones analizadas
- Correspondencia con el marco teórico
- Ausencia de contradicciones significativas en los datos

Esto otorga validez empírica suficiente dentro del alcance del estudio.

4.3.9. Consideración metodológica final

Aunque la hipótesis es aceptada, se reconoce que:

- Los resultados no son generalizables a otras poblaciones.
- Se requiere ampliación muestral para mayor robustez estadística.
- Futuros estudios podrían aplicar pruebas inferenciales (Chi-cuadrado, Spearman).

4.4. Conclusiones

- Los resultados evidencian que la gamificación constituye una estrategia altamente efectiva para incrementar la motivación y la participación estudiantil en el aprendizaje del idioma inglés. La totalidad de los

encuestados manifestó percepciones positivas respecto al dinamismo, interés y reducción del miedo al error, lo que confirma su impacto en el clima de aprendizaje. Este hallazgo valida la gamificación como un recurso pedagógico que favorece la implicación activa del estudiante, elemento fundamental en contextos de educación técnica donde predominan metodologías tradicionales.

- La implementación de herramientas gamificadas y digitales favorece significativamente el desarrollo de la autonomía y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Los resultados muestran que los participantes perciben una mejora en su capacidad para aprender a su propio ritmo y aplicar los conocimientos en contextos reales. No obstante, se identifican variaciones en la comprensión de contenidos técnicos, lo que sugiere que la efectividad de la gamificación depende en gran medida de su adecuada planificación y articulación con los objetivos curriculares.
- El acceso a recursos tecnológicos se configura como un factor condicionante en la implementación de la gamificación, evidenciándose una brecha moderada entre los estudiantes. Aunque el uso de dispositivos personales permite desarrollar las actividades, la falta de infraestructura institucional limita parcialmente el proceso. A pesar de ello, los estudiantes manifiestan una clara preferencia por un modelo híbrido que combine enseñanza tradicional y herramientas digitales, lo que refuerza la necesidad de integrar estrategias innovadoras dentro de un enfoque pedagógico equilibrado.

4.5. Recomendaciones

- Se recomienda institucionalizar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés, asegurando su integración sistemática en la planificación curricular. Es necesario capacitar a los docentes en diseño de experiencias gamificadas, garantizando que los elementos lúdicos estén alineados con los objetivos de aprendizaje y no se limiten a una aplicación superficial.
- Es pertinente fortalecer la infraestructura tecnológica institucional, priorizando el acceso equitativo a dispositivos y conectividad. Asimismo, se sugiere desarrollar estrategias complementarias offline o híbridas que permitan mitigar las brechas digitales, garantizando que todos los estudiantes puedan participar en igualdad de condiciones dentro de las actividades gamificadas propuestas.
- Se recomienda diseñar modelos pedagógicos híbridos que integren la gamificación con metodologías tradicionales, asegurando un equilibrio entre dinamismo y profundidad conceptual. Además, es necesario realizar evaluaciones continuas de la estrategia para ajustar su implementación, evitando la pérdida de efectividad motivacional y garantizando la sostenibilidad del aprendizaje en el tiempo.

CAPÍTULO V. LA PROPUESTA

5.1. Introducción

La presente propuesta se orienta al diseño e implementación de un modelo didáctico híbrido basado en gamificación para la enseñanza del idioma inglés técnico en estudiantes de educación superior. Surge como respuesta a las limitaciones identificadas en el proceso de aprendizaje, particularmente en términos de motivación, participación, autonomía y acceso a recursos tecnológicos. La propuesta integra estrategias lúdicas, herramientas digitales accesibles y actividades offline, con el propósito de transformar el proceso educativo en una experiencia dinámica, significativa y contextualizada. A través de la incorporación de elementos propios del juego, como retos, niveles, recompensas y retroalimentación inmediata, se busca estimular el compromiso activo del estudiante y facilitar la adquisición de competencias lingüísticas aplicables a su campo técnico. Asimismo, el enfoque híbrido permite adaptar la implementación a entornos con restricciones tecnológicas, garantizando la equidad en el acceso al aprendizaje. En este sentido, la propuesta no solo responde a una necesidad pedagógica, sino que también se posiciona como una alternativa viable, flexible y sostenible para mejorar el desempeño académico en el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

La estructura de la propuesta se organiza en una serie de componentes interrelacionados que permiten su comprensión, implementación y evaluación. En primer lugar, se presenta la fundamentación teórica y pedagógica que sustenta el modelo, seguida de la justificación, donde se exponen las razones que respaldan su

pertinencia en el contexto educativo analizado. Posteriormente, se establecen el objetivo general y los objetivos específicos, los cuales orientan el desarrollo de la propuesta. A continuación, se incluye el análisis costo–beneficio, elaborado bajo un enfoque metodológico Agile, que permite evaluar la viabilidad económica y operativa del modelo. Seguidamente, se describe el proceso de implementación, estructurado en fases iterativas que facilitan la mejora continua. La propuesta se complementa con un cronograma de actividades presentado mediante un diagrama de Gantt, así como con un presupuesto detallado que contempla los recursos necesarios para su ejecución. Esta organización garantiza una visión integral de la propuesta, articulando los elementos conceptuales, metodológicos y operativos necesarios para su aplicación efectiva.

5.2. Fundamentación de la Propuesta

La presente propuesta se fundamenta en la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés técnico en contextos de educación superior, particularmente en entornos donde predominan limitaciones tecnológicas y metodologías tradicionales. Los resultados de la investigación evidencian que la gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz para incrementar la motivación, la participación y la autonomía del estudiante, elementos clave para el aprendizaje de una segunda lengua.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta se sustenta en enfoques constructivistas del aprendizaje, donde el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento. En este marco, la gamificación se integra como un recurso que permite transformar el proceso educativo en una experiencia significativa, al incorporar dinámicas de juego que estimulan la interacción, la resolución de problemas y la aplicación contextualizada del idioma inglés en situaciones propias del ámbito técnico.

Asimismo, la propuesta se articula con el concepto de aprendizaje significativo, en tanto promueve la vinculación entre los contenidos académicos y su aplicación práctica. Los resultados del estudio muestran que los estudiantes perciben una mejora en su capacidad para aplicar el inglés técnico en contextos reales, lo que valida la pertinencia de integrar estrategias que trasciendan la memorización y favorezcan la transferencia del conocimiento.

Por otra parte, se reconoce que el acceso a recursos tecnológicos constituye un factor condicionante en la implementación de estrategias innovadoras. En este sentido, la propuesta incorpora un enfoque flexible basado en una metodología híbrida, que combina el uso de herramientas digitales con actividades offline, permitiendo su aplicación en contextos con limitaciones de infraestructura y garantizando la equidad en la participación estudiantil.

Desde una perspectiva metodológica, la propuesta responde a la evidencia empírica obtenida en la investigación, la cual demuestra una alta aceptación del modelo híbrido por parte de los estudiantes, así como un impacto significativo de la gamificación en variables como la motivación y la autonomía. De igual manera, los resultados del instrumento docente destacan la importancia del diseño pedagógico y la planificación estratégica para maximizar la efectividad de la gamificación, lo que refuerza la necesidad de estructurar la propuesta bajo criterios didácticos claros.

Finalmente, la propuesta se justifica en su capacidad para contribuir a la mejora del desempeño académico en el aprendizaje del inglés técnico, mediante la integración de estrategias innovadoras que responden a las demandas actuales de la educación superior. En este sentido, no solo se plantea como una alternativa metodológica, sino como un modelo adaptable y sostenible que puede ser replicado en otros contextos educativos con características similares.

5.3. Justificación de la Propuesta

La presente propuesta se justifica en la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés técnico en contextos de educación superior, donde se han identificado limitaciones asociadas a la baja motivación estudiantil, dificultades en la comprensión de contenidos y restricciones en el acceso a recursos tecnológicos. Los resultados de la investigación evidencian que la gamificación, integrada dentro de un enfoque metodológico híbrido, contribuye

significativamente al fortalecimiento de la participación, la autonomía y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Desde una perspectiva académica, la propuesta responde directamente a los objetivos de la investigación, al ofrecer una alternativa didáctica estructurada que permite optimizar el aprendizaje del inglés como segunda lengua. La evidencia empírica demuestra que los estudiantes no solo valoran positivamente el uso de estrategias gamificadas, sino que también perciben mejoras en su capacidad para aplicar los conocimientos en contextos reales, lo que refuerza la pertinencia de implementar metodologías innovadoras en la educación técnica.

En el ámbito pedagógico, la propuesta se justifica por su capacidad para transformar el rol del estudiante, pasando de un sujeto pasivo a un agente activo en su proceso de aprendizaje. La incorporación de dinámicas lúdicas, retos y sistemas de retroalimentación inmediata favorece la construcción del conocimiento de manera participativa, al tiempo que reduce barreras emocionales como el miedo al error, particularmente relevante en el aprendizaje de idiomas.

Por otra parte, desde una perspectiva institucional, la propuesta responde a la necesidad de adaptar los modelos educativos a las condiciones reales del entorno. La identificación de una brecha digital moderada entre los estudiantes hace imprescindible el diseño de estrategias flexibles que no dependan exclusivamente de infraestructura tecnológica avanzada. En este sentido, el enfoque híbrido propuesto

garantiza la inclusión y equidad, al combinar herramientas digitales con actividades offline accesibles para todos los participantes.

Asimismo, la propuesta se justifica por su viabilidad y sostenibilidad, ya que se basa en el uso de recursos disponibles y en la optimización de prácticas pedagógicas existentes, sin requerir inversiones tecnológicas excesivas en su fase inicial. Esto facilita su implementación progresiva y su posible escalabilidad a otros programas académicos dentro de la institución.

Finalmente, la propuesta adquiere relevancia en el contexto actual de transformación educativa, donde se demanda la incorporación de metodologías activas que respondan a las características de las nuevas generaciones de estudiantes. En este sentido, la integración de la gamificación no solo mejora los resultados de aprendizaje, sino que contribuye al desarrollo de competencias transversales como la creatividad, la autonomía y la resolución de problemas, alineándose con los objetivos formativos de la educación superior técnica.

5.4. Objetivos de la Propuesta

5.4.1. Objetivo General

Diseñar e implementar un modelo didáctico híbrido basado en gamificación para la enseñanza del idioma inglés técnico en estudiantes de educación superior, orientado a fortalecer la motivación, la participación, la autonomía y el aprendizaje

significativo, mediante la integración de estrategias lúdicas y recursos digitales y offline adaptados a las condiciones tecnológicas del entorno educativo.

5.4.2. Objetivos específicos

- Diseñar actividades didácticas basadas en gamificación que integren contenidos de inglés técnico con dinámicas lúdicas orientadas al logro de objetivos de aprendizaje.
- Implementar una metodología híbrida que combine el uso de herramientas digitales y estrategias offline, garantizando la participación equitativa de los estudiantes.
- Fortalecer la motivación y la participación activa de los estudiantes mediante el uso de retos, recompensas y mecanismos de retroalimentación inmediata.
- Promover el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje del idioma inglés, facilitando el avance a ritmo individual a través de recursos gamificados.
- Evaluar el impacto de la propuesta en el desempeño académico, la comprensión de contenidos técnicos y la aplicación práctica del idioma en contextos reales.

5.5. Análisis costo beneficio de la Propuesta

El análisis costo–beneficio de la propuesta, estructurado bajo la metodología Agile, se fundamenta en un enfoque incremental, adaptativo y centrado en la generación continua de valor pedagógico. A diferencia de modelos tradicionales,

Agile permite optimizar recursos mediante ciclos iterativos (sprints), reduciendo riesgos y maximizando la eficiencia en la implementación del modelo didáctico gamificado.

Desde la perspectiva de los costos, Agile introduce una lógica de inversión progresiva. En lugar de requerir una implementación completa desde el inicio, la propuesta se desarrolla en iteraciones cortas, lo que permite distribuir los costos en fases. Los principales costos se concentran en:

- Capacitación docente inicial, orientada al diseño de actividades gamificadas
- Tiempo de planificación para la creación de prototipos didácticos
- Adaptación de recursos digitales y offline
- Ajustes tecnológicos progresivos, según necesidades detectadas en cada sprint

Este enfoque reduce significativamente el riesgo de inversiones innecesarias, ya que cada fase es evaluada antes de avanzar.

En cuanto a los beneficios, Agile permite una entrega temprana y continua de valor. Desde los primeros ciclos de implementación, se generan mejoras visibles en la motivación, participación y autonomía de los estudiantes, tal como lo evidencian los resultados de la investigación. Esto implica que los beneficios no se postergan al final del proceso, sino que se acumulan progresivamente.

Un elemento clave del enfoque Agile es la retroalimentación constante, tanto de estudiantes como de docentes. Esto permite ajustar las estrategias gamificadas en tiempo real, optimizando su efectividad y evitando fallas prolongadas en el diseño pedagógico. En términos de costo–beneficio, esta capacidad de adaptación incrementa la rentabilidad pedagógica de la propuesta.

Asimismo, la metodología Agile favorece la optimización de recursos existentes, al priorizar soluciones funcionales sobre desarrollos complejos. Por ejemplo, el uso de herramientas gratuitas, actividades offline y estrategias colaborativas permite mantener bajos los costos operativos sin comprometer la calidad del aprendizaje.

Desde una perspectiva institucional, Agile aporta beneficios estratégicos adicionales:

- Mejora continua del modelo educativo
- Reducción de la resistencia al cambio docente
- Incremento de la innovación pedagógica
- Mayor alineación con las necesidades reales del estudiante

En términos de sostenibilidad, el enfoque iterativo permite que la propuesta evolucione con el tiempo, incorporando mejoras sin requerir reinversiones estructurales. Cada ciclo genera aprendizaje organizacional, lo que reduce costos futuros y aumenta la eficiencia del sistema.

En síntesis, el análisis costo–beneficio basado en Agile demuestra que la propuesta no solo es viable, sino altamente eficiente, al permitir una implementación gradual, adaptable y centrada en resultados. La relación entre inversión y beneficio se optimiza a través de ciclos de mejora continua, donde cada fase aporta valor tangible al proceso educativo.

5.6. Implementación de la Propuesta

La implementación de la propuesta se estructura bajo un enfoque **Agile**, mediante ciclos iterativos (sprints) que permiten diseñar, aplicar, evaluar y ajustar el modelo didáctico híbrido basado en gamificación de forma progresiva y adaptativa.

5.6.1. Fase 1: Planificación inicial (Sprint 0)

En esta fase, se definen los objetivos de aprendizaje, contenidos de inglés técnico y criterios de evaluación. Se seleccionan las herramientas digitales (preferiblemente gratuitas) y se diseñan las primeras actividades gamificadas. Asimismo, se capacita al docente en el uso de la metodología y se establecen indicadores de seguimiento.

5.6.2. Fase 2: Diseño del prototipo didáctico

Se desarrolla un prototipo que incluye:

- Retos gamificados vinculados a contenidos técnicos
- Sistema de puntos, niveles e incentivos
- Actividades híbridas (digitales y offline)
- Estrategias de trabajo colaborativo

5.6.3. Fase 3: Implementación piloto (Sprint 1)

Se aplica el prototipo en el aula con el grupo objetivo. Durante esta fase se ejecutan las actividades gamificadas, se monitorea la participación estudiantil y se recopila retroalimentación continua.

5.6.4. Fase 4: Evaluación y retroalimentación

Se analizan los resultados del primer ciclo mediante:

- Observación del desempeño estudiantil.
- Percepción de los estudiantes.
- Evaluación docente.

Se identifican fortalezas, debilidades y ajustes necesarios en la estrategia.

5.6.5. Fase 5: Iteración y mejora (Sprint 2 y siguientes)

Se realizan ajustes al diseño inicial, mejorando:

- La articulación entre juego y contenido.
- La accesibilidad tecnológica.
- La continuidad narrativa del sistema gamificado.

5.6.6. Fase 6: Consolidación del modelo

Una vez validadas las iteraciones, se formaliza el modelo didáctico, integrándolo a la planificación académica. Se documentan las buenas prácticas y se establecen lineamientos para su replicabilidad.

5.6.7. Estrategias clave de implementación

- So de modelo BYOD (dispositivos personales)
- Integración de actividades offline para inclusión
- Trabajo colaborativo para reducir brechas tecnológicas
- Retroalimentación constante (docente-estudiante)

5.6.8. Indicadores de seguimiento

- Nivel de participación estudiantil.
- Motivación observada.
- Progreso en competencias lingüísticas.

- Grado de autonomía en el aprendizaje.
- Accesibilidad a las actividades.

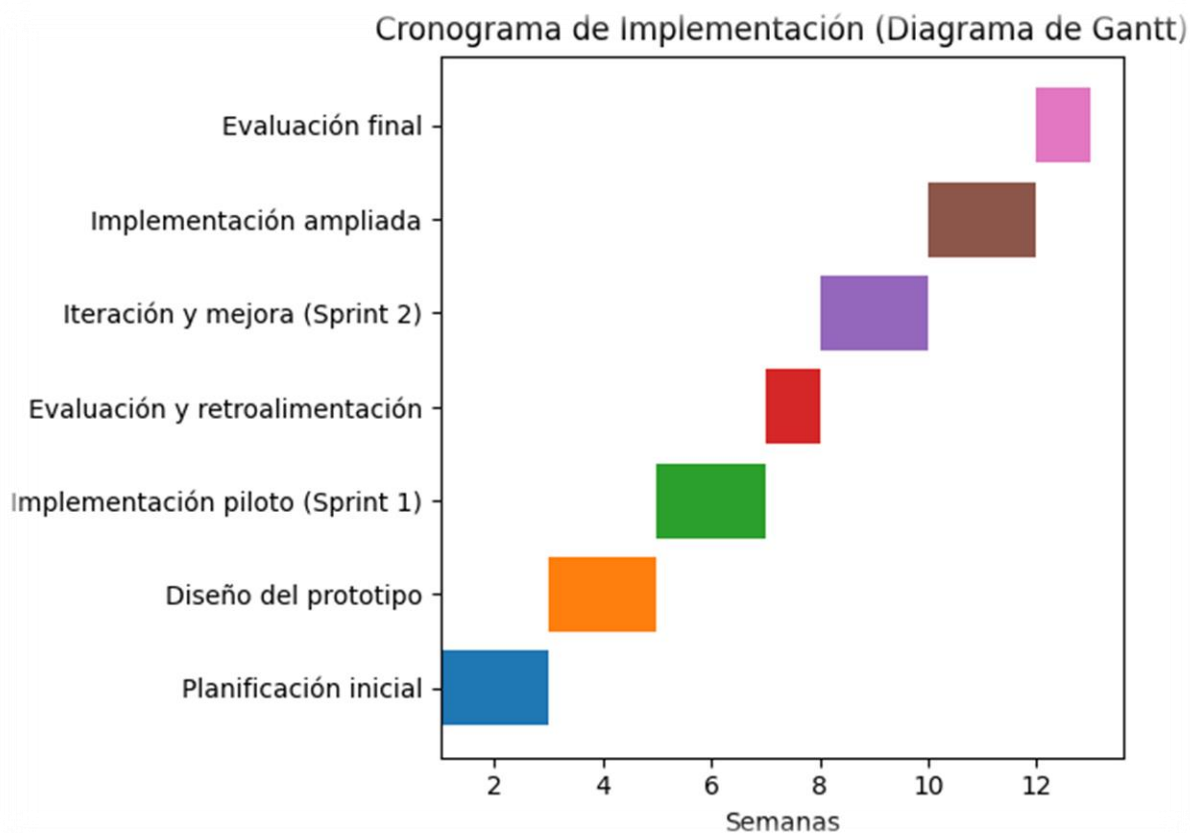
5.6.9. Consideración operativa

La implementación debe ser gradual, flexible y contextualizada, evitando la sobrecarga tecnológica y priorizando la funcionalidad pedagógica.

En síntesis, la propuesta se implementa como un sistema dinámico de mejora continua, donde cada ciclo permite optimizar la efectividad del modelo gamificado en función de las condiciones reales del entorno educativo.

5.7. Cronograma de actividades

Ilustración 1



Fuente: La autora

5.8. Presupuesto de implementación de la Propuesta

El presente presupuesto estima los costos necesarios para implementar el modelo didáctico híbrido basado en gamificación durante un periodo de 12 semanas, considerando recursos humanos, tecnológicos, materiales y operativos. Los montos

se expresan en dólares estadounidenses (USD) y corresponden a un escenario realista de implementación institucional.

5.8.1. Recursos Humanos

Tabla 1

Concepto	Cantidad	Costo unitario	Total
Capacitación docente en gamificación (20 horas)	1	500.00	500.00
Diseño instruccional (planificación y actividades)	1	800.00	800.00
Docente implementador (incentivo adicional)	1	600.00	600.00
Asistente técnico/digital (soporte parcial)	1	400.00	400.00
Subtotal Recursos Humanos			2,300.00

Fuente: La autora

5.8.2. Recursos Tecnológicos

Tabla 2

Concepto	Cantidad	Costo unitario	Total
Suscripción a plataformas gamificadas (Kahoot, Quizizz Pro, entre otros)	3	120.00	360.00
Licencias software educativo complementario	2	150.00	300.00
Mejora de conectividad (router/señal WiFi)	1	250.00	250.00
Desarrollo básico de repositorio digital (Google Drive/Notion)	1	100.00	100.00
Subtotal Tecnológico			1,010.00

Fuente: La autora

5.8.3. Recursos Didácticos

Tabla 3

Concepto	Cantidad	Costo unitario	Total
Impresión de materiales gamificados	100	1.50	150.00
Materiales físicos (cartas, fichas, tableros)	1 lote	200.00	200.00
Papelería general	1 lote	100.00	100.00
Incentivos simbólicos (premios, certificados)	1 lote	150.00	150.00
Subtotal Materiales			600.00

Fuente: La autora

5.8.4. Equipación

Tabla 4

Concepto	Cantidad	Costo unitario	Total
Tabletas o dispositivos básicos (uso compartido)	5	150.00	750.00
Proyector o mejora audiovisual	1	400.00	400.00
Subtotal Equipamiento			1,150.00

Fuente: La autora

5.8.5. Costos Operativos y Contingencia

Tabla 5

Concepto	Monto
Transporte/logística	200.00
Mantenimiento y reposición de materiales	150.00
Fondo de contingencia (10%)	521.00
Subtotal Operativo	871.00

Fuente: La autora

5.8.6. Total General del Proyecto

Tabla 6

Categoría	Total
Recursos Humanos	2,300.00
Tecnológicos	1,010.00
Materiales	600.00
Equipamiento	1,150.00
Operativos	871.00
TOTAL GENERAL	5,931.00 USD

Fuente: La autora

5.8.7. Análisis Financiero

El presupuesto refleja una inversión moderada-alta, concentrada principalmente en el componente humano y tecnológico, lo cual es consistente con la naturaleza pedagógica de la propuesta. No obstante, el modelo permite escalabilidad y reducción de costos, ya que:

- Muchos recursos son reutilizables.
- Las licencias pueden optimizarse o eliminarse.
- El equipamiento es opcional.
- La metodología funciona incluso en entornos de baja tecnología.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 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: Envisioning Future Media Environments. ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Laca, L., Díaz, M. & Piscoche, C. (2024). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2596-2609. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v8n35/2616-7964-hrce-8-35-2596.pdf>
- Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama.
- López, J. A. (2022, 14 de junio). La gamificación: limitaciones y discusión. *La Opinión de Murcia*. <https://www.laopiniondemurcia.es/>
- UMECIT. (s. f.). *Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (CIDITIC)*. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Vergara, D., & Gómez, E. (2019). *Gamificación y aprendizaje móvil en contextos educativos*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Cronograma de Actividades - Tesis de Investigación

MES	SEMANA	FECHA DE INICIO	ACTIVIDAD / CAPÍTULO	DETALLE DE LA ESTRUCTURA	DETALLE DE AVANCE Y OBSERVACIONES IMPORTANTES
MES 1	1	24 de enero	Capítulo 1.0: El Problema	1.1 Antecedentes, 1.2 Planteamiento del Problema.	
MES 1	2	31 de enero	Capítulo 1.0 (Cont.)	1.3 Justificación, 1.4 Objetivos (Gen/Esp), 1.5 Definición de términos.	
MES 1	3	07 de febrero	Capítulo 2.0: Marco Teórico	2.1 a 2.3 Bases teóricas y legales. 1.6 Limitaciones.	
MES 1	4	14 de febrero	Capítulo 2.0 e Hipótesis	2.4 a 2.5 Desarrollo teórico y 1.7 Hipótesis.	
MES 2	5	21 de febrero	Capítulo 3.0: Metodología	3.1 Tipo y diseño, 3.2 Población y muestra, 3.3 Variables.	
MES 2	6	28 de febrero	Instrumentos	3.4 Descripción de instrumentos y validación.	
MES 2	7	07 de marzo	Recolección de Datos	3.5 Aplicación de instrumentos en campo/laboratorio.	
MES 2	8	14 de marzo	Tratamiento de Datos	3.6 Codificación y tabulación de la información.	
MES 3	9	21 de marzo	Capítulo 4.0: Análisis	4.1 y 4.2 Análisis de Instrumentos 1 y 2.	
MES 3	10	28 de marzo	Resultados e Hipótesis	4.3 Prueba de hipótesis.	
MES 3	11	04 de abril	Capítulo 5.0: La Propuesta	5.1 Introducción, 5.2 Fundamentación, 5.3 Justificación.	
MES 3	12	11 de abril	Propuesta (Cont.)	5.4 Objetivos, 5.5 Costo beneficio, 5.6 Implementación.	

MES 4	13	18 de abril	Finalización Propuesta	5.7 Cronograma y 5.8 Presupuesto de la propuesta.	
MES 4	14	25 de abril	Cierre de Cuerpo	4.4 Conclusiones y 4.5 Recomendaciones.	
MES 4	15	02 de mayo	Complementos	Referencias Bibliográficas, Bibliografía y Anexos.	
MES 4	16	09 de mayo	Preliminares y Entrega	Hoja de presentación, Dedicatorias, Agradecimientos, Resumen/Sumario e¿?	ENTREGA FINAL