



**UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS**

**GAMIFICACIÓN: EL IMPACTO DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA  
MOTIVACIÓN DE ESTUDIANTES DE PRIMERO MEDIO EN LA ASIGNATURA  
DE INGLÉS EN DOS COLEGIOS PARTICULARES SUBVENCIONADOS DE  
CHILLÁN**

**AUTORES: SANDOVAL AGUILAR, CARLOS FABIAN;  
LÓPEZ CASTRO, MIGUEL ANGEL  
PROFESOR GUÍA: MOLINA CASTILLO, SANDRA ANNETTE**

**CHILLÁN, 2023**



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
I. MARCO TEÓRICO.....	6
Tecnologías de la información y la comunicación (TIC).....	6
TPACK model .....	7
Recursos didácticos en la enseñanza del inglés .....	9
Gamificación en la educación.....	10
Motivación.....	13
Motivación Extrínseca .....	14
Motivación Intrínseca .....	15
Estándares TIC: Mirada del Mineduc .....	16
II. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	19
III. FUNDAMENTACIÓN Y ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....	20
IV. OBJETIVOS.....	21
Objetivo general .....	21
Objetivo específico .....	22
V. METODOLOGÍA .....	22
VI. ANÁLISIS DE DATOS.....	23
PREGUNTAS DE CARÁCTER ABIERTAS ENTREVISTA.....	24
RESPUESTAS ENTREVISTAS GRABADAS DOCENTES .....	25
RESPUESTAS ENTREVISTA POR MEDIO DE GOOGLE FORMS.....	36
ANÁLISIS RESPUESTAS DE DOCENTES.....	40
ENUNCIADOS DE CARÁCTER CERRADO ENCUESTA A ESTUDIANTES .....	41
RESULTADOS Y ANÁLISIS CUANTITATIVO.....	51

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

	ANÁLISIS RESPUESTAS ENCUESTA ESTUDIANTES .....	53
VII.	CONCLUSIONES .....	55
VIII.	BIBLIOGRAFÍA .....	59
IX.	ANEXOS .....	66

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



## Resumen

La siguiente investigación fue realizada con el propósito de determinar el impacto de la gamificación en la motivación de estudiantes de primero medio en dos colegios particulares subvencionados de la ciudad de Chillán. Por medio de la aplicación de una encuesta y una entrevista aplicada a estudiantes de primero medio y docentes de la asignatura de inglés, respectivamente, se pudo identificar que existe un aumento en la motivación y participación de las y los estudiantes en las clases gamificadas. De esta forma, estableciendo la gamificación como una herramienta importante a la hora de generar una experiencia significativa para las y los estudiantes en la asignatura de inglés.

**Palabras claves:** gamificación, motivación, TIC, educación, inglés, juegos, lúdico.

## Abstract

The following investigation was carried out with the purpose of determining the impact of gamification on the motivation of middle school students in two subsidized schools in the city of Chillán. Through the application of a survey and an interview applied to middle school students and English teachers, respectively, it was possible to identify that there is an increase in the motivation and participation of students in gamified classes. Thus, establishing gamification as an important tool to generate a meaningful experience for students in the English subject.

**Key words:** gamification, motivation, TIC, education, english, games, ludic/recreational.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



## INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación tiene como tema el impacto de la gamificación en la motivación de estudiantes de enseñanza media en la asignatura de inglés. Considerando la ludificación como estrategia de enseñanza/aprendizaje, el presente estudio nace de la necesidad de saber el impacto real de esta en el aula, además de comprender qué elementos inciden en la motivación de los estudiantes de educación media, con el objetivo de mejorar el proceso de aprendizaje.

En vista de las emergentes necesidades educativas, producto de la reciente pandemia, nos hemos visto en la necesidad de dar el salto generacional en cuanto a educación se refiere. Actualmente se necesita del uso de estrategias de aprendizaje novedosas y atractivas para captar la atención de los alumnos de manera exitosa, debido a los incipientes avances tecnológicos que hacen de la gamificación una alternativa eficaz que puede ser integrada dentro de la sala de clases. Autores como Derakhshan, Salehi & Rahimzadeh (2015), plantean la gamificación como una alternativa de los métodos anticuados utilizados previamente para la enseñanza del idioma.

Para la obtención de resultados para esta investigación, se realiza una intervención educativa, la cual consiste de la aplicación de cinco clases lúdicas, las cuales incorporan aspectos de la gamificación. El enfoque principal de la investigación son 63 estudiantes de primero medio de dos colegios “X” particulares subvencionados ubicados en la comuna de Chillán, región de Ñuble, en la que participarán para determinar su motivación como resultado de la aplicación de dichas intervenciones. Este grupo fue escogido debido a su predisposición a participar en actividades lúdicas, lo cual favorece el objetivo principal de la investigación.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



## I. MARCO TEÓRICO

### Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) representan un conjunto diverso de servicios, redes, software y dispositivos que están diseñados para mejorar la calidad de vida en nuestra sociedad, conformando un sistema de información interconectado y complementario. Además, como señala Tello (2011), menciona que el término explora todo tipo de tecnologías utilizada para crear, almacenar, intercambiar y procesar información en sus diferentes formas, como por ejemplo datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o gifs, presentaciones multimedia, etc.

Dentro de la educación, las TIC se han incorporado como herramientas didácticas, las cuales son utilizadas para mejorar la calidad educativa del estudiante (Aguilar, 2012). Siguiendo esta línea, Granados (2015) menciona que la utilización de las TIC dentro de la sala de clases se puede tomar como una ruptura generacional, en la cual se da paso a los requerimientos actuales de hoy en día, y los medios tradicionales como la pizarra, lapiceros, etc. pasan a segundo plano.

Además, las TIC no solo han demostrado ser un recurso valioso para la educación contemporánea, sino que además se relacionan estrechamente con la implementación de la gamificación:

La combinación de la gamificación y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha demostrado ser altamente efectiva en la enseñanza del idioma inglés. La gamificación proporciona un enfoque lúdico y motivador que involucra activamente a los estudiantes en el aprendizaje, mientras que las TIC

---

**Sede Con**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



ofrecen una amplia gama de recursos y herramientas interactivas que facilitan la práctica y el desarrollo de habilidades lingüísticas. (Caraballo, 2023, p.1825)

En conclusión, las TIC ofrecen posibilidades emocionantes para la enseñanza y el aprendizaje, abriendo un abanico de oportunidades que permiten a los educadores y estudiantes explorar nuevos enfoques pedagógicos. A través de herramientas como computadoras, tabletas, software educativo y recursos en línea, se puede fomentar la participación, la colaboración, la motivación y la creatividad en el aula. Esta transformación en la forma en que se lleva a cabo la enseñanza se alinea con la rápida evolución tecnológica que caracteriza nuestra era, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digital en constante cambio. Esto implica un salto hacia los requisitos contemporáneos que demanda nuestra sociedad actual, y a la vez, relega a un segundo plano los métodos tradicionales como la pizarra y los lapiceros.

### **TPACK model**

El modelo de conocimiento pedagógico, tecnológico y de contenido (TPACK en inglés) contempla aquellas habilidades adquiridas en el uso y aplicación de las tecnologías del aprendizaje implementadas en clase. con el objetivo de complementar y actualizar el modelo de enseñanza tradicional debido a los avances significativos de la tecnología utilizada en el aula. El TPACK en conjunto con la gamificación se relacionan estrechamente puesto a que, gracias a la aplicación de este modelo, es posible implementar herramientas de aprendizaje novedosas y lúdicas, que hagan uso de dispositivos tales como teléfonos inteligentes y computadoras, incidiendo directamente en la motivación e interés por aprender de los estudiantes.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



Dentro del modelo TPACK interactúan 7 áreas principales para la enseñanza efectiva:

1. Conocimiento tecnológico: Abarca el uso y el dominio de las tecnologías del aprendizaje y sus herramientas para la enseñanza.
2. Conocimiento pedagógico: Consiste en el conocimiento sobre las estrategias de enseñanza y enfoques que puedan facilitar el aprendizaje de la materia que está siendo enseñada.
3. Conocimiento de contenidos: Comprensión a fondo de la materia que está siendo enseñada.
4. Conocimiento pedagógico disciplinar: Es el que el docente usa para enseñar un contenido determinado acorde a las características de los alumnos.
5. Conocimiento tecnológico disciplinar: Abarca los conocimientos que pueden ayudar a figurar nuevas representaciones para contenidos específicos a enseñar.
6. Conocimiento tecnológico pedagógico: Se refiere al conocimiento de las múltiples tecnologías del aprendizaje disponibles para usar en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje.
7. Conocimiento tecnológico pedagógico y disciplinar: Consiste en todos los conocimientos requeridos por el docente para integrar las tecnologías del aprendizaje en cualquier área disciplinar.

Como afirma Cabero et al. (2017) a partir del modelo TPACK podremos no sólo diagnosticar un colectivo del ámbito educativo en un contexto determinado para evaluar los conocimientos que poseen o que consideran que poseen, sino que, a partir de los resultados obtenidos, podrán definirse líneas de actuación en torno a la formación docente que deben recibir con tal de adquirir el conjunto de los conocimientos necesarios. (p.76)

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Dicho esto, el modelo TPACK se puede utilizar para evaluar los conocimientos que tienen o creen tener los profesionales de la educación en un contexto específico. Esto implica analizar cómo utilizar la tecnología en la enseñanza, cómo diseñar estrategias pedagógicas efectivas y cómo integrar el contenido específico de especialidad en el proceso de enseñanza.

Adicionalmente, se pueden identificar áreas de mejora en los conocimientos de los profesionales de la educación a partir de los resultados obtenidos en el diagnóstico TPACK. Estas áreas de mejora guiarán el diseño de programas de formación docente que les permitan adquirir el conjunto completo de conocimientos necesarios para enseñar de manera efectiva con tecnología. Esto implica que los profesores recibirán formación específica para mejorar su comprensión y manejo de la tecnología, su pedagogía y su dominio del contenido que enseñan.

En conclusión, el modelo TPACK puede ser utilizado tanto para evaluar los conocimientos actuales de los profesionales de la educación en relación con la tecnología, la pedagogía y el contenido, como para diseñar programas de formación que aborden las áreas en las que se necesita mejorar para lograr una enseñanza más efectiva y centrada en el uso adecuado de la tecnología.

### **Recursos didácticos en la enseñanza del inglés**

Los recursos didácticos pueden tener un gran impacto tanto en la enseñanza (profesores) y el aprendizaje (estudiantes) de un idioma. Además, son utilizados para orientar las diferentes fases del proceso educativo (Larenas et al., 2013, p. 9). En cuanto al aprendizaje y enseñanza del inglés, y la agrupación de los recursos didácticos, se

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

presentan 3 enfoques y métodos: enfoque comunicativo, métodos audiolingual y enfoque gramatical.

Según Moya (2010), los recursos didácticos pueden clasificados de la siguiente manera:

- Textos impresos: Manual o libro de estudio, libros de consulta y/o lectura, biblioteca de aula y/o departamento, cuaderno de ejercicios, impresos varios, y material específico: prensa, revistas, anuarios.
- Material audiovisual: Proyector; vídeos, películas, audios.
- Tableros didácticos: Pizarra tradicional.
- Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC):

Software adecuado. Programas informáticos (DVD, Pendrive y/o ONLINE).  
Educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones, simulaciones interactivas y otras. Medios interactivos. Multimedia e Internet. Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas.  
TV y vídeo interactivos. Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas. Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje. Plataformas Educativas, Campus Virtual, Aula Virtual, e-Learning.

## Gamificación en la educación

La ludificación, alias gamificación, emerge de la necesidad por adaptarse al actual sistema educativo para mejorar e incentivar a los alumnos a aprender. El concepto consiste

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



en adaptar la enseñanza por medio de actividades lúdicas que sean atractivas para los estudiantes con el objetivo de conseguir su disposición a participar en las actividades planificadas para ellos y motivarlos a seguir aprendiendo.

La gamificación es un producto del llamado aprendizaje del lenguaje asistido por computadora (CALL en inglés), un producto que revolucionó el área de la educación del aprendizaje del idioma. Esta es una solución que vino para dejar atrás los métodos obsoletos de enseñanza atrás y para mejorar la habilidad para aprender el idioma rápidamente. (Derakhshan, Salehi & Rahimzadeh, 2015)

Este concepto lleva siendo aplicado por profesores desde hace décadas, como por ejemplo el uso de puntos positivos (entrega de décimas para evaluaciones) y negativos, y la utilización de rankings en diferentes actividades realizadas en la sala de clases. Con el transcurso del tiempo se han añadido no solo aspectos de juegos, sino también de videojuegos. (Reuelta, Guerra y Pedrera, 2017)

Como explica Figueroa (2015), la gamificación es descrita como la aplicación de actividades relacionadas a los juegos en un contexto no relacionado a los juegos. Además, describe que el objetivo principal de la gamificación es “aumentar la participación y motivar a los usuarios a través del uso de elementos de los juegos tales como la puntuación, tabla de clasificaciones, y retroalimentación inmediata, entre otras cosas”. (p. 37)

En resumen, la gamificación es la adaptación de elementos del juego en actividades que no son necesariamente juegos. Algunos de estos elementos están listados por Kiryakova, Angelova, y Yordanova (2014): usuarios, que se refiere a los estudiantes (estudiantes en el caso de instituciones educacionales); desafíos/tareas que el usuario

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



completa para lograr ciertos objetivos; puntos que son obtenidos tras completar desafíos/tareas; niveles que cambian de acuerdo con el número de puntos; insignias que son consideradas como recompensas por ganar; y la clasificación, de acuerdo con quien tiene más puntos.

Según Molina, Molina y Gentry (2021) cuando nos referimos al aprendizaje del inglés, la gamificación ayuda de gran forma en las 4 habilidades lingüísticas del inglés, como la expresión oral. Para aplicar la gamificación en la enseñanza del inglés, se deben seguir 6 pasos en concreto:

- Definición de objetivos.
- Delineación de las actitudes que se esperan de los aprendientes
- Descripción de los jugadores
- Diseño de la secuenciación de los ciclos de actividades
- Elaboración de herramientas de aprendizaje amenas para diferentes tipos de alumnado.
- Implantación de herramientas apropiadas teniendo en cuenta la realidad educativa en la que la práctica gamificada tiene lugar

Estos pasos conllevan un nuevo reto para los docentes que estén ejerciendo y busquen integrar la gamificación en sus clases, con el objetivo de generar un aprendizaje significativo en sus estudiantes y poder adecuarse a las necesidades de la sociedad actual (p. 7).

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



## Motivación

La motivación, de acuerdo con Gonzales (2008), es un proceso interno y personal de cada persona, esto refleja la interacción que se establece entre el individuo y el mundo porque esto también ayuda a regular la actividad de la persona, que consiste en la ejecución de modales hacia un propósito y un objetivo que el considere necesario y deseado. La motivación es una mediación, un punto intermedio o lugar entre la personalidad de la persona y la forma de realización de sus actividades, por eso también esto requiere clarificar su eficiencia, que lleva al logro de dichas actividades para que tenga éxito en su desempeño.

La motivación rige el nivel de energía y la dirección en la que actuamos, dependiendo de la situación en la que nos encontremos. Por ello, dentro de la educación, la motivación es la actitud interna y positiva frente a un nuevo aprendizaje, lo cual es lo que lleva al sujeto (estudiante en este caso) a aprender. Tomando la teoría Ausubel, para darle sentido a aquella información nueva con lo que el estudiante ya conoce, los estímulos del medio son fundamentales. (Carrillo et al., 2009, p. 24)

Uno de los aspectos que incorpora la motivación es la influencia cultural que busca el individuo. En el aprendizaje de una lengua secundaria, los estudiantes buscan poder conectar con otras culturas, a través de la música, la literatura y el cine, logrando absorber conocimientos para crear una cultura propia (Beltrán, 2015). El intercambio cultural y la interacción global puede llevar a motivar a estudiantes a trabajar en el aprendizaje de L2 (p. 355).

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



## Motivación Extrínseca

Según Llanga, Silva, y Vistin (2019), la motivación extrínseca es aquella que proviene del medio externo y es el motor para poder hacer algo. Esta funciona principalmente a base de recompensas e incentivos que motivan al individuo a participar, debido al deseo emergente de ganar u obtener alguna recompensa atractiva a cambio de su desempeño.

Al mencionar la motivación extrínseca en la educación se debe considerar como factor importante la continuidad del deseo de seguir aprendiendo post estímulo generado por el factor externo. El efecto de la motivación extrínseca es momentáneo, por lo que no es seguro que un estudiante continúe aprendiendo luego de una clase (Alvarez y Rojas, 2021). Además, el uso de estímulos externos tales como recompensas por tareas asignadas deben ser medido y constantemente observado, puesto a que el abuso de estas puede contribuir negativamente en el aprendizaje de los alumnos, es por esto que deben emplearse estrategias para que el propósito de aprender de los estudiantes sea una retroalimentación positiva.

Martínez (2001) explica que es necesario implementar los sistemas de elogios y premios de manera ordenada, lógica y uniforme. Por supuesto, el exceso en cualquiera de ambos extremos tiene consecuencias no beneficiosas. Al mismo tiempo, se ha evidenciado que depositar una confianza excesiva en las recompensas y alabanzas puede tener resultados negativos. (p. 242)

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

## Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca en los estudiantes es denominada como el acto de realizar actividades para generar una satisfacción interna, es de carácter propenso, espontáneo e inherente, y además funciona acorde a los intereses del individuo. La principal diferencia entre esta y la motivación extrínseca es que no existe ningún tipo de incentivo. (Llanga, Silva, y Vistin, 2019)

La motivación intrínseca, como explica Alvarez y Rojas (2021), se puede interpretar como un agente mediador para completar una meta, ya que el individuo realiza acciones y cambia a favor de dicho objetivo en mente. Cuando mencionamos la educación, aquel estudiante que esté intrínsecamente motivado mostrará compromiso al comenzar una actividad de aprendizaje, completando en su totalidad, al contrario como podría suceder con un estudiante extrínsecamente motivado. (p. 40)

Martinez (2001) sostiene que la motivación intrínseca favorece el desarrollo autónomo del aprendizaje debido a que está despierta mediante la curiosidad de los estudiantes hacia el conocimiento, fomentando la autodeterminación en los individuos. (p. 242)

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



## Estándares TIC: Mirada del Mineduc

Para el MINEDUC (2011), el uso de las TIC es decisivo dentro de la sala de clases. Con el avance del tiempo y las nuevas generaciones, el uso de las nuevas tecnologías está directamente relacionado con los estudiantes, quienes conviven en un entorno tecnológico desarrollando nuevas prácticas en relación con su manera de comunicarse y aprender. (p. 11)

Por el contrario, la nueva brecha digital puede crear inquietud dentro de la juventud relacionadas con el uso y el aprovechamiento de esta. A la vez, existe una brecha cognitiva, la cual hace referencia a las competencias necesarias del estudiante para el manejo y uso de las TIC. Esta brecha está relacionada directamente con el capital económico, capital cultural y capital social del estudiante. (p. 11-12)

Debido a esta nueva generación de las tecnologías, se resalta qué:

“Los cambios de las nuevas generaciones implican la necesidad de cambios en las prácticas pedagógicas y esto establece exigencias en cuanto a las competencias requeridas por los docentes.” (MINEDUC, 2011, p. 12)

Por ello, la labor del docente es mucho más difícil, ya que involucra conocer cómo enseñar a cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta cómo reciben la información y cómo se comunican a través de diferentes medios. La multialfabetización es esencial en el docente del siglo XXI para la utilización de las TIC para poder alcanzar una enseñanza que promueva una educación orientada al desarrollo humano integral y de mejor calidad. (p. 13)

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Los estándares TIC dados por el MINEDUC (2011) están divididos en cinco dimensiones, y en cada dimensión se encuentran las competencias que definen los estándares. Estos son:

1. Dimensión Pedagógica:

El objetivo principal de esta dimensión es integrar las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje, así darle un valor a dicho proceso y ayudar a los estudiantes en su desarrollo.

1.1. Integrar TIC en la planificación de ambientes de experiencias de aprendizaje de los sectores curriculares para agregar valor al aprendizaje y al desarrollo integral de los estudiantes.

1.2. Integrar TIC en la implementación de ambientes y experiencias de aprendizaje de los sectores curriculares para agregar valor al aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes.

1.3. Incorporar sistemas de información en línea y de comunicación mediada por computadores en la implementación de experiencias de aprendizaje con los estudiantes.

2. Dimensión Técnica (Instrumental):

Para esta dimensión, el enfoque es orientar y facilitar el uso de las tecnologías, sistemas y herramientas actuales y emergentes.

2.1. Usar instrumentalmente recursos tecnológicos, digitales y espacios virtuales en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.2. Operar sistemas digitales de comunicación y de información, pertinentes y relevantes para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



3. Dimensión de Gestión:

Para gestionar esta dimensión, se tiene como foco el desarrollo y/o fortalecimiento de los diferentes procesos de aprendizaje de los y las estudiantes.

3.1. Usar TIC para mejorar y renovar procesos de gestión curricular.

3.2. Usar TIC para mejorar y renovar la gestión institucional, en la relación con la comunidad y especialmente en la relación escuela-familia.

4. Dimensión Social, Ética y Legal:

En esta dimensión, tomamos en cuenta el sentido del docente, el cual es principalmente que sus estudiantes conozcan y se apropien de aspectos sociales, éticos y legales relacionados con el uso de las TIC, por el bien personal común, de la comunidad y del medio ambiente.

4.1. Integrar TIC para promover el desarrollo de habilidades sociales, nuevas formas de socialización y el desarrollo de ciudadanía digital.

4.2. Incorporar TIC conforme a prácticas que favorezcan el respeto a la diversidad, igualdad de trato y condiciones saludables en el acceso y uso.

4.3. Incorporar TIC conforme a prácticas que favorezcan el cumplimiento de las normas éticas y legales.

5. Dimensión de Desarrollo y Responsabilidad Profesional:

Se incorporan dos perspectivas desde la vista del uso de las TIC; su potencial como herramienta del desarrollo profesional, en formación continua, y también las TIC como oportunidad de mejorar el desempeño, aportando al mejoramiento del aprendizaje de los y las estudiantes.

5.1. Usar TIC en las actividades de formación continua y de desarrollo profesional participando en comunidades de aprendizaje presencial o virtual y a través

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

de otras estrategias no formales apropiadas para el desarrollo de este tipo de competencias.

- 5.2. Aplicar estrategias y procesos para la gestión de conocimiento mediado por TIC con el fin de mejorar la práctica docente y el propio desarrollo profesional.
- 5.3. Reflexionar sobre los resultados del uso y manejo de TIC en el propio desarrollo profesional, diseñando e implementando acciones de mejora.

## II. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La motivación es un eje fundamental dentro de la educación, especialmente en el proceso de adquisición de una lengua extranjera como lo es el inglés, ya que como menciona Bilbao (2017), existe un aprendizaje auténtico cuando hay interés y motivación por parte de los alumnos.

Continuando, investigaciones como la de Juan-Lázaro & Moreira (2021), aportan como el uso de la gamificación afecta positivamente la motivación de los estudiantes en la educación superior, aportando en la reflexión personal del proceso de aprendizaje personal y a combatir la deserción de algunas asignaturas. La investigación de los autores Araya et al. (2019), nos presentan el proyecto “Conectaldeas”, el cual tenía la finalidad de evidenciar el funcionamiento de la gamificación en la educación, dentro de un 4to básico, en la asignatura de matemáticas. La investigación demostró que el programa generó “grandes mejoras en el aprendizaje de matemática “. (p. 13)

El problema principal que aborda esta investigación es que dentro del campo investigativo del aprendizaje L2 en Chile, no existe suficiente investigación para evidenciar

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



el impacto que pueda tener la gamificación específicamente en la asignatura de inglés. Expresado en forma de dos preguntas podemos formular el problema por esta investigación como:

**¿Cuál es el impacto en la motivación de los estudiantes de primero medio al incorporar la gamificación en el aula en la asignatura de inglés en Chile?**

**¿Cómo perciben los docentes de la asignatura de inglés la relación entre motivación y la aplicación de clases gamificadas en la asignatura de inglés en Chile?**

### **III. FUNDAMENTACIÓN Y ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

Con el pasar de los años, las TIC se han convertido en una herramienta esencial para el profesor en la educación, sin embargo, el uso de las TIC en la sala de clases se ha vuelto de manera gradual el nuevo estándar de educación tradicional, debido a que el uso que le damos a estas tecnologías es limitado, sin mencionar la falta de plataformas interactivas para el desarrollo del aprendizaje. Tal como Hansen (2014) argumenta: “Este es un problema constante y una realidad para el profesorado, el que debe mantenerse a la par con las tecnologías que sus estudiantes ya dominan”. (p14)

En este entorno, el enfoque TPACK integra el conocimiento pedagógico, el conocimiento tecnológico y el conocimiento de contenido. Esta perspectiva reconoce la relevancia de adquirir competencias y saberes relacionados con las tecnologías educativas, con el propósito de mejorar la enseñanza y fomentar tanto la motivación como la participación de los estudiantes durante las clases.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



De tal forma, la gamificación es un recurso didáctico altamente eficiente, puesto a que define a sus usuarios como consumidores, y por ende, busca atraer gente como si de un producto comercial se tratase, utilizando estrategias que logren captar la atención de sus clientes. El punto de inflexión del uso de dichos recursos recae netamente en que tan atractivo es el producto final para los usuarios, si este es lo suficientemente divertido para no caer en el aburrimiento y la curva de aprendizaje que esta entrega, además de los recursos extrínsecos de la gamificación para recompensar a los estudiantes.

Dicho esto, se reconoce la importancia de la motivación en la gamificación. La motivación extrínseca, que proviene de incentivos externos, y la motivación intrínseca, que surge de la satisfacción interna y el interés personal, son conceptos relevantes en el diseño de las diferentes actividades propuestas para enseñar de forma atractiva a los estudiantes.

Desde la mirada del MINEDUC (2013) la importancia de las TIC y del aprendizaje esperado de los estudiantes en:

“Las Habilidades TIC para el Aprendizaje por su parte señalan la capacidad que los estudiantes deben tener para desenvolverse adecuadamente en los ámbitos de trabajo con información y comunicación en ambiente digital. Es decir, en su conjunto definen la capacidad del estudiante de resolver problemas de información, comunicación y conocimiento, así como dilemas éticos en ambiente digital.” (p. 21)

#### IV. OBJETIVOS

##### Objetivo general

- Determinar el impacto de la gamificación educativa, en la motivación de los estudiantes en la asignatura de Inglés en actividades de aula.

---

##### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

##### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



### Objetivo específico

- Identificar especificaciones de gamificación educativa.
- Proveer datos cualitativos y cuantitativos a través de instrumentos diseñados.
- Medir el impacto de la gamificación a nivel de aula en el subsector de Inglés.
- Analizar resultados de instrumentos aplicados e información recogida.

### V. METODOLOGÍA

La presente investigación se caracteriza por desarrollar un diseño cuasiexperimental, en la cual tenemos como variable independiente el tipo de clase realizada, y como variable dependiente la motivación de los estudiantes. Se realizará por medio de una investigación mixta, incorporando herramientas del tipo cuantitativas y cualitativas. Para lograr los objetivos de la investigación, se realizarán cinco intervenciones en el aula las cuales constan de la aplicación de estrategias de enseñanza a través de recursos de la gamificación. Las intervenciones se desarrollarán durante 90 minutos aplicando una clase lúdica, y al final del proceso se aplicará una encuesta de apreciación para medir la motivación de los estudiantes como resultado de las intervenciones en sí. Dichas intervenciones se caracterizan por ser de carácter lúdico para ayudar a determinar la motivación del alumnado. Además, para posterior recopilación de datos, se aplicará una entrevista abierta a cinco profesores del departamento de inglés de los establecimientos para conocer información de la experiencia de los profesores ejerciendo en relación con la gamificación.

Los instrumentos de los cuales se dispondrá para recopilar información respecto de los resultados de las intervenciones de esta investigación serán una encuesta para alumnos

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

y una entrevista para docentes, los cuales se incorporan como herramientas de carácter cuantitativo y cualitativo respectivamente.

La muestra de la investigación consta principalmente de 63 estudiantes de primero medio de dos colegios particulares subvencionados, quienes fueron seleccionados por muestra intencionada, al igual que cinco profesores del departamento de inglés.

Variable independiente: Como es definido en una investigación cuasiexperimental, la variable independiente o experimental es aquella que se manipula para obtener o surgir efecto en la variable dependiente. En este caso, se define como variable independiente el tipo de clase (didáctica o gamificada) realizada en las intervenciones.

Variable dependiente: Como el nombre del objetivo de esta investigación, se define como variable dependiente la motivación de los estudiantes, influenciada directamente con el tipo de clases realizadas en las intervenciones (variable independiente).

## VI. ANÁLISIS DE DATOS

Para el logro del objetivo: “Determinar el impacto de la gamificación educativa, en la motivación de los estudiantes en la asignatura de Inglés en actividades de aula”, se aplicaron dos instrumentos de recolección de datos, uno cuantitativo en forma de encuestas con preguntas cerradas utilizando la escala de Likert a 63 estudiantes de primero medio, y uno cualitativo en forma de entrevista con preguntas abiertas a docentes de la asignatura de inglés, en las cuales dos pudieron ser grabadas en persona y 3 se recolectaron por medio del uso de la aplicación Google Forms. Ambos instrumentos se aplicaron en dos colegios particulares subvencionados de la ciudad de Chillán.

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



La encuesta aplicada constaba de un total de 10 afirmaciones, en las cuales las respuestas se categorizaron en la escala de Likert, siendo posible las respuestas: “muy en desacuerdo”, “en desacuerdo”, “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, “de acuerdo”, y “muy de acuerdo”. La entrevista aplicada constaba de 10 preguntas de carácter abiertas enfocadas principalmente en sus experiencias y opiniones a la hora de utilizar la gamificación y elementos de esta dentro de la sala de clases, para así obtener la visión de estos docentes en el impacto de la gamificación en la motivación de sus estudiantes.

A continuación, se presentan los resultados y los instrumentos aplicados para la recolección de datos, partiendo por las preguntas de la entrevista aplicada a docentes, sus respuestas y posterior análisis, y luego, la encuesta aplicada a los estudiantes, los datos recolectados y su posterior análisis.

## **PREGUNTAS DE CARÁCTER ABIERTAS ENTREVISTA**

**Pregunta N°1:** ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura?

**Pregunta N°2:** ¿Qué tipos de gamificación o juegos ocupa en sus clases?

**Pregunta N°3:** ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases?

**Pregunta N°4:** ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de los y las estudiantes? ¿De qué manera lo evidencia?

**Pregunta N°5:** Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿Cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes?

---

### **Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### **Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Pregunta N°6:** ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula?

**Pregunta N°7:** ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula?

**Pregunta N°8:** ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula?

**Pregunta N°9:** ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación?

**Pregunta N°10:** ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación en la planificación?

## RESPUESTAS ENTREVISTAS GRABADAS DOCENTES

### ENTREVISTA N°1:

*(Entrevistador: Ahora partiremos con la entrevista respecto a la gamificación, como primera pregunta tenemos: ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura?)*

**Docente 1:** Si la he utilizado en cursos más pequeños sí que en los cursos más grandes, no es de uso cotidiano pero sí en algunas ocasiones se da dependiendo del grupo humano.

*(Entrevistador: La segunda pregunta sería: ¿Qué tipo de gamificación o juegos ocupa en sus clases?, cuales ha ocupado en las clases con los pequeños.)*

---

#### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

#### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 1:** Claro, los más pequeños a veces son más juegos de roles, o sea les gusta harto de, por ejemplo, adivinanzas, esos les gustan mucho.

*(Entrevistador: Perfecto, ¿Kahoot y esas plataformas?)*

**Docente 1:** Sí, pero no con artefactos electrónicos porque muy pequeños no todos tienen, entonces está la opción de hacerlo con las pizarras que ellos tienen, o con una hoja plastificada, entonces ellos levantan o eligen el color, se generan por filas de repente, no sé de repente responde el que no sabe más, ellos van eligiendo los representantes.

*(Entrevistador: La pregunta número tres dice: ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases?)*

**Docente 1:** Honestamente con el paso del tiempo cada vez menos, pero tiene que ver con un tema de cómo el sistema de te lleva a no poder de repente tener tantos juegos, tanta gamificación dentro de la sala

*(Entrevistador: Por ejemplo, ¿cómo debido a la materia que se está pasando durante el año no da el tiempo?)*

**Docente 1:** Mira, de repente depende de eso mismo, o sea honestamente, cuando trabajamos con los libros del estado, si tú me preguntas a mí, es muy difícil porque ya hay que subsanar otras cosas que el libro no trae, que da por sentado que los niños saben y que no está, entonces las veces que como colegio hemos podido tener libro particular, es mucho más fácil porque incluso ya los libros de repente traen juegos, las unidades vienen con un juego que uno puede modificar, o que uno lo puede hacer a nivel electrónico, entonces te facilita esa parte.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



*(Entrevistador: Pregunta número cuatro: ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de las y los estudiantes?)*

**Docente 1:** Sí, o sea hasta con los profesores, o sea nosotros hacemos un taller y nos hacen juegos y uno prende con agua, entonces lógicamente con los estudiantes también, si lo único que uno al momento de considerarla, hay que considerar ese grupo humano que tipo de estudiantes tiene, entonces por eso hacerlo con un séptimo con el A no va a ser lo mismo que con el B, entonces tienes que modificar el juegos, y de repente cuesta incluirlo cuando uno tiende a planificar a todos, porque si no implica una individualización que el tiempo a veces no te permite.

*(Entrevistador: Y cómo se podría evidenciar este incremento de motivación? Por ejemplo, hay más participación en la clase, en las notas...)*

**Docente 1:** A veces no tiene tanto impacto con las notas, pero si en la participación en la clase, o sea ya desde que los estudiantes se tienen hasta sentar al lado de la mesa de tan entusiasmados que están, tú notas que no están preocupados por la regla del tiempo verbal o vocabulario que tu quieres que entiendan, sino que tú los ves entusiasmados por el hecho de competir, de jugar. Y después no se dan cuenta que, “uy ya aprendí po”

*(Entrevistador: Como que pasa a secundario el aprender pero es como rutinario...)*

**Docente 1:** Exacto.

*(Entrevistador: Pregunta número cinco: Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes?)*

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 1:** Creo que ayuda al aprendizaje no necesariamente al rendimiento, que son dos aspectos que pueden estar separados, porque tú después ves al chico que el rendimiento va depender de la actividad que hizo para la nota que se evaluó y que fue un momento, una foto, un momento específico que ese día el niño sabía todo, simplemente se peleó con la polola/el pololo afuera, tuvo un problema en la casa y no dio para el resultado, pero uno ve que si hay aprendizaje.

*(Entrevistador: Agentes externos que van afectando.)*

**Docente 1:** Exacto, pero el aprendizaje está, porque después el niño “ah pero si esto yo lo sabía”, “ah pero acuérdate cuando tu respondiste esto”.

*(Entrevistador: Pregunta número seis: ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula? Al inicio, al desarrollo, o al final.)*

**Docente 1:** Yo creo que va a depender de lo que uno busca, porque yo normalmente lo utilizo para consolidar un aprendizaje, porque implica que ya tienen o saben lo que tienen que hacer, cómo le pido que haga este juego si no conoce las reglas del juego, entonces para poder conocer las reglas del juego, aplicarlas deben tener más sólido el ejercicio, pero si hay actividades de gamificación que te pueden servir para la motivación, y eso es totalmente diferente.

*(Entrevistador: Pregunta número siete: ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula?)*

**Docente 1:** Es que de alguna manera, claro, hay un aumento en la motivación hasta en el aire de la clase, porque uno siente cuando entras a una clase que están super apagados

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



los niños y como que se corta el aire, y por más que uno intenta desde lo tradicional no enganchan, pero haces un juego y como que el espíritu se eleva, entonces ya es otra disposición.

*(Entrevistador: Perfecto, pregunta número ocho: ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula?)*

**Docente 1:** El sistema, este no siempre invita a la gamificación. Por ejemplo nosotros podemos tener data, pero no todos los colegios tienen un data, no todos los estudiantes tienen acceso a tecnología, nosotros aquí por ejemplo podemos decir “saquen sus celulares”, y cuántos son, 5 los que no tienen, pero tienen con quien compartir, entonces hoy en día la gamificación, claro, se tienen a asociar también con lo tecnológico, pero no necesariamente es tecnológico, pero para que no sea tecnológico requiere mayor preparación desde parte del docente y el docente no tiene solo un curso, yo por ejemplo tengo nueve más la jefatura, otros años la jefatura de departamento, otros años otros roles docentes, entonces tú quedas en un momento que sales de aquí a las siete de la tarde, rendido, y tú proyectas hacer un juego y todo pero después el tiempo no te dio, no te dio el espacio, y eso de repente imposibilita un poco el poder, porque incluso si tu lo ves del punto de la planificación que viene del ministerio te puede sugerir la gamificación pero toda la planificación no viene en torno a ella, entonces ya implica que tu tengas que hacer un quiebre.

*(Entrevistador: Qué complicado, pregunta número nueve: ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación?)*

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 1:** Es que creo que los dos extremos igual, o sea sí, hay diferencias, pero si irse a los dos extremos también tiene su aspecto negativo porque también tiene que ver con lo que es llamativo para los estudiantes, cuando todas las clases son con Kahoot, y por ejemplo todos los profesores te hacen un Kahoot ya no quieres más, están aburridos, entonces muchas veces hemos pasado desde, eh mira, yo comencé a proyectar los libros antes de que ya vinieran los libros ya proyectados del estado, y eso les causó furor a los niños, estos niños están en tercero medio ahora, y tu les proyectas los libros y de repente como que les da lo mismo, pero tú le pasas una clase a la antigua, sin proyector, solo plumón, donde más encima tienen que escribir en el cuaderno y a veces eso les llama la atención, yo creo que tiene que ver con el equilibrio del tipo de actividades.

*(Entrevistador: Y última pregunta: ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación en la planificación?)*

**Docente 1:** Bueno, la ventaja es la que te mencionaba, es la que aumenta la motivación, eleva el espíritu, quieren participar, se atreven a participar porque otras veces saben pero no se atreven por miedo a equivocarse, aquí se lanzan no más porque es un juego. Que creo que puede ser una desventaja, que como al perderse el foco a veces solo el tema de jugar o ganar, en vez de hacer la actividad bien, entonces por ejemplo si tu les dices, ya lo pensado en los chiquitos, “tu tienes que adivinar y hacer tu pregunta en inglés, o dar características de descripción de ropa y todo y los demás tienen que empezar a adivinar” de repente comienzan a lanzar cosas por lanzar, utilizando el español y se pierde el poco uso real del inglés, entonces algunas veces tiene que ser muy guiada la actividad, pero ahí también deja de ser juego, entonces eso es un poco lo que yo encuentro que puede ser una desventaja. Además, si uno no tuviera ese 50 50 que tanto se pide, igual sería difícil,

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



pero sería más loguable, por ejemplo uno como profesor pide, lo ideal sería que tu tengas, hagas tu clase y tengas una hora libre para que tu analices tu clase, y puedas decir esto salió bien, esto salió mal, y tenemos 15 minutos, en estos 15 minutos que están preguntando, te están diciendo “profe me pasó esto” tu también quieres tomar un café, tener tu tiempo, y llevar a cabo este juego, puede ser un poco complejo, pero no imposible.

*(Entrevistador: Hay que pillarse el tiempo.)*

**Docente 1:** Exacto, lo que pasa es que tú también debes tener presente el grupo humano, siempre tiene que ver con el grupo humano, yo recuerdo en esta sala haciendo un curso de inglés, le hacía juegos al grupo, pero yo sabía que ese grupo podía, cuando teníamos niveles todavía, era un nivel intermedio, entonces entre que sabían inglés y usaban el castellano, pero uno identificaba en este grupo, tengo 4 niños que son netamente kinésicos, o sea que tiene que ser con movimientos, entonces movíamos las mesas y todo y al final eran ellos los que corrían a buscar las pistas por la sala pero era impresionante como ellos, y los otros, los más intelectuales estaban en la mesa, recibiendo las pistas “no mira esto va para allá, esto va para acá”, y terminaban armando un cuento, y eso era todo un juego, es como de repente lo hace el profesor X, que les dice una hoja y un está haciendo clases y llega un grupo y te dice “profesora usted no hizo clases en pre kínder no cierto, si ya, ¿nos responde tal pregunta?”, pero solo con el hecho de salir, de correr y estar aplicando.

*(Entrevistador: Y eso sería, muchas gracias por su participación.)*

**Docente 1:** Espero que les sirva.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



## ENTREVISTA N°2

*(Entrevistador: Encuesta tesis gamificación, pregunta número 1: ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura?)*

**Docente 2:** Una vez, por primera vez, por gamificación como tal, cuando la planificamos en conjunto y se llevó a cabo dentro de tu práctica profesional, ha sido la única instancia en la que ha podido ser, si he ejercitado contenidos en la asignatura con gamificación obvio antes pero nunca una unidad entera como tal.

*(Entrevistador: Como Kahoot...)*

**Docente 2:** Exactamente, “Kahoot”, “Menti”, y juegos que son cortos dentro de la sala y fuera también, pero solo corto, nunca unidades ni tampoco sesiones de una o cinco semanas.

*(Entrevistador: Perfecto, pregunta número 2: ¿Qué tipo de gamificación o juegos ocupa en sus clases?)*

**Docente 2:** Principalmente, si hablamos de electrónicos por ejemplo, uso mucho “Kahoot”, también hay algunos que son emergentes, como por ejemplo utilicé un momento “ClassDojo” para poder incentivar en cuanto a lo formativo, ahí entregaba décimas. Y en lo que es exterior son siempre juegos comunicativos, tipo ludo hay mucho, donde se usen dados ojalá, donde se pueda incluir algo de azar.

*(Entrevistador: Para motivar a los estudiantes.)*

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 2:** Claro, porque si estuviera muy planificado, siempre los que saben más van a poder avanzar más rápido, en cambio sí está más nivelado o si le integras azar hay cosas que van a escapar a su control y va a ser azar nada más.

*(Entrevistador: Perfecto, pregunta número 3: ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases?)*

**Docente 2:** Por lo menos 1 vez cada 2 semanas, por lo menos.

*(Entrevistador: Pregunta número 4: ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de las y los estudiantes?, ¿De qué manera lo evidencia?)*

**Docente 2:** Si creo que la aumenta, porque rompe con los esquemas de una clase tradicional, uno lo ve por ejemplo en la predisposición que ellos muestran cuando hay que hacer este tipo de actividades. De repente hay una predisposición que es mucho más, más allá de ser positiva, sino que también la exacerban más, se muestran más, participan más, se ríen más, hablan más y la postura cambia mucho, entonces en eso yo creo que es evidente cuando es el cambio.

*(Entrevistador: Pregunta número 5: Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes?)*

**Docente 2:** Yo creo que parcialmente, porque hay estudiantes que, por ejemplo ven más el asunto del juego que el aprendizaje y estructuran tanto su participación que finalmente entregan respuestas muy maqueteadas, y tu no ves por ejemplo la habilidad del estudiante

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



detrás sino que ves una planificación que puede ser con teléfono o con otros estudiantes y no realmente lo que él o ella puso, entonces creo que sí pero es parcial, que no es completa.

*(Entrevistador: Pregunta número 6: ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula?)*

**Docente 2:** Depende del tiempo de clase, yo creo que hay veces que es muy bueno al principio cuando se enseña en forma deductiva a lo mejor, pero cuando es inductivo al final si o si, no al medio, no, siempre al final, para consolidar las cosas.

*(Entrevistador: ¿En su experiencia, cómo ha funcionado ese aspecto?)*

**Docente 2:** Generalmente es al final, lo prefiero así porque los chiquillos están mucho más claros con las cosas, si se hace de forma deductiva, ellos pueden aprender pero va a costar más llegar a meta por así decirlo.

*(Entrevistador: Pregunta número 7: ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula?)*

**Docente 2:** Incremento de la motivación, la participación es más diversificada, los estudiantes también tienden a entregarles turnos mucho más equitativos con los compañeros, hay algunos que se potencian, mientras también tienden a bajar un poquito las revoluciones, ahí creo que yo son los impactos que se observan.

*(Entrevistador: Pregunta número 8: ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula?)*

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 2:** El número de estudiantes, porque si bien los puede sentar en grupos, eso no disminuye el número de personas dentro de una sala, entonces el número de estudiantes te condiciona mucho, el tema del volumen de la voz, la atención a las instrucciones, la disparidad en niveles que hay entre estudiantes por ejemplo, ese tipo de cosas condiciona.

*(Entrevistador: Pregunta número 9: ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación?)*

**Docente 2:** Sí, principalmente en motivación, ahora, en cuanto al aprendizaje puede haber por lo general la clase tradicional tiende a dejar más, si uno enseña contenidos duros, pero la gamificación tiende a ser más de uso, entonces hay diferencias en el producto final, digamos, si yo quiero que simplemente sepan cómo aplicar una regla por ejemplo me guío por lo tradicional, pero si yo quiero que ellos hagan uso del idioma activo por ejemplo, me iría por la gamificación.

*(Entrevistador: Y pregunta número 10: ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación en la planificación?)*

**Docente 2:** En cuanto a las ventajas creo que aumenta la motivación como te mencione, creo que permite a otros estudiantes mostrarse de otra manera y también diversifica el tipo de respuesta y la cantidad de estudiantes que te pueden responder. Las desventajas es que se puede desvirtuar el objetivo de aprendizaje y se puede concentrar en solo los motivados por participar, porque también hay estudiantes que no les gusta participar activamente, entonces ahí se pueden ver en des menos.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



*(Entrevistador: Y desde el punto de la planificación del profesor docente, el tiempo que implica desarrollar estas actividades?)*

**Docente 2:** En un principio sí, toma mucho tiempo, pero creo que si un docente tiene un banco de actividades, por ejemplo, a los cuales tu puedes recurrir, no debiese porque ser un impedimento, porque tú simplemente echas manos a las actividades que tienes, y ves como tu las adaptas para las clases o los contenidos que estás trabajando, o las habilidades incluso.

*(Entrevistador: Perfecto, muchas gracias y estaríamos.)*

## **RESPUESTAS ENTREVISTA POR MEDIO DE GOOGLE FORMS**

**PREGUNTA 1:** ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura?

**Docente 3:** Sí.

**Docente 4:** Sí.

**Docente 5:** Sí.

**PREGUNTA 2:** ¿Qué tipos de gamificación o juegos ocupa en sus clases?

**Docente 3:** Kahoot, juegos online, wordwall.

**Docente 4:** Bingo y juegos interactivos (TICS).

**Docente 5:** Songs with gaps, sopas de letras en equipo, juegos de palabras, etc.

**PREGUNTA 3:** ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases?

---

### **Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### **Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 3:** A veces.

**Docente 4:** Relativamente en clases de inglés y frecuentemente en la asignatura de Taller de Inglés Interactivo.

**Docente 5:** A veces.

**PREGUNTA 4:** ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de los y las estudiantes? ¿De qué manera lo evidencia?

**Docente 3:** Si incrementa la motivación. Se evidencia en la mayor participación e interés en la ejecución de las actividades.

**Docente 4:** De todas maneras, ya que los estudiantes se sienten más motivados al ver una actividad más lúdica y diferente a lo que están acostumbrados (escritura, dictado, etc). A través de juegos ellos se sienten realizados al obtener recompensas como puntos, premios, entre otros. Al mismo tiempo, ellos reaccionan de manera positiva a los estímulos visuales o auditivos a medida que los juegos se van realizando y al mismo tiempo van aprendiendo nuevos contenidos de forma más significativa.

**Docente 5:** Incrementa la participación de los/as estudiantes.

**PREGUNTA 5:** Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿Cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes?

**Docente 3:** La mayoría del tiempo, depende en el perfil del curso y el contenido visto en clases.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 4:** Si, ya que se sienten más dispuestos a aprender obteniendo resultados al instante.

**Docente 5:** Sí.

**PREGUNTA 6:** ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula? (al inicio, en el desarrollo o en el cierre)

**Docente 3:** Al inicio y al cierre.

**Docente 4:** Al inicio de la clase.

**Docente 5:** Al inicio.

**PREGUNTA 7:** ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula?

**Docente 3:** Mayor participación de los estudiantes, más interés en los contenidos lo que hace el proceso de aprendizaje más memorable.

**Docente 4:** Mayor interés en los estudiantes, mayor disposición de aprender y motivación a repetir algunas actividades.

**Docente 5:** Mayor motivación y participación.

**PREGUNTA 8:** ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula?

**Docente 3:** La falta de tecnología en el colegio y falta de recursos. También es un sistema innovador por lo que la implementación requiere estudio.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Docente 4:** Un desafío podría ser el comportamiento de los estudiantes, sobre todo el ruido que se produce en el aula, ya que a pesar de ser una actividad lúdica, los estudiantes muchas veces se sienten ansiosos y muy estimulados lo que puede jugar en contra al momento de generar un ambiente propicio para la enseñanza.

**Docente 5:** Los recursos y el tiempo.

**PREGUNTA 9:** ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación?

**Docente 3:** Si he notado diferencias.

**Docente 4:** Sí.

**Docente 5:** Sí.

**PREGUNTA 10:** ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación en la planificación?

**Docente 3:** Algunas ventajas es que genera interés y los estudiantes al divertirse el aprendizaje es más significativo. Genera lazos entre ellos, puede hacerles aprender de las victorias y las derrotas. También se puede usar la competitividad como factor positivo para el aprendizaje lo que genera mayor participación y compromiso con las actividades. También sirve para hacer feedbacks de manera más directa.

**Docente 4:** Algunas desventajas son que, si una actividad gamificada es mal guiada por el profesor, puede ocasionar comportamientos disruptivos durante el proceso enseñanza aprendizaje interrumpiendo la adquisición y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje. También a veces puede significar una motivación pasajera.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Una ventaja es la variación positiva del método de enseñanza que sale de lo clásico y es llamativo para los estudiantes. Una desventaja sería tener pocos recursos para poder llevarla a cabo.

**Docente 5:** Como ventajas mejor participación y disposición de parte de los/as estudiantes y como desventaja lograr optimizar el tiempo para abordar todos los objetivos.

## ANÁLISIS RESPUESTAS DE DOCENTES

De las cinco respuestas obtenidas luego de la aplicación de las entrevistas a los docentes, podemos observar que la gamificación está directamente relacionada con el incremento de motivación y participación por parte de los estudiantes, tal y como Caraballo (2023) nos menciona que la gamificación permite un enfoque lúdico en la sala de clases, que resulta motivante e involucra activamente la participación de los estudiantes. Las respuestas mencionan que la gamificación permite que los estudiantes tomen interés en los contenidos, que existe una predisposición positiva a participar y aprender. Junto con esto, podemos relacionar la literatura investigada con lo estipulado con esta tesis.

Uno de los aspectos comentados por los docentes entrevistados es la disposición de recursos al momento de querer aplicar clases gamificadas, aspecto mencionado por MINEDUC (2011), el cual habla de la brecha cognitiva que puede existir en relación con el capital económico, capital cultural y capital social del estudiante, y como se menciona, del establecimiento educacional. También, se reitera la utilización de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (nTIC) mencionadas por Moya (2010), y entre ellas la utilización de videojuegos de páginas web, actividades de aprendizaje y plataformas educativas.

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



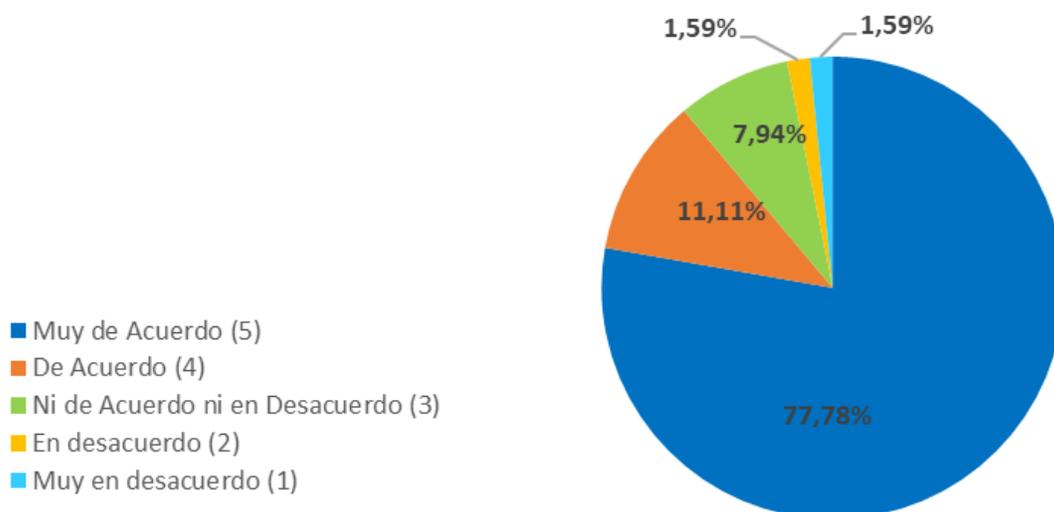
UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

## ENUNCIADOS DE CARÁCTER CERRADO ENCUESTA A ESTUDIANTES

En el presente segmento, se presenta el análisis de los resultados obtenidos a través de una encuesta dirigida a los alumnos, que consta de 8 enunciados y utiliza la escala de Likert, esto para dar a conocer cuál es su opinión acerca de la gamificación. A lo largo de este análisis, se emplearán gráficos para respaldar y visualizar de manera efectiva las conclusiones extraídas del instrumento aplicado.

**Enunciado 1:** Las clases que incorporan la gamificación me motivan a participar activamente en clases.

### 1. Las clases que incorporan la gamificación me motivan a participar activamente en clases.




---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

**Nota. Gráfico 1**

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, un 77,78% de los alumnos afirma estar muy de acuerdo que las clases que incorporan la gamificación los motivan a participar activamente en clases, un 11,11% de los alumnos afirma estar de acuerdo que las clases que incorporan la gamificación los motivan a participar activamente en clases, un 7,94% de los alumnos afirma no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo que las clases que incorporan la gamificación los motivan a participar activamente en clases, un 1,59% de los alumnos afirma estar en desacuerdo que las clases que incorporan la gamificación los motivan a participar activamente en clases y un 1,59% de los alumnos afirma estar muy en desacuerdo que las clases que incorporan la gamificación los motivan a participar activamente en clases.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

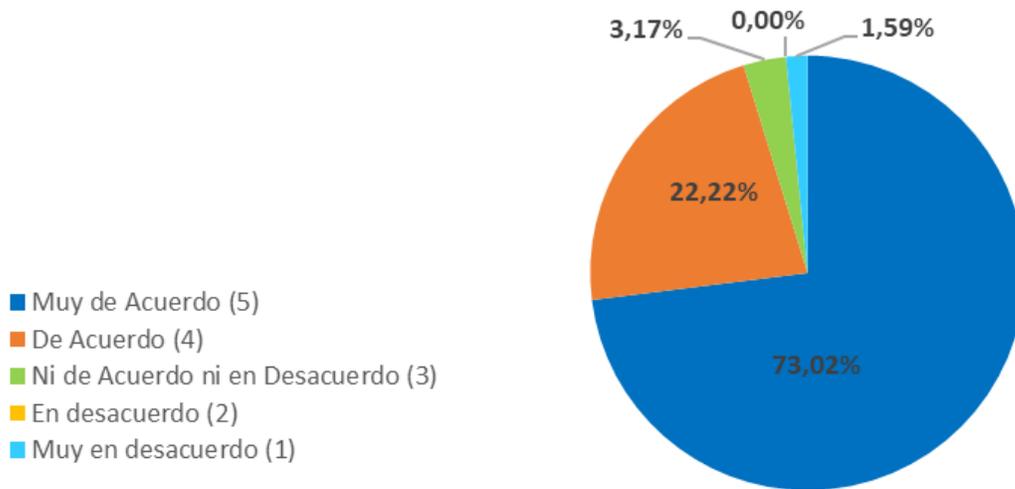
Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



**Enunciado 2:** La gamificación en las actividades de inglés hace que las clases me parezcan más divertidas y entretenidas.

## 2. La gamificación en las actividades de inglés hace que las clases me parezcan más divertidas y entretenidas.



Nota. *Gráfico 2*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, un 73,02% de los alumnos afirma estar muy de acuerdo que la gamificación en las actividades de inglés hacen que las clases les parezcan más divertidas y entretenidas, un 22,22% de los alumnos afirma estar de acuerdo que la gamificación en las actividades de inglés hacen que las clases les parezcan más divertidas y entretenidas, un 3,17% de los alumnos afirma no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo que la gamificación en las actividades de inglés hacen que las clases les parezcan más divertidas y entretenidas, un 0% de los alumnos afirma estar en desacuerdo que la gamificación en las actividades de inglés hacen que las clases les

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

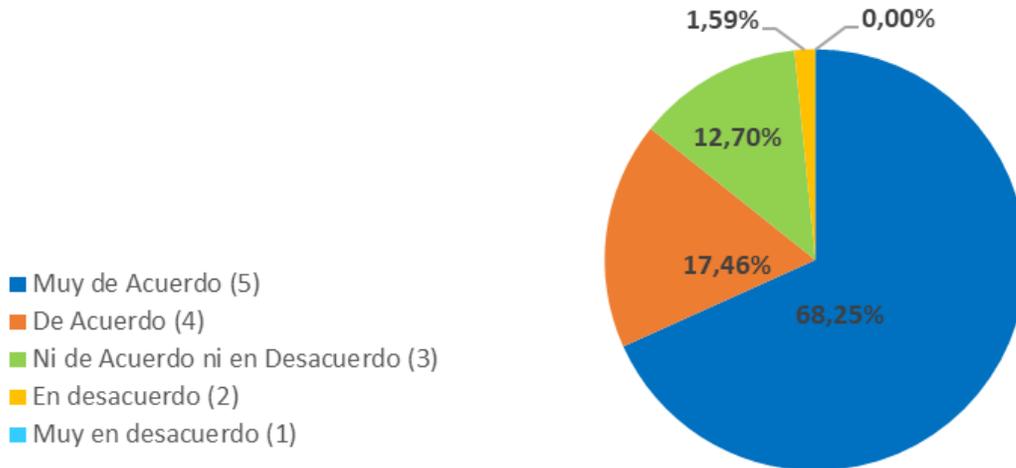
[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



parezcan más divertidas y entretenidas y un 1,59% de los alumnos afirma estar muy en desacuerdo que la gamificación en las actividades de inglés hacen que las clases les parezcan más divertidas y entretenidas.

**Enunciado 3:** Las clases en donde se incorpora la gamificación me hace sentir más entusiasmado por aprender.

### 3. Las clases en donde se incorpora la gamificación me hace sentir más entusiasmado por aprender.



Nota. *Gráfico 3*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, un 68,25% de los alumnos afirma estar muy de acuerdo que las clases donde se incorpora la gamificación los hace sentir más entusiasmado por aprender, un 17,46% de los alumnos afirma estar de acuerdo que las clases donde se incorpora la gamificación los hace sentir más entusiasmado por aprender, un 12,70% de los alumnos afirma no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo que las clases donde se incorpora la gamificación los hace sentir más entusiasmado por

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

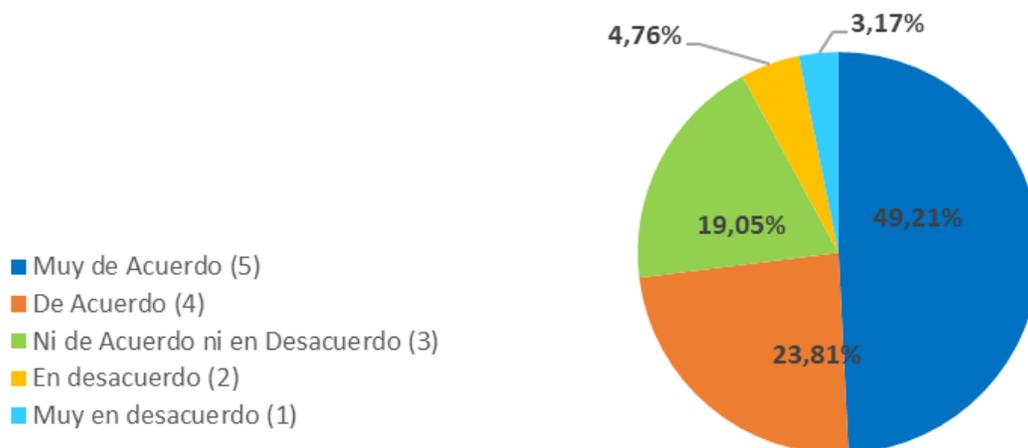
[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



aprender, un 1,59% de los alumnos afirma estar en desacuerdo que las clases donde se incorpora la gamificación los hace sentir más entusiasmado por aprender y un 0% de los alumnos afirma estar muy en desacuerdo que las clases donde se incorpora la gamificación los hace sentir más entusiasmado por aprender.

**Enunciado 4:** Me motivo al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con mis compañeros

#### 4. Me motivo al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con mis compañeros.



Nota. *Gráfico 4*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, un 49,21% de los alumnos afirma estar muy de acuerdo que se motivan al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con sus compañeros, un 23,81% de los alumnos afirma estar de acuerdo que se motivan al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

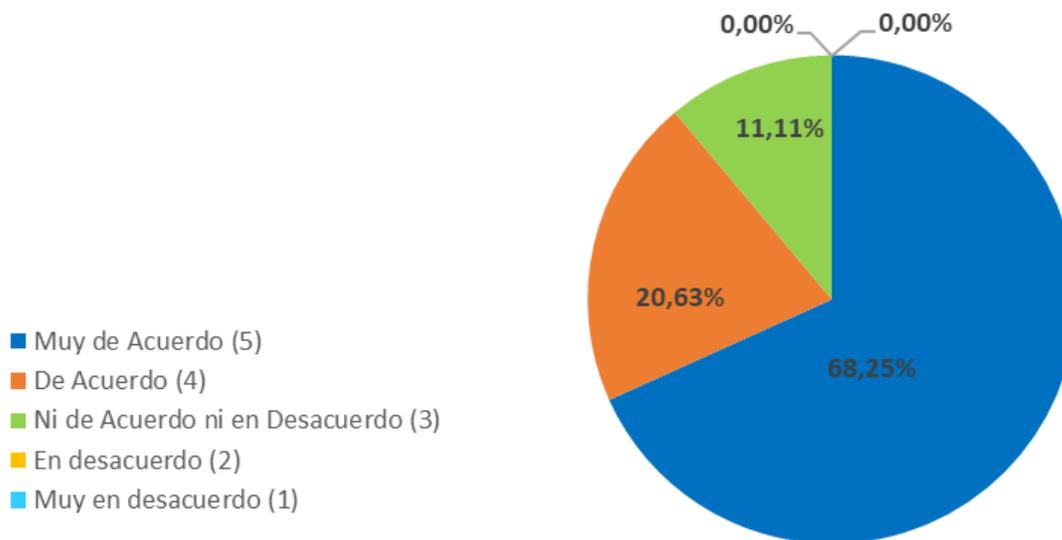
[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



colaborar con sus compañeros, un 10,05% de los alumnos afirma no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo que se motivan al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con sus compañeros, un 4,76% de los alumnos afirma estar en desacuerdo que se motivan al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con sus compañeros y un 3,17% de los alumnos afirma estar muy en desacuerdo que se motivan al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con sus compañeros.

**Enunciado 5:** Me motiva las clases gamificadas al competir con mis compañeros.

## 5. Me motiva las clases gamificadas al competir con mis compañeros.



Nota. *Gráfico 5*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, el 68,25% de los estudiantes afirma estar muy de acuerdo con que se motiva con las clases gamificadas al competir con

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

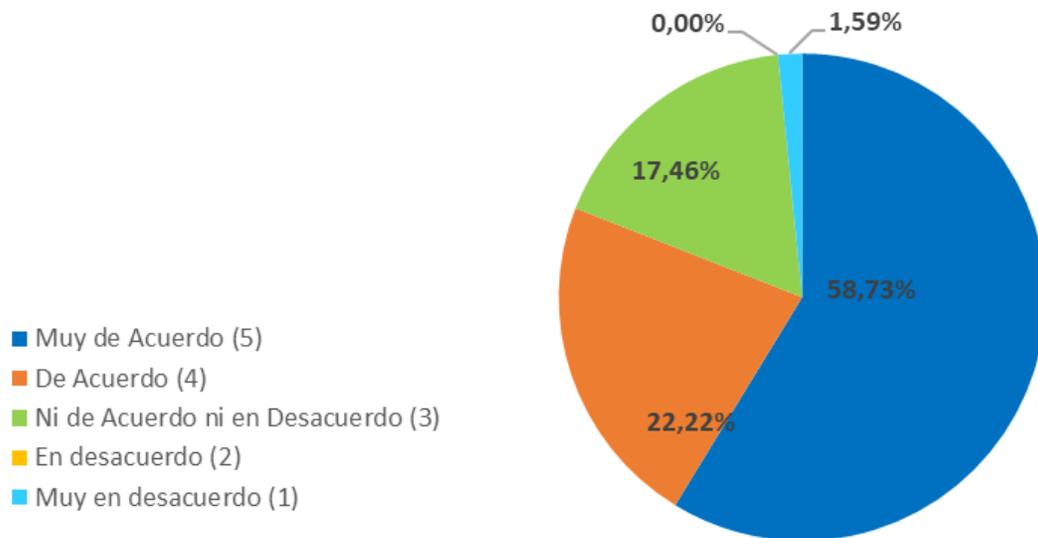
[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



sus compañeros, el 20,63% de los estudiantes está de acuerdo con que se motiva con las clases gamificadas al competir con sus compañeros, el 11,11% de los estudiantes afirma estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con que se motiva con las clases gamificadas al competir con sus compañeros, el 0% de los estudiantes afirma estar en desacuerdo con que se motiva con las clases gamificadas al competir con sus compañeros, y un 0% de los estudiantes afirma estar muy en desacuerdo con que se motiva con las clases gamificadas al competir con sus compañeros.

**Enunciado 6:** La gamificación me ayuda a mantenerme enfocado/concentrado en las actividades en inglés.

## 6. La gamificación me ayuda a mantenerme enfocado/concentrado en las actividades en inglés.



Nota. *Gráfico 6*

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, el 58,73% de los estudiantes afirma estar muy de acuerdo con que la gamificación le ayuda a mantenerse enfocado/concentrado en las actividades en inglés, el 22,22% de los estudiantes está de acuerdo con que la gamificación le ayuda a mantenerse enfocado/concentrado en las actividades en inglés, el 17,46% de los estudiantes afirma estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con que la gamificación le ayuda a mantenerse enfocado/concentrado en las actividades en inglés, el 0% de los estudiantes afirma estar en desacuerdo con que la gamificación le ayuda a mantenerse enfocado/concentrado en las actividades en inglés, y un 1,59% de los estudiantes afirma estar muy en desacuerdo con que la gamificación le ayuda a mantenerse enfocado/concentrado en las actividades en inglés.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

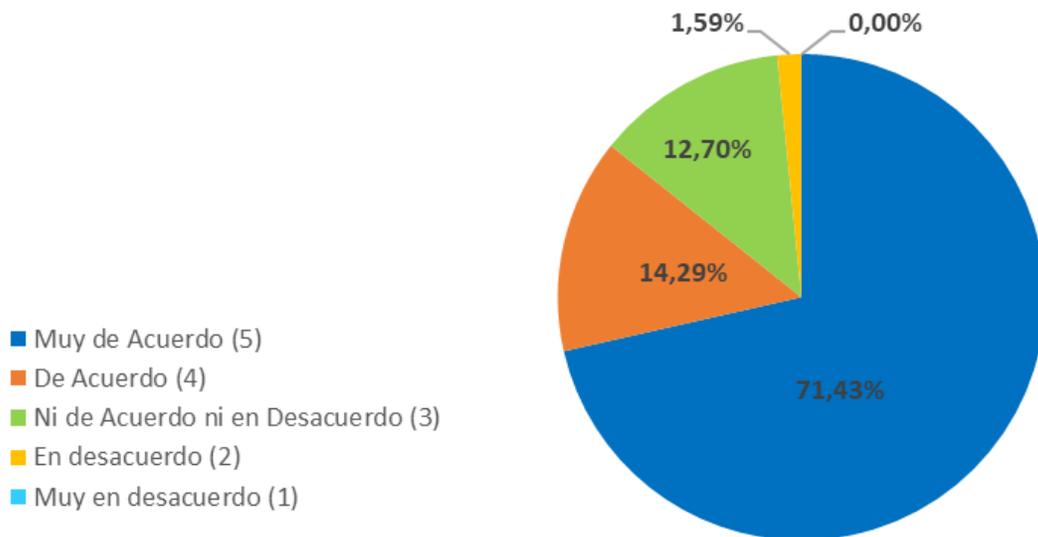
**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



**Enunciado 7:** Utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases me motiva a aprender inglés.

## 7. Utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases me motiva a aprender inglés.



Nota. *Gráfico 7*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, el 71,43% de los estudiantes afirma estar muy de acuerdo con que utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases lo motiva a aprender inglés, el 14,29% de los estudiantes está de acuerdo con que utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases lo motiva a aprender inglés, el 12,70% de los estudiantes afirma estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con que utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases lo motiva a aprender inglés, el 1,59% de los estudiantes afirma estar en desacuerdo con que utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases lo motiva a aprender inglés, y un 0% de los estudiantes afirma estar muy

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

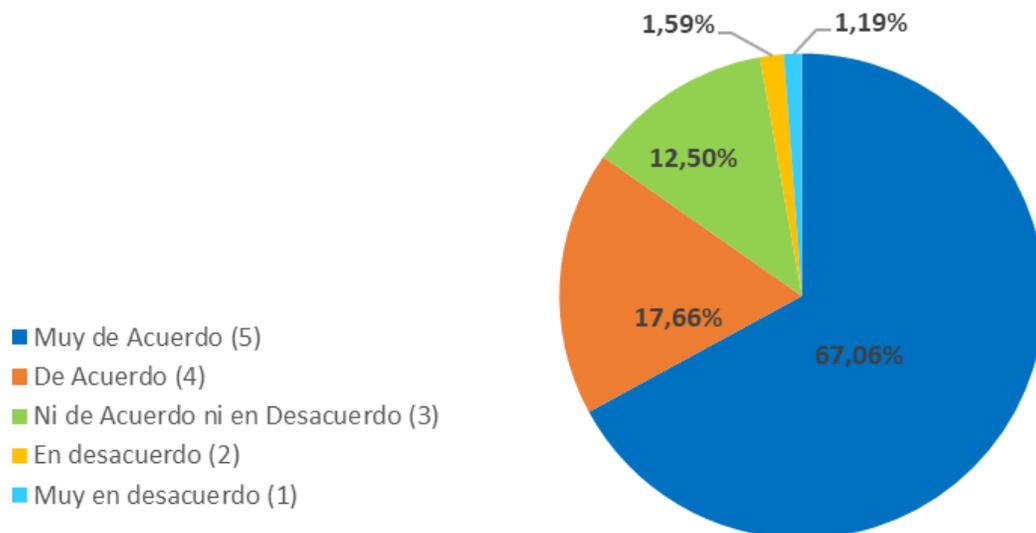
[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



en desacuerdo con que utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases lo motiva a aprender inglés.

**Enunciado 8:** Las clases que incorporan aspectos de la gamificación me facilitan el aprendizaje del inglés.

## 8. Las clases que incorporan aspectos de la gamificación me facilitan el aprendizaje del inglés.



Nota. *Gráfico 8*

De acuerdo a los resultados que presenta el gráfico, el 67,06% de los estudiantes afirma estar muy de acuerdo con que incorporar elementos de la gamificación facilita su aprendizaje del inglés, el 17,66% de los estudiantes está de acuerdo con que incorporar aspectos de la gamificación facilita su aprendizaje del inglés, el 12,50% de los estudiantes afirma estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con que incorporar elementos de la gamificación facilita su aprendizaje del inglés, el 1,59% de los estudiantes afirma estar en

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



desacuerdo con que incorporar elementos de la gamificación facilita su aprendizaje del inglés, y un 1,19% de los estudiantes afirma estar muy en desacuerdo con que incorporar elementos de la gamificación facilita su aprendizaje del inglés.

## RESULTADOS Y ANÁLISIS CUANTITATIVO

El siguiente análisis corresponde a la representación cuantitativa de los datos presentados con anterioridad en forma de una tabla. Dicha tabla contiene los datos en base a la escala de Likert, desde el número 1 al 5, en la cual el número 1 equivale a muy en desacuerdo, y el número 5 a muy de acuerdo. El número mostrado en cada recuadro equivale a la cantidad de estudiantes que seleccionaron dicha opción.

**Tabla 1**

*Resultados encuesta de preguntas cerradas estudiantes.*

	<b>Muy de acuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Ni desacuerdo ni en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Muy en desacuerdo</b>
<b>1. Las clases que incorporan la gamificación me motivan a participar activamente en clases.</b>	<b>49</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>2. La gamificación en las actividades de inglés hace que las clases me parezcan más divertidas y entretenidas</b>	<b>46</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

3. Las clases en donde se incorpora la gamificación me hace sentir más entusiasmado por aprender.	43	11	8	1	0
4. Me motivo al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con mis compañeros.	31	15	12	3	2
5. Me motiva las clases gamificadas al competir con mis compañeros.	43	13	7	0	0
6. La gamificación me ayuda a mantenerme enfocado/concentrado en las actividades en inglés.	37	14	11	0	1
7. Utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases me motiva a aprender inglés.	45	9	8	1	0
8. Las clases que incorporan aspectos de la gamificación me facilitan el aprendizaje del inglés.	44	6	10	2	1

De acuerdo con la tabla, se puede observar que su frecuencia modal cae en la opción “Muy de acuerdo”.

Además, se puede acotar que las y los estudiantes señalan que la gamificación es un instrumento positivo para el aprendizaje dentro del aula, demostrando que afecta

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



positivamente el incremento de su motivación a la hora del aprendizaje del inglés como lengua secundaria.

## **ANÁLISIS RESPUESTAS ENCUESTA ESTUDIANTES**

De acuerdo con los datos recogidos por medio de la encuesta realizada, podemos señalar que los estudiantes responden de forma positiva ante la gamificación. Algunos aspectos que podemos afirmar son:

1. La mayoría de los estudiantes muestra una actitud positiva hacia la implementación de la gamificación en clases.
2. La mayoría de los estudiantes está muy de acuerdo que la gamificación en las actividades de la asignatura de inglés hace que las clases sean más divertidas, pidiendo identificar la gamificación como un agente de motivación extrínseca en la asignatura de inglés.
3. Un gran porcentaje de los estudiantes está muy de acuerdo que la gamificación tiene un impacto significativo en la motivación y genera entusiasmo por aprender, de la misma forma como menciona Figueroa (2015) señalando que la motivación aumenta la participación y motivación de los usuarios a el cual está destinada la actividad.
4. Casi la mitad de los estudiantes estuvo de acuerdo que las actividades gamificadas enfocadas en la colaboración son motivadoras, sin embargo, un número considerable de alumnos no están de acuerdo ni en desacuerdo.
5. Un alto porcentaje de los alumnos está muy de acuerdo que la competencia en actividades donde se implementa la gamificación aumenta su motivación, recalcando el buen uso de rankings y el uso de puntajes como menciona Revuelta, Guerra y Pedrera (2017).

---

### **Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### **Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

6. La mayor parte de los alumnos está muy de acuerdo que la gamificación ayuda a mantenerse enfocado en las actividades en inglés. Con esto podemos decir que implementar la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la concentración y la focalización de los estudiantes.

7. Un alto porcentaje de los alumnos está muy de acuerdo que el uso de las tecnologías del aprendizaje los motiva a aprender inglés. Al parecer, las TIC demuestran ser una fuente de motivación para la mayoría de los estudiantes, tal y como menciona Caraballo (2023), quien habla sobre la relación entre gamificación y TIC en pos de no solo motivar a los estudiantes, sino que también el desarrollo de habilidades lingüísticas.

8. La mayoría de los alumnos están muy de acuerdo en que la gamificación facilita el aprendizaje del inglés, mostrando a favor de lo mencionado por Larenas et al. (2013), sobre que el uso de recursos didácticos ayuda a orientar las diferentes fases del proceso educativo, facilitando el aprendizaje. Además, los alumnos perciben que la incorporación de elementos gamificados en las clases es beneficioso en su proceso de aprendizaje.

En general, los resultados indican una recepción positiva hacia la gamificación en las clases de inglés, mostrando un impacto significativo en la motivación, la diversión, el entusiasmo por aprender y la concentración de los estudiantes, tal y como menciona Figueroa (2015), recalcando el objetivo principal de la gamificación en motivar y aumentar la participación de las y los estudiantes. La colaboración y la competitividad dentro de las actividades que hacen uso de la gamificación también parecen ser aspectos motivadores. Además, el uso de tecnologías del aprendizaje se percibe como una herramienta motivacional. La mayoría de los estudiantes coincide en que la gamificación facilita el

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

aprendizaje del inglés, sugiriendo que esta estrategia pedagógica puede ser valiosa para mejorar y complementar su experiencia educativa.

## VII. CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo el propósito de determinar el impacto de la gamificación educativa en relación con la motivación de estudiantes de primero medio en la asignatura de inglés.

Para cumplir con este objetivo, se indagó en numerosas investigaciones, tesis, informes, para poder obtener información valiosa respecto a la gamificación y su relación con la motivación y educación. Luego, se elaboraron instrumentos de recolección de datos cuantitativos, en forma de entrevistas a docentes de la asignatura de inglés, y cualitativos, en forma de encuestas a estudiantes, para determinar si dicha información obtenida era acertada.

De acuerdo con la información recolectada por medio de las entrevistas realizadas a docentes del área de inglés, se puede afirmar que la gamificación tiene un gran impacto en relación a la motivación y participación de las y los estudiantes en la asignatura. Se puede identificar el gran uso de la motivación extrínseca como parte del proceso de implementación de gamificación en el aula. Además, se puede afirmar que el uso de las TIC son utilizadas en gran medida por los docentes al momento de incorporar la gamificación en sus clases, tal y como menciona Caraballo (2023), en relación a la vinculación entre gamificación y TIC en la actualidad, ya que mientras la gamificación motiva a los estudiantes en el aprendizaje, las TIC permiten incorporar más recursos y herramientas en la sala de clases para practicar y desarrollar las habilidades de las y los estudiantes. Los docentes

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

participantes de las entrevistas han experimentado con distintas formas de gamificación, como el uso de plataformas electrónicas, juegos de roles, y actividades interactivas en el aula. De la misma forma, los docentes comentan que para incorporar la gamificación en el aula, no necesariamente debe ser por medio de las TIC, sino que también utilizando juegos como por ejemplo juegos de palabras, bingos, sopas de letras, ludo (o juegos que incorporen azar), juegos de roles, y adivinanzas. Otro tema que destacar es que la implementación de la gamificación se ha visto afectada con el tiempo debido a restricciones en el sistema educativo y limitaciones de tiempo, los resultados sugieren que, cuando se utiliza, tiene un impacto positivo en el proceso educativo de los estudiantes. Por otra parte, si bien los docentes pueden mantener un conocimiento tecnológico tal y como menciona el modelo TPACK, el uso de las TIC puede verse afectado debido a la disposición de recursos de los cuales se puedan hacer uso.

En forma resumida, mediante la implementación de la gamificación destaca el aumento en la participación, el interés y la disposición de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Sin embargo, también se señalan desafíos como la necesidad de recursos tecnológicos y la gestión del comportamiento en un entorno más estimulante. Los docentes reconocen que la gamificación puede contribuir al aprendizaje, pero advierten sobre la posibilidad de desviarse del objetivo educativo principal si no se guía adecuadamente.

Los resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes revelan una respuesta mayoritariamente positiva por parte de los estudiantes hacia la gamificación en las clases de inglés. Aspectos clave como la actitud positiva general, la diversión, el entusiasmo por aprender, la motivación, la concentración y la percepción de la facilitación del aprendizaje

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

del inglés son consistentemente destacados. La colaboración y la competencia, elementos intrínsecos a la gamificación, también emergen como factores motivadores para una parte significativa de los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la idea de que la gamificación puede ser una herramienta educativa valiosa, y sugieren que su implementación podría ser beneficiosa para mejorar y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes en la asignatura de inglés. Sin embargo, su implementación exitosa requiere consideración cuidadosa de los desafíos inherentes y una planificación que integre de manera efectiva las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para así lograr un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y así captar su interés por la asignatura.

Como propuesta dentro del campo investigativo de gamificación, se propone la realización de un estudio comparativo de las estrategias de la gamificación utilizadas en la enseñanza del inglés. Además, como propuesta de continuación en este campo de estudio, se propone la adaptación de la gamificación a diferentes niveles educativos, y también, su impacto en el rendimiento académico. Otra propuesta es la consideración de recursos tecnológicos en la implementación de la gamificación, y la brecha socioeconómica entre los diversos establecimientos educacionales en entornos con limitaciones de recursos.

En cuanto a las limitaciones que impidieron la mayor recolección de datos para esta investigación fue la muestra. En parte por la poca cantidad de docentes dispuestos a participar en la obtención de datos cualitativos en forma de entrevista, lo que llevó a la utilización de respuestas por medio de la plataforma Google Forms, limitando las respuestas que se esperaban por parte de los docentes de inglés. Otra limitación es que

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)****[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

debido a la poca cantidad de entrevistas y respuestas cualitativas, se dificultó realizar un análisis cualitativo detallado.

En conclusión, a pesar de los beneficios de la gamificación, también se reconocen los desafíos de esta, como la necesidad de recursos tecnológicos y la gestión del comportamiento en un entorno estimulante. La gamificación se presenta como una herramienta valiosa para mejorar la experiencia educativa, teniendo una buena recepción por parte de los alumnos participantes de esta investigación, los cuales destacaron las ventajas de esta. A pesar de todos los beneficios que nos puede ofrecer esta herramienta, también se debe enfatizar la importancia de su implementación de forma cuidadosa y metódica, mediante una planificación eficaz la integración de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



## VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), pp. 801-811.  
<https://revistaumanizales.cinde.org.co/rlicsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/727/372>
- Bilbao, C. (2017). ¿Cómo el interés y la motivación influyen en el aprendizaje de una lengua extranjera? *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, vol. 10, núm. 2, pp. 25-36, 2017, Universidad Santo Tomás.  
<https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354003/html/>
- Cabero Almenara, J., Roig Vila, R., & Mengual Andrés, S. (2017, December). *Conocimientos Tecnológicos, pedagógicos y disciplinares de los futuros docentes según el modelo TPACK*. View of Conocimientos Tecnológicos, pedagógicos y disciplinares de los futuros docentes según el modelo tpack. Retrieved May 4, 2023, from <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16981/pdf>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 20-32.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- CEJ (2015). *Introducción a las TIC* [Archivo PDF]  
<https://www.cej.es/portal/prl/implementat15/docs/NNTT/01.pdf>

---

### Sede Concepción

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

### Sede Chillán

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Cruz Pérez, M.A., Pozo Vinueza, M.A., Aushay Yupanguí, H.R. y Arias Parra, A.D. (2019).

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información*, 9(1). doi: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>

Derakhshan, A., Salehi, D., & Rahimzadeh, M. (2015). Computer-Assisted Language Learning (Call): Pedagogical Pros and Cons. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 4(3), pp. 111-120.

[https://www.researchgate.net/publication/299381901\\_Computer-Assisted\\_Language\\_Learning\\_Call\\_Pedagogical\\_Pros\\_and\\_Cons](https://www.researchgate.net/publication/299381901_Computer-Assisted_Language_Learning_Call_Pedagogical_Pros_and_Cons)

Díaz Larenas, C., Aguilera Chamorro, K., Fuentes Concha, R., & Pérez Becerra, P. (2013).

Los recursos didácticos en la enseñanza y aprendizaje del inglés: una aproximación exploratoria. *Ciencia E Interculturalidad*, 13(2), 8–19. <https://doi.org/10.5377/rci.v13i2.1274>

Figueroa, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Journal Digital Education Review*, 27, pp. 32-54.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495904>

Godoy E., M. (2019, May 6). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la educación. *Revista Espacios*. Retrieved May 4, 2023, from

<http://13.87.204.143/xmlui/bitstream/handle/123456789/7300/La%20Gamificaci%C>

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



[3%B3n%20desde%20una%20Reflexi%C3%B3n%20Te%C3%B3rica.pdf?sequence=1.](#)

González, D. (2008). *Psicología de la Motivación [Psychology of Motivation]*. Editorial Ciencias Médicas. [http://newpsi.bvs-psi.org.br/ebooks2010/en/Acervo\\_files/PsicologiadelaMotivacion.pdf](http://newpsi.bvs-psi.org.br/ebooks2010/en/Acervo_files/PsicologiadelaMotivacion.pdf)

Granados Ospina, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia*, 11(2), 143-154. Recuperado a partir de <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/347>

Hansen Bahamonde, C. G. (2014, January). *Diseño de sistema de inclusión de TIC con estrategias de Gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales*. Repositorio Universidad de Chile. Retrieved May 5, 2023, from [https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/115636/hansen\\_c.pdf?sequence=1](https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/115636/hansen_c.pdf?sequence=1)

Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos Y Representaciones*, 5(1), 325–347. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Juan-Lázaro, O., & Area-Moreira, M. (2021). Gamificación superficial en e-learning: evidencias sobre motivación y autorregulación: [Thin layer gamification in e-learning: evidence on motivation and self-regulation]. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, 62, 146–181. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427>

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Kiryakova, G., Angelova, N., Yordanova L. (2014). GAMIFICATION IN EDUCATION.

Conference: 9th International Balkan Education and Science. Edirne, Turkey.

[https://www.researchgate.net/publication/320234774\\_GAMIFICATION\\_IN\\_EDUCATION](https://www.researchgate.net/publication/320234774_GAMIFICATION_IN_EDUCATION)

Llanga, E., Silva M., y Vistin, J. (2019): “Motivación extrínseca e intrínseca en el estudiante”,

Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (septiembre 2019).

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/09/motivacion-extrinseca-intrinseca.html>

Ministerio de Educación (2011). Competencias y Estándares TIC para la Profesión Docente.

Recuperado el 16 de abril de 2023, de:

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/2151/mono-964.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación (2013). Matriz de Habilidades TIC para el Aprendizaje. Recuperado

el 04 de mayo de 2023, de:

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/2165/mono-95x.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación (2019). Estándares TIC para la Formación Inicial Docente en el

contexto chileno: Estrategias para su difusión y adopción. Recuperado el 26 de abril

de 2023, de:

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/15047/Estandares%20TIC%20Formacion%20Inicial%20Docente.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Mishra, P., & Koehler, M. J. (2016, December 28). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge*. Arizona State University. Retrieved May 4, 2023, from <https://asu.pure.elsevier.com/en/publications/technological-pedagogical-content-knowledge-a-framework-for-teach>

Moya, A. (2010). *Recursos Didácticos en la Enseñanza* [Archivo PDF]. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_26/ANTONIA MARIA MOYA MARTINEZ.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA MARIA MOYA MARTINEZ.pdf)

Perdomo Vargas, I. R., & Rojas Silva, J. A. (2018, April 16). *La Ludificación Como Herramienta Pedagógica: Algunas Reflexiones Desde La psicología*. Revista de estudios y experiencias en educación. Retrieved May 4, 2023, from [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-51622019000100161](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622019000100161)

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas, 58(1), 68-74. Recuperado en 04 de mayo de 2023, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&tlng=es).

Caraballo Padilla, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813-1830. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7011](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011)

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Beltrán Arias, L., (2015). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 8(2), 341-371.

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Domino De Las Ciencias*, 7(1), 722–730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Rodríguez-Cajamarca, L.P., García-Herrera, D.G., Guevara-Vizcaíno, C.F., & Erazo-Álvarez, J.C. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés.

Martínez, J. A. Álvarez, & Ochoa, J. de J. R. (2023). LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS: UN ESTUDIO DE CASO EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN. *Cuadernos De Educación Y Desarrollo*, 13(5). Retrieved from <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/603>

Revuelta Dominguez, F., Guerra Antequera, J., Pedrera Rodríguez, M. (2017) GAMIFICACIÓN CON PBL PARA UNA ASIGNATURA DEL GRADO DE MAESTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL. En R. Contreras y J. Eguia (Ed.), *Experiencias de gamificación en las aulas* (pp. 21-32). Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Martínez Agudo, Juan de Dios. "La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera." *Didáctica (lengua y*

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

65

*literatura)*

(2001).

Recopilado

de

<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA0101110237A/19578>

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



## IX. ANEXOS

### **Instrumento N°1: Encuesta impresa con preguntas de formato cerradas.**

#### **Encuesta acerca del impacto de los juegos didácticos en la motivación de estudiantes de primero medio, en la enseñanza del idioma extranjero inglés.**

Estimado estudiante:

Junto con saludarlo, le invitamos a participar en nuestra encuesta sobre el impacto de la gamificación en la educación. Su participación es fundamental para comprender cómo la gamificación puede influir en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés durante las actividades realizadas en el aula.

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos de aprendizaje, por ejemplo, Kahoot, quiz, trivias, etc. En esta encuesta, exploramos sus experiencias y percepciones sobre la incorporación de la gamificación en la asignatura de inglés.

La encuesta consta de 8 preguntas con respuestas cerradas. Además, sus respuestas serán anónimas y confidenciales, y se utilizarán únicamente con fines de investigación académica. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer su opinión con respecto a las clases realizadas.

Los participantes a cargo de esta investigación son:

- Carlos Sandoval Aguilar: [carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl](mailto:carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl)
- Miguel López Castro: [miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl](mailto:miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl)
- 

Muchas gracias de antemano por participar y cooperar con nuestra investigación de Tesis de grado.

Carlos Sandoval y Miguel López, estudiantes Ped. en inglés, Universidad del Bio-Bio.

---

#### **Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

#### **Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Para las siguientes afirmaciones, responda con una X en la casilla correspondiente a que tan de acuerdo o en desacuerdo está con el enunciado presente a la izquierda. Recuerde que no hay respuestas incorrectas, la finalidad es solamente conocer su opinión.

	Muy en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)	De acuerdo (4)	Muy de acuerdo (5)
1. Las clases que incorporan la gamificación me motivan a participar activamente en clases.					
2. La gamificación en las actividades de inglés hace que las clases me parezcan más divertidas y entretenidas.					
3. Las clases en donde se incorpora la gamificación me hace sentir más entusiasmado por aprender.					
4. Me motivo al participar en las clases gamificadas que están enfocadas en colaborar con mis compañeros.					
5. Me motiva las clases gamificadas al competir con mis compañeros.					
6. La gamificación me ayuda a mantenerme enfocado/concentrado en las actividades en inglés.					
7. Utilizar tecnologías del aprendizaje en la sala de clases me motiva a aprender inglés.					

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

8. Las clases que incorporan aspectos de la gamificación me facilitan el aprendizaje del inglés.					
--	--	--	--	--	--

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



**Instrumento N°2: Entrevista a docentes con preguntas de formato abierta.**

**Entrevista acerca del impacto de los juegos didácticos en la motivación de estudiantes de primero medio, en la enseñanza del idioma extranjero inglés.**

Estimado docente:

Junto con saludarle, le invitamos a participar en nuestra entrevista sobre “El impacto de la gamificación en la educación”. Su participación es fundamental para comprender cómo la gamificación puede influir en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés durante las actividades realizadas en el aula.

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos de aprendizaje, con el objetivo de hacer las clases más interesantes y motivadoras. En esta entrevista, exploramos sus experiencias y percepciones sobre la incorporación de la gamificación en la asignatura de inglés.

La entrevista consta de 10 preguntas que serán grabadas, con previo consentimiento al momento de la aplicación. Además, sus respuestas serán anónimas y confidenciales, y se utilizarán únicamente con fines de investigación académica. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer su opinión sincera con respecto al uso de la gamificación en el aula.

Los participantes a cargo de esta investigación son:

Carlos Sandoval Aguilar: [carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl](mailto:carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl)

Miguel López Castro: [miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl](mailto:miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl)

Muchas gracias de antemano por su participación y cooperación con nuestra investigación de Tesis de grado.

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Carlos Sandoval y Miguel López, estudiantes Ped. en inglés, Universidad del Bio-Bio.

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



1. ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura?
2. ¿Qué tipos de gamificación o juegos ocupa en sus clases?
3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases?
4. ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de los y las estudiantes?  
¿De qué manera lo evidencia?
5. Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿Cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes?
6. ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula?
7. ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula?
8. ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula?
9. ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación?
10. ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación en la planificación?

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



-Entrevista docentes Google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/1j2BT9wGE-->

[2l23kxWcxewhVE\\_g8T\\_d9muM2WcLBAe3c/edit?ts=6594c300](https://docs.google.com/forms/d/1j2BT9wGE--2l23kxWcxewhVE_g8T_d9muM2WcLBAe3c/edit?ts=6594c300)

## **Instrumento N°2: Entrevista a docentes con preguntas de formato abierta. Entrevista acerca del impacto de los juegos didácticos en la motivación de estudiantes de primero medio, en la enseñanza del idioma extranjero inglés.**

Junto con saludarle, le invitamos a participar en nuestra entrevista sobre “El impacto de la gamificación en la educación”. Su participación es fundamental para comprender cómo la gamificación puede influir en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de inglés durante las actividades realizadas en el aula.

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos de aprendizaje, con el objetivo de hacer las clases más interesantes y motivadoras. En esta entrevista, exploramos sus experiencias y percepciones sobre la incorporación de la gamificación en la asignatura de inglés.

La entrevista consta de 10 preguntas de formato abierto, donde sus respuestas serán anónimas y confidenciales, y se utilizarán únicamente con fines de investigación académica. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos conocer su opinión sincera con respecto al uso de la gamificación en el aula.

---

#### **Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

#### **Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



Los participantes a cargo de esta investigación son:

Carlos Sandoval Aguilar: [carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl](mailto:carlos.sandoval1802@alumnos.ubiobio.cl)

Miguel López Castro: [miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl](mailto:miguel.lopez1801@alumnos.ubiobio.cl)

Muchas gracias de antemano por su participación y cooperación con nuestra investigación de Tesis de grado.

Carlos Sandoval y Miguel López, estudiantes de Pedagogía en inglés, Universidad del Bio-Bio.

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail:** [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

**Consentimiento Informado** \*

Acepto la solicitud de que la entrevista sea recopilada para su posterior transcripción y análisis. El tiempo de respuesta de esta entrevista es de alrededor de 15

minutos. Además, se me ha expresado que la información registrada será confidencial, y que

los nombres e información de los participantes se mantendrán de forma anónima.

He leído este fragmento y acepto participar en esta investigación según las condiciones establecidas.

Sí, acepto

No, no acepto

1. ¿Ha usado usted la gamificación para enseñar o ejercitar un contenido en la asignatura? \*

Tu respuesta

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)

[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

2. ¿Qué tipos de gamificación o juegos ocupa en sus clases? \*

Tu respuesta

3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted elementos de la gamificación en la planificación de sus clases? \*

Tu respuesta

4. ¿Cree que la gamificación incrementa la motivación de los y las estudiantes? \*  
¿De qué manera lo evidencia?

Tu respuesta

5. Respecto al uso de la gamificación durante las clases, ¿Cree usted que esta contribuye con el rendimiento y el aprendizaje de los y las estudiantes? \*

Tu respuesta

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



6. ¿En qué momento de la clase cree usted que es más eficiente utilizar la gamificación en el aula? (al inicio, en el desarrollo o en el cierre) \*

Tu respuesta

7. ¿Cuáles han sido los resultados o impactos observados al aplicar la gamificación en el aula? \*

Tu respuesta

8. ¿Cuáles cree que son los principales desafíos al implementar la gamificación en el aula? \*

Tu respuesta

9. ¿Ha notado diferencias cuando aplica una clase bajo el método de enseñanza tradicional y una utilizando la gamificación? \*

Tu respuesta

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

10. ¿Qué ventajas y desventajas puede usted destacar del uso de la gamificación \* en la planificación?

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario

---

**Sede Concepción**

Avda. Collao N°1202 Casilla 5-C Fonos: (56-41)731200 Fono/Fax: (56-41)731040 - VIII Región - Chile

**Sede Chillán**

Avda. Andrés Bello s/n Casilla 447 Fono/Fax: (56-42)203000 - VIII Región - Chile

---

**E-mail: [ubb@ubiobio.cl](mailto:ubb@ubiobio.cl)**

**[www.ubiobio.cl](http://www.ubiobio.cl)**