

ISBN (Versión digital): 978-628-95471-9-1
DOI: 10.58690/Ciidies.CTi_ID.v8.00.1-168

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Volumen VIII

Colección: *Ciencia, Tecnología e Innovación*

Coordinadores:

Mónica Eliana Aristizábal Velásquez

Universidad Católica Luis Amigó

Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

Compilación de capítulos resultado de investigación

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Volumen VIII

Colección: *Ciencia, Tecnología e Innovación*

Coordinadores:

Mónica Eliana Aristizábal Velásquez

Universidad Católica Luis Amigó

Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

Compilación de capítulos resultado de investigación





Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo
en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad

Este libro de compilación de capítulos resultado de investigación se compone en su totalidad por capítulos que son producto de investigaciones finalizadas, desarrolladas por sus respectivos autores. Los capítulos incluidos fueron arbitrados bajo el sistema doble ciego por expertos externos en el área, bajo la supervisión del Grupo de Investigación Ciidies, Colombia. Los planteamientos y argumentaciones presentadas en los capítulos del libro Investigación y Desarrollo vol. VIII, de la Colección Ciencia, Tecnología e Innovación, son responsabilidad única y exclusiva de sus autores, por lo tanto, los compiladores, la Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad CIIDIES, las redes, grupos de investigación e instituciones que respaldan la obra actúan como un tercero de buena fe.

© Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad CIIDIES. Calle 7 N°80 75 Int. 2603.
Medellín, Antioquia, Colombia. Tel: (57) 300 400 27 28

www.ciidies.org - fondoeditorial@ciidies.org

Colección: Ciencia, Tecnología e Innovación.

ISBN (Versión digital): 978-628-95471-9-1

DOI: https://doi.org/10.58690/Ciidies.CTi_ID.v8.00.1-168

Depósito Legal: Realizado el Depósito Legal Digital ante la Biblioteca Nacional de Colombia,
Código:

Fecha de edición: 22/12/2025

Coordinadores Editoriales - Compiladores:

Mónica Eliana Aristizábal Velásquez - Universidad Católica Luis Amigó
Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa - Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

Autores:

Rafael Antonio Maza Reyes
Nuris Rosalba Cedeño Medina
Marcos Alonso López Garcés
Eyesid Alvarez Bahena
Johom Jaider Sánchez Rojas
Leidis González Tamara
María Isabel Holguín Guisao
Ingrids Illidge Ipuana
Viviana Cano Valderrama
Lesby Judith Pájaro López
Andrés Felipe Espítia Muñoz
Ana Isabel Padilla Vega

Jorge Luis Fabra Ortiz
Bairon Jaramillo Valencia
Manuel Enrique López Ferrer
Libia Esther Pérez Álvarez
Yonaira Urieta Alcalá
Luz Mary Agudelo Torres
William Gómez Quiroz
Maura José Cogollo Vásquez
Cielo de Jesús Posso Guisao
Clara María Solano Hernández
Dominga Mabel Cogollo Osorio
Armando J. Burgos Flórez
Milenis J. Caraballo Torres
Nelsy L. Giraldo Parra
Katty Paola Miranda Córdoba
Estela Isabel Córdoba Navarro
Shirly Lorena Ensuncho Ayala
Ana Carolina Mejía Blanco
Leandra Eufemia Ballesteros Álvarez

Corrección de Estilo:
Fondo Editorial Ciidies

Directores de la colección:
Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa
Mónica Eliana Aristizábal Velásquez

Diagramación, diseño y edición:
Fondo Editorial Ciidies

Jefe Fondo Editorial:
Mauricio Alejandro Bedoya Jiménez

Evaluación de contenido:
Esta obra ha sido aprobada por el Consejo Editorial del Fondo Editorial Ciidies y editada bajo procedimientos que garantizan su normalización.

Hecho en Colombia / Made in Colombia

Publicación financiada en su totalidad por la Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad - CIIDIES.

La convocatoria para esta compilación fue apoyada por la Red Internacional de Innovación, Solidaridad y Sostenibilidad - RIISS y el Grupo de Investigación Ciidies, categorizado C - Minciencias Colombia.

Los autores son moral y legalmente responsables de la información expresada en este libro, así como del respeto a los derechos de autor; por lo tanto, no comprometen en ningún sentido a la Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad – CIIDIES.

Declaración conflictos de interés: los autores de esta publicación declaran la inexistencia de conflictos de interés de cualquier índole con instituciones o asociaciones comerciales.

CATALOGACIÓN DE LA FUENTE

Catalogación en la publicación – Biblioteca Nacional de Colombia

Maza Reyes, Rafael Antonio, autor

Investigación y desarrollo. Volumen VIII / autores, Rafael Antonio Maza Reyes [y otros treinta] ; coordinadores, Mónica Eliana Aristizábal Velásquez, Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa. -- Medellín : Fondo Editorial Ciidies, 2026.

1 recurso en línea : archivo de texto: PDF. -- (Ciencia, tecnología e innovación / directores, Ubeimar Aurelio Osorio Atehortúa, Mónica Eliana Aristizábal Velásquez)

Incluye referencias bibliográficas al final de cada capítulo.

ISBN 978-628-95471-9-1

1. Investigación científica - Siglo XXI 2. Lectura y escritura - Investigaciones 3. Educación virtual - Investigaciones I. Cedeño Medina, Nuris Rosalba, autora II. López Garcés, Marcos Alonso, autor III. Álvarez Bahena, Eyesid, autor IV. Sánchez Rojas, Johom Jaider, autor V. González Tamara, Leidis, autora VI. Holguín Guisao, María Isabel, autora VII. Illidge Ipuana, Ingridis, autora VIII. Cano Valderrama, Viviana, autora IX. Pájaro López, Lesby Judith, autora X. Aristizábal Velásquez, Mónica Eliana, coordinadora XI. Osorio Atehortúa, Ubeimar Aurelio, coordinador

CDD: 001.4 ed. 23

CO-BoBN- a1175770

Disponible en:

<https://www.ciidies.org/publicaciones/>

<https://www.riiss-global.org/biblioteca-virtual/>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=979859>

https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=b_bSSDsAAAAJ&view_op=list_works&authuser=3

Página Legal, identifica la propiedad intelectual de la obra, esto es: derechos patrimoniales, morales, licencias y responsabilidades. Las publicaciones del Fondo Editorial están protegidas por las leyes de derechos de autor (*copyright*, en su denominación anglosajona) y por los términos y condiciones de la Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-Sin Derivar 4.0 Internacional; los permisos que van más allá de lo cubierto por esta licencia deben solicitarse a la Corporación Internacional de Investigación y Desarrollo en Innovación, Emprendedurismo y Sostenibilidad - CIIDIES.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I - USOS DE IA EN ARTÍSTICA PARA DESARROLLAR LA DIMENSIÓN SOCIAL EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDADES DISFUNCIONALES	9
CAPÍTULO II - LA GAMIFICACIÓN NO DIGITAL COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN BÁSICA SECUNDARIA	25
CAPÍTULO III - LA LECTOESCRITURA DE LENGUAS ENTRELAZADAS “WAYUNAIKI-ESPAÑOL” EN LOS NIÑOS WAYUU DE GRADO 5° DE PRIMARIA	37
CAPÍTULO IV - PRÁCTICAS MEDIADORAS DOCENTES EN LA CONSTRUCCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ISABEL SOLÉ EN EL AULA DE BÁSICA PRIMARIA	49
CAPÍTULO V - ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: CONSTRUCTIVISMO SOCIAL EN HABILIDADES MOTORAS	61
CAPÍTULO VI - IA: HERRAMIENTA CLAVE PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN PRIMARIA	85
CAPÍTULO VII - ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA FORMACIÓN EN EMPRENDIMIENTO: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES INNOVADORAS EN EL SECTOR EDUCATIVO	101
CAPÍTULO VIII - DE LA PALABRA A LA IMAGEN: LA HISTORIETA EN LA FORMACIÓN DE LECTORES COMPETENTES	115
CAPÍTULO IX - OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) PARA EL DESARROLLO DE LA EMPATÍA Y LA SANA CONVIVENCIA ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 4°TO Y 5°TO DEL AULA MULTIGRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BOQUÍA SEDE SAN GABRIEL DEL MUNICIPIO DE SALENTO – QUINDÍO	127
CAPÍTULO X - HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN PRIMARIA EN CONTEXTOS PÚBLICOS Y PRIVADOS	143
CAPÍTULO XI - LA GAMIFICACIÓN: UNA ESTRATEGIA INNOVADORA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA	157

INTRODUCCIÓN

El libro Investigación y Desarrollo vol. VIII, perteneciente a la Colección Ciencia, Tecnología e Innovación del Fondo Editorial CIIDIES, se presenta como una compilación de capítulos resultado de investigación orientados a comprender, problematizar y transformar realidades educativas contemporáneas. En coherencia con el propósito institucional de la Corporación CIIDIES, esta obra reúne aportes académicos que reconocen la investigación como una práctica necesaria para interpretar los desafíos de la escuela, proponer alternativas pedagógicas y fortalecer procesos formativos situados.

Este volumen surge del segundo momento académico del “IX Simposio Internacional RIISS 2025; Innovación social, Solidaridad y Contexto Educativo”, en continuidad con el espacio que dio origen al volumen VII de esta misma colección. En tal sentido, no constituye una entrega aislada, sino una prolongación editorial y científica de un diálogo académico más amplio, promovido por CIIDIES y la Red Internacional RIISS. Su contenido expresa la vitalidad de una comunidad investigativa interesada en pensar la educación desde los territorios, las instituciones, las aulas y las experiencias concretas de quienes enseñan y aprenden.

Este libro, de circulación abierta del conocimiento, se articula en torno a tres ejes que dan continuidad al espíritu del simposio: Innovación social, Solidaridad y Contexto educativo. La innovación social se expresa en la búsqueda de respuestas pedagógicas frente a necesidades reales de aprendizaje, participación y desarrollo humano. La solidaridad aparece como principio que orienta la atención a la diversidad, la inclusión, las brechas educativas y la construcción de ambientes escolares más humanos.

Desde el enfoque metodológico, los trabajos reunidos evidencian una marcada orientación cualitativa, interpretativa, hermenéutica, de estudio de caso e investigación acción. Esta característica otorga al volumen un carácter situado y comprensivo, en tanto permite reconocer las voces de estudiantes, docentes y comunidades como fuentes legítimas para producir conocimiento.

En cuanto a su estructura, el volumen puede leerse como un recorrido por distintas formas de innovación educativa. El Capítulo I aborda el uso de la inteligencia artificial en educación artística para fortalecer la dimensión social en estudiantes con discapacidades disfuncionales, ubicando la tecnología al servicio de la inclusión, la expresión y la participación. El Capítulo VI retoma la inteligencia artificial como herramienta para favorecer la comprensión lectora en primaria, especialmente en contextos rurales donde persisten dificultades asociadas a la interpretación, la retención y la producción de sentido.

La comprensión lectora constituye uno de los núcleos más relevantes de la obra. El Capítulo IV analiza las prácticas mediadoras docentes en la construcción de estrategias de comprensión lectora desde los aportes de Isabel Solé, resaltando la necesidad de superar enfoques centrados únicamente en la decodificación. El Capítulo VIII propone la historieta como recurso pedagógico para formar lectores competentes, al integrar imagen, palabra, secuencia narrativa e interés estudiantil. A su vez, el Capítulo XI estudia la gamificación como estrategia innovadora para mejorar la comprensión lectora,

destacando la importancia de articular el juego con los referentes culturales y contextuales de los estudiantes.

Otra línea significativa se relaciona con la enseñanza del inglés y el desarrollo de competencias comunicativas. El Capítulo II presenta la gamificación no digital como alternativa para fortalecer el vocabulario en inglés en básica secundaria, especialmente en contextos rurales donde las limitaciones tecnológicas exigen pensar la innovación más allá de los dispositivos digitales. En complemento, el Capítulo X analiza el uso de herramientas digitales para la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria en contextos públicos y privados, evidenciando tanto las posibilidades de la mediación TIC como las brechas que condicionan su implementación.

El reconocimiento de la diversidad cultural ocupa un lugar especial en el Capítulo III, dedicado a la lectoescritura de lenguas entrelazadas wayunaiki–español en niños wayuu de grado quinto. Este trabajo recuerda que la educación también cumple una función de preservación cultural, fortalecimiento identitario y reconocimiento de los saberes propios de los pueblos. En esta perspectiva, la escuela no puede reducirse a la transmisión homogénea de contenidos, sino que debe abrirse al diálogo entre lenguas, memorias y formas de habitar el mundo.

Desde una perspectiva de desarrollo integral, el Capítulo V analiza la incidencia de un entorno virtual de aprendizaje, fundamentado en el constructivismo social, en el desarrollo de habilidades motoras durante las clases de educación física. El Capítulo IX presenta un Objeto Virtual de Aprendizaje orientado al fortalecimiento de la empatía y la sana convivencia escolar en un aula multigrado, mostrando que las tecnologías pueden aportar también a la gestión emocional, la resolución de conflictos y la construcción de ambientes escolares más armónicos. Finalmente, el Capítulo VII aborda las estrategias didácticas en la formación en emprendimiento, destacando la importancia de conectar la escuela con los proyectos de vida, el entorno productivo local y las capacidades de innovación de los estudiantes.

La lectura conjunta de los once capítulos evidencia que la educación contemporánea demanda respuestas integrales. No basta con incorporar tecnología, aplicar metodologías activas o declarar la innovación como propósito general. El verdadero desafío consiste en comprender cómo cada mediación pedagógica se vincula con las condiciones sociales, culturales, emocionales y territoriales de los estudiantes. En esa clave, este volumen muestra que la innovación educativa adquiere sentido cuando favorece la inclusión, fortalece los aprendizajes, reconoce la diversidad, promueve la convivencia y amplía las posibilidades de participación de las comunidades escolares.

Finalmente, Investigación y Desarrollo vol. VIII se ofrece como una contribución académica al campo educativo desde la perspectiva de la innovación social y la investigación aplicada. Sus capítulos permiten reconocer una escuela en movimiento, atravesada por tensiones, brechas y desafíos, pero también habitada por docentes e investigadores que buscan alternativas posibles. En coherencia con la orientación editorial de CIIDIES, esta obra aporta al fortalecimiento de la cultura investigativa, a la circulación abierta del conocimiento y a la construcción de soluciones educativas contextualizadas, pertinentes y socialmente comprometidas.

CAPÍTULO II

LA GAMIFICACIÓN NO DIGITAL COMO HERRAMIENTA EN EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO EN INGLÉS EN BÁSICA SECUNDARIA

NON-DIGITAL GAMIFICATION AS A TOOL FOR DEVELOPING ENGLISH VOCABULARY IN MIDDLE SCHOOL

Johom Jaider Sánchez Rojas

Maestrando, University Tecnology and Education – UTED
ORCID: 0009-0006-0073-564, johom.sanchezr2024@uted.us

Leidis González Tamara

Maestranda, University Tecnology and Education - UTED,
ORCID: 0009-0006-1953-9753, leidis.gonzalezr2024@uted.us

María Isabel Holguín Guisao

Magister en Intervenciones Psicosocial, University Tecnology and Education - UTED,
ORCID: 0000-0003-0069-616X, maria.holguin@uted.us

RESUMEN

La gamificación no digital tiene efecto en el contexto educativo rural desde su enfoque en el desarrollo del vocabulario de la segunda lengua - inglés, en los estudiantes de séptimo grado, en un contexto rural del municipio de Montería, Córdoba. Bajo un enfoque cualitativo y un diseño de estudio de caso, el cual se implementó estrategias lúdicas sin aplicación tecnológica con el fin de promover la motivación y el aprendizaje significativo en los procesos de enseñanza - aprendizaje. Los resultados evidencian que, la gamificación no digital ha fortalecido la retención del vocabulario, la autoconfianza comunicativa y la participación. Asimismo, se identifican las limitaciones tecnológicas por las condiciones de la Institución, sin embargo, ha generado una transformación pedagógica de innovación y equidad. Se concluye que la gamificación no digital aporta una alternativa pedagógica sostenible y viable en algunos sectores de la ruralidad dispersa para la enseñanza del inglés.

PALABRAS CLAVE: Gamificación no digital, aprendizaje del inglés, motivación, vocabulario, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Non-digital gamification has an effect in the rural educational context due to its focus on developing vocabulary in the second language, English, among seventh-grade students in a rural setting in Montería, Córdoba. Using a qualitative approach and a case study design, playful strategies were implemented without using technology to promote motivation and meaningful learning in the teaching-learning processes. The results show that non-digital gamification has strengthened vocabulary retention, communicative self-confidence, and participation. Likewise, technological limitations due to the institution's conditions are identified; however, it has generated a pedagogical transformation of innovation and equity. It is concluded that non-digital gamification provides a sustainable and viable pedagogical alternative for teaching English in some sectors of dispersed rural areas.

KEY WORDS: Non-digital gamification, English learning, motivation, vocabulary, meaningful learning.

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del inglés como lengua extranjera continúa representando un desafío significativo en los contextos rurales colombianos, especialmente cuando las limitaciones tecnológicas, restringen el acceso a recursos interactivos. Estos escenarios emergen de la necesidad de explorar las estrategias pedagógicas innovadoras que potencializan la motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes, sin estar sujetos a los elementos digitales, es por ello que, aparece el concepto de *la gamificación no digital*, mostrando una alternativa viable y coherentes en los espacios educativos se muestra como una alternativa viable, los cuales son capaces de transformar la enseñanza del inglés en una experiencia dinámica, colaborativa y contextualizada, centrada en las competencias comunicativas y el desarrollo del vocabulario.

Por otro lado, la implementación de esta en las instituciones educativas rurales del municipio de Montería, específicamente de los estudiantes de séptimo grado, se ha visualizado un problema frecuente, siendo este, la poca motivación hacia el aprendizaje del inglés y baja retención del vocabulario. Ante esta situación, se implementaron estrategias de gamificación no digital, basadas en dinámicas grupales, juegos y retos pedagógicos en el aula, convención sin utilizar la mediación de la virtualidad, en donde se fomentaron la participación, el trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo.

Según López, J., & Sierra, D. (2023) relaciona a Cameron (2001, pág. 57) el vocabulario se define como “aprendizaje de las palabras, de la formulación de frases o fragmentos, al encontrar vocablos dentro de estas, y aprender incluso más acerca de los mismos”. Actualmente, los docentes tienen varias estrategias que permiten crear diferentes actividades que despierten el interés de los estudiantes, una de esas estrategias es la gamificación que, por su flexibilidad, puede aplicarse en casi todos los contextos educativos.

En síntesis, desde una perspectiva educativa, busca cerrar esas brechas existentes en el conocimiento y aplicación de estrategias no digitales para la enseñanza del inglés, principalmente en contextos rurales y escasa posibilidad de recursos didácticos. La gamificación no digital puede contribuir a la adquisición de vocabulario, fomentar la motivación de los estudiantes y transformar el aula en un espacio lúdico, participativo y significativo, Así, se puede también mejorar el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes, beneficios que convierten esta estrategia en una herramienta pedagógica clave para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje como una estrategia inclusiva, transformadora y coherente con los principios de equidad educativa, capaz de reavivar la enseñanza en contextos vulnerables y de situar al estudiante como protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Según diversos autores, *La enseñanza del inglés* en contextos rurales se enfrenta a algunas situaciones marcadas por limitaciones en los recursos tecnológicos, infraestructura deficiente y déficit de la exposición al idioma, estos factores influyen directamente en el desarrollo de competencias comunicativas y en la motivación. Según Ramos y Ramírez (2021), las brechas educativas en zonas rurales no solo se reflejan en el acceso, sino que también en la calidad de las oportunidades de aprendizaje. En este escenario, los maestros deben asumir el reto de concebir las estrategias creativas que permitan a los estudiantes aproximarse al idioma desde experiencias participativas y memorable. El desarrollo del vocabulario constituye uno de los principales pilares de la apropiación del dominio lingüístico, puesto que propicia la comprensión y producción del mensaje, Nation (2013).

Ahora bien, *La gamificación*, es reconocida por autores contemporáneos, como los elementos, las dinámicas y los principios de los juegos en entornos educativos no lúdicos, con el propósito de obtener el compromiso y la motivación del estudiante (Deterding et., 2011). Por lo que, es necesario tener en cuenta que al transformar la clase en un juego no es este su principal y único objetivo, sino la construcción de la estructura y metodología logrando así estimular la correcta participación significativa de los diversos actores en el entorno. En el ámbito educativo, la gamificación se ha logrado consolidar como una de las principales herramientas que logran dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando aumentar las conexiones cognitivas y emocionales de los participantes. Para Werbach y Hunter (2012), la gamificación logra incorporar componentes como, desafíos progresivos, reconocimiento del esfuerzo, retroalimentación inmediata y metas claras, convirtiéndose en un entorno donde el error se puede percibir como parte natural del aprendizaje.

La gamificación no digital emerge como una de las alternativas pedagógicas que trasciende limitaciones tecnológicas enfocándose en la creatividad, la interacción social y la construcción colectiva del conocimiento. Diferenciándose de la gamificación digital, puesto que no depende de recursos virtuales, sino de materiales tangibles y experiencias presenciales que promueven la participación y la cooperación (Kapp, 2017).

Esta modalidad es particularmente concerniente en la mayoría de los contextos rurales dispersos, donde se tiene un acceso limitado a conexión y dispositivos. De acuerdo con Cabrera y Chacón (2022), la gamificación no digital logra beneficiar la equidad educativa, permitiendo que los estudiantes participen en igualdad de condiciones y logrando promover el aprendizaje significativo desde su realidad. El maestro logra convertirse en un creador de experiencias lúdicas, en lugar de desarrollar modelos dependientes de la tecnología, logrando estimular la creatividad y curiosidad por medio del uso de materiales disponibles.

Estrategias como los retos colaborativos, los juegos de mesa adaptados, las búsquedas del tesoro, las carreras de observaciones y las competencias por equipos, se encuentran entre las más representativas, logrando integrar los componentes como las competencias sanas, la cooperación y la retroalimentación, creando espacios de aprendizaje activos donde el vocabulario de un nuevo idioma integra el movimiento y la emoción. Igualmente, el *desarrollo del vocabulario en inglés* se requiere más que memorizar palabras, involucra la capacidad de poder utilizarlas en situaciones demostrativas reales y una correcta comprensión del uso contextual. Ausubel (2002) argumenta que el aprendizaje significativo sucede cuando la nueva información adquirida está relacionada de forma esencial con los conocimientos previos del estudiante. En este aspecto, las estrategias lúdicas logran potenciar esa conexión, y consiguen transformar el aprendizaje en una experiencia emocionalmente positiva y activa.

La gamificación no digital, al incorporar las dinámicas de reto, recompensa simbólica y cooperación, logran contribuir con la memoria de trabajo y la motivación intrínseca. Según Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca aparece cuando el individuo logra percibir competencia, relación social y autonomía, tres condiciones que se logran materializar durante la actividad del juego pedagógico. Es así como el adquirir un nuevo vocabulario se convierte en una vivencia significativa y no una tarea mecánica, asociada con las emociones y los intereses de los estudiantes.

3. MÉTODO

Teniendo en cuenta que el objetivo del estudio de la investigación, siendo este, analizar la relación entre la gamificación no digital con el desarrollo del vocabulario en inglés, se abordó de manera integral, estableciendo tres objetivos específicos, caracterizar el nivel inicial del vocabulario y las experiencias previas de aprendizaje; implementar estrategias de gamificación no digital contextualizada; e interpretar las dinámicas de aprendizaje emergentes. Se implementó en la zona rural del municipio de Montería, Córdoba, con unos estudiantes y maestros de grado séptimo de institución educativa pública; para la recolección de datos se implementaron grupos focales, entrevistas semiestructuradas y cartografía social educativa (Hernández-Sampieri, 2018), posibilitando la comprensión de las emociones, percepciones, y experiencias de los participantes respecto a la gamificación no digital como estrategia pedagógica frente a su aprendizaje con la segunda lengua, inglés.

Se encuentra enmarcado en un enfoque cualitativo e interpretativo, con un diseño de estudio de caso con alcance explicativo, dando relevancia a la voz a los actores involucrados y reconociendo la subjetividad como parte esencial del conocimiento (López, 2023). Para concluir, se triangularon los resultados de las técnicas de recolección, las categorías y el análisis de contenido, permitiendo la identificación de categorías emergentes tales como, motivación, aprendizaje significativo y desarrollo socioemocional.

4. RESULTADOS

El análisis de la información recopilada logro identificar tres hallazgos centrales, los cuales refuerzan la reflexión sobre la gamificación no digital, en donde favorece la motivación estudiantil y desarrollo del vocabulario en inglés en un contexto rural. Uno de los resultados más relevantes fue el fortalecimiento de la motivación intrínseca y la disminución del miedo a participar. Los estudiantes manifestaron sentirse más seguros, comprometidos y entusiasmados durante las actividades lúdicas, lo que evidencia una transformación en la actitud frente al aprendizaje del inglés. Las expresiones de los participantes reflejan este cambio: “- *Los juegos me ayudan a no tener miedo de hablar*”

(IC5), “*cuando jugamos se me olvidan los nervios (IC3) -*”. Estas percepciones se asocian con la - teoría del filtro afectivo - de Krashen (1982), según el cual la ansiedad y el temor inhiben el aprendizaje de una segunda lengua. Las dinámicas de juego, al crear un ambiente emocionalmente seguro, redujeron esas barreras y promovieron la participación. Asimismo, el uso de retos, competencias y recompensas simbólicas generó un sentido de logro que reforzó la autoconfianza.

Sumando a esto, los estudiantes mencionaron que aprender vocabulario “jugando” les permitió recordar más palabras y disfrutar el proceso: “- *Es más fácil recordar las palabras cuando hacemos competencias (IC2) -*”. Este hallazgo coincide con lo planteado por Ryan y Deci (2020), quienes destacan que la satisfacción de las necesidades de competencia, autonomía y relación fortalece la motivación sostenida. Así, se establece que la gamificación no digital actuó como un mecanismo de activación emocional y cognitiva, capaz de generar placer por aprender y disminuir la resistencia habitual hacia el idioma extranjero.

El segundo hallazgo se relaciona con la capacidad de la *gamificación no digital* para conectar el aprendizaje del inglés con la vida cotidiana de los estudiantes. Previo a la intervención, los estudiantes manifestaban una desconexión curricular: “- *Yo no sé para qué me sirve el inglés en el campo (IC2) -*”. Sin embargo, después de la implementación de las estrategias, surgió una nueva percepción del idioma como herramienta útil para su futuro académico y laboral. Siendo esta la adaptación cultural del aprendizaje refuerza la perspectiva de Vygotsky (1978), señalando que el conocimiento se construye en interacción con el contexto social. Asimismo, se evidencia que la gamificación no digital, se convierte en el puente pedagógico de la equidad al permitir que el aprendizaje sea significativo sin ocuparse de los recursos tecnológicos avanzados. De modo que, como lo plantea Ausubel (2002), el “aprendizaje fue significativo porque las actividades lúdicas se relacionaron con experiencias previas, fortaleciendo la retención del vocabulario y el sentido de pertenencia” (p124). Este hallazgo demuestra que la contextualización cultural del juego contribuye no solo al aprendizaje lingüístico, sino también al desarrollo identitario y emocional.

El tercer resultado se conecta con el valor inclusivo y sostenible de la gamificación no digital como estrategia pedagógica, en un entorno con recursos limitados y escaso acceso a internet, la utilización de materiales físicos, reciclados y accesibles - cartas, fichas, tableros - demostraron que la innovación no depende de la tecnología, sino de la creatividad docente. Los estudiantes reconocieron la importancia de este enfoque: “-*No necesitamos computadores para pasarla bien y aprender (IC4)*-”, esta respuesta muestra la interiorización de equidad educativa, en la que todos los participantes tienen las mismas oportunidades de aprendizaje. Coincidiendo con lo planteado por Cabrera y Chacón (2022), quienes afirman que la gamificación no digital promueve la sostenibilidad pedagógica y la inclusión en contextos rurales.

Igualmente, las dinámicas grupales transforman la responsabilidad de la cooperación, ya que la mayoría de los estudiantes resaltaron que es fundamental el trabajar en equipo para lograr aprender más rápido y sentirse acompañados: “- *En grupo es mejor, porque si no sé algo, otro me ayuda (IC6)* -”. Este resultado es singular a duda, es más fundamental relacionándolo con la teoría sociocultural, puesto que se resalta el papel de la interacción y la mediación en el aprendizaje en los diversos contextos educativos sin importan el uso de la digitalización (Vygotsky, 1978).

Finalmente, el uso de la gamificación no digital demostró ser sostenible, con un carácter de adaptabilidad que permite su réplica en otros contextos y áreas del conocimiento, impulsando la creatividad docente y la participación estudiantil como pilares de transformación educativa. Estos tres hallazgos señalan que - *la gamificación no digital no solo potencia la motivación y la retención del vocabulario, sino que también fomenta un aprendizaje más humano, equitativo y diverso* -, evidenciado su efectividad en la conexión entre el conocimiento, el juego y la emoción, creando así experiencias memorables que trascienden la simple repetición de palabras.

5. CONCLUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación comprueban que la gamificación no digital representa una estrategia educativa funcional para fortalecer el aprendizaje del inglés en entornos educativos rurales, particularmente en el desarrollo del vocabulario. A partir del análisis de los datos, el cual posibilita establecer una relación directa entre la motivación y la disminución de la ansiedad lingüística, y a su vez una mejora en la retención de palabras, componentes que coinciden con lo expuesto por Deci y Ryan (2020) frente a la teoría de la autodeterminación. En pocas palabras, los estudiantes atravesaron una fase de empoderamiento, donde el juego se desempeñó como estímulo del interés y de participación constante.

Los resultados obtenidos se alinean con estudios previos (Hamari et al., 2020; Kapp, 2017) que subrayan la gamificación como “un medio que transforma el ambiente y la dinámica del aula en un espacio que es emocionalmente seguro, en el cual, el aprendizaje se desarrolla de manera colectiva y los errores son vistos como oportunidades de mejora”. No obstante, desde la perspectiva de la innovación se demuestra que, aun sin el uso de herramientas digitales y con los principios de la gamificación, pueden ser aplicadas la herramienta de manera significativa, relevante y contextualizada, logrando resultados similares a los que se obtienen en entornos tecnológicos.

La comprensión del método de implementación de las estrategias en el entorno educativo específicamente en el aumento del vocabulario ha generado unos cambios cognitivos y socioemocionales, lo cual refleja un crecimiento del sentido de pertenencia y la confianza en lo que respecta a las clases de inglés, alineando con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), destacando la cooperación y la interacción como factores claves del aprendizaje.

Otro elemento notable es la reformulación del papel docente, situado como generador de experiencias e intermediario activo, capaz de amoldar los recursos locales para conseguir aprendizajes de alto valor. Este resultado hace hincapié en lo importante que son la creatividad y la intención pedagógica como núcleos de innovación, reafirmando así que la educación de calidad no precisa únicamente de la tecnología, sino de prácticas transformadoras.

En conclusión, la gamificación no digital va más allá del simple entretenimiento; incorpora una mediación didáctica que fomenta la autonomía, la cooperación y el pensamiento crítico, además que por su naturaleza flexible y adaptable, permite transferirla a otros campos y áreas del saber, impulsando una educación más justa y centrada en el desarrollo integral del ser. Reafirmando la necesidad de reconocer la pedagogía como un ámbito de creación social e innovador, que no solo dependa de recursos digitales, sino más bien de la habilidad de los educadores para generar experiencias que integren el saber desde la emoción y las conexiones neuronales. Es así como, la gamificación no digital se convierte en una oportunidad real para fomentar aprendizajes sostenibles, significativos, y transformadores en cualquier entorno educativo.

6. REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Cabrera, C., & Chacón, M. (2022). Gamificación sin tecnología: Estrategias activas para contextos rurales. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 12(3), 45–60. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6547892>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Teoría de la autodeterminación: Necesidades psicológicas básicas en motivación, desarrollo y bienestar*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 103, 97–107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.026>
- Hernández-Sampieri, R., Mendoza, C., & Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Kapp, K. M. (2017). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- López, J., & Sierra, D. (2023). La gamificación como mediadora del aprendizaje socioemocional en la educación básica. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 19(2), 56–73. <https://doi.org/10.17151/rlee.2023.19.2.4>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ramos, P., & Ramírez, L. (2021). Desafíos del aprendizaje del inglés en contextos rurales colombianos: Una mirada desde la equidad. *Revista Colombiana de Educación Rural*, 15(1), 22–37. <https://doi.org/10.22267/rev.202115.3>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2019). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 393–403. <https://doi.org/10.1111/jcal.12345>

Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial Crítica.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Volumen VIII

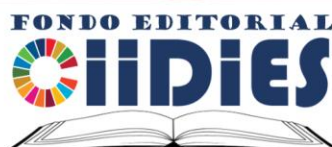
Colección: Ciencia, Tecnología e Innovación

El volumen VIII de *Investigación y Desarrollo*, perteneciente a la Colección Ciencia, Tecnología e Innovación del Fondo Editorial CIIDIES, constituye una compilación de capítulos resultado de investigación, evaluados mediante arbitraje académico bajo la modalidad de doble ciego y elaborados por investigadores vinculados a diversas instituciones y contextos educativos.

Esta obra se inscribe en la continuidad del “IX Simposio Internacional RIISS 2025: Innovación social, Solidaridad y Contexto Educativo”, y recoge aportes académicos que abordan problemáticas contemporáneas del campo educativo desde enfoques investigativos rigurosos y metodológicamente sustentados. En sus capítulos se desarrollan análisis y experiencias relacionadas con la innovación pedagógica, la inclusión educativa, la mediación tecnológica, el fortalecimiento de competencias comunicativas, la educación intercultural, la convivencia escolar y la formación integral de los estudiantes.

El contenido del volumen evidencia una predominante orientación hacia enfoques cualitativos, interpretativos y de investigación aplicada, que permiten comprender fenómenos educativos en contextos situados, aportando al desarrollo de prácticas pedagógicas fundamentadas y pertinentes. En concordancia con la misión institucional de la Corporación Internacional de Investigación CIIDIES, esta publicación contribuye al fortalecimiento de la producción científica, la consolidación de redes académicas y la difusión del conocimiento en el ámbito educativo.

La obra se presenta en modalidad de acceso abierto (Open Access), favoreciendo la democratización del conocimiento y su disponibilidad para la comunidad académica, investigativa y educativa a nivel nacional e internacional.



Signatory of



DORA



BOAI