

## Estrategia de gamificación para mejorar el aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes del segundo ciclo del nivel primario

**Daritz I. Valdez Gómez**

Maestría en Didácticas del Inglés con Integración a las TAC en Universidad Central del Este. San Pedro de Macorís, República Dominicana.

[daritzavaldez@gmail.com](mailto:daritzavaldez@gmail.com)

Recibido 2 dic 2025

Aceptado 11 mar. 2026

---

### RESUMEN

En el Centro Educativo Sor Juana Inés de la Cruz, en Santo Domingo Este, se identificaron problemas relacionados con la enseñanza del inglés a estudiantes del segundo ciclo primario. Las observaciones mostraron dificultades en la expresión oral, desmotivación y falta de concentración en las clases. Este estudio tuvo como objetivo diseñar una estrategia de gamificación para mejorar la producción oral en inglés. Se adoptó un enfoque cuantitativo, trabajando con una muestra de 77 estudiantes de un total de 88. Para recopilar datos, se utilizaron cuestionarios en Google Forms, observaciones y pruebas de competencia oral, además de una prueba de valoración aplicado a especialistas. Los resultados mostraron que la gamificación incrementó la motivación, con el 98.7% de los estudiantes alcanzando altos niveles. Entre las estrategias más efectivas destacaron los puntos de recompensa (77.9%), las insignias (51.9%) y los retos (44.2%). Asimismo, el 61% de los estudiantes percibió una notable mejoría en su rendimiento, y el 31.2% reportó cierta mejoría. Las conclusiones señalaron que la gamificación impactó positivamente en el rendimiento académico, disminuyendo las calificaciones Satisfactorias e Insuficientes y aumentando las Buenas. Este enfoque demostró ser una herramienta útil para fomentar el aprendizaje del inglés y mejorar tanto la motivación como el desempeño en la expresión oral.

**PALABRAS CLAVE:** Enseñanza del inglés; Estrategia de gamificación; Producción oral de inglés; Segundo ciclo primario; Insignias; Recompensas, Desmotivación

### ABSTRACT

**Gamification Strategy for Enhancing Oral English Learning in Second-Cycle Primary Education Students.** At the Sor Juana Inés de la Cruz Educational Center, located in Santo Domingo Este, challenges were identified in the teaching of English to students in the second cycle of primary education. Observations revealed difficulties in oral expression, lack of motivation, and limited concentration during classes. The objective of this study was to design a gamification strategy to improve oral production in English. A quantitative approach was adopted, working with a sample of 77 students out of a total of 88. Data collection involved Google Forms questionnaires, classroom observations, oral proficiency tests, and an evaluation instrument applied to specialists. Results indicated that gamification significantly increased motivation, with 98.7% of students reaching high levels. The most effective strategies included reward points (77.9%), badges (51.9%), and challenges (44.2%). Additionally, 61% of students perceived a notable improvement in their performance, while 31.2% reported moderate improvement. Conclusions highlighted that gamification had a positive impact on academic performance, reducing the proportion of Satisfactory and Insufficient grades while increasing Good grades. This approach proved to be a valuable tool for fostering English language learning and enhancing both motivation and oral expression performance.

**KEYWORDS:** English language teaching; Gamification strategy; Oral production in English; Second cycle of primary education; Badges; Rewards; Lack of motivation

---

### INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de una segunda lengua es complejo e incluye habilidades como la comprensión auditiva, lectora y producción oral. En el segundo ciclo de primaria, la producción oral es crucial pero los estudiantes pueden sentirse inhibidos. Observaciones en el Centro Educativo Sor Juana Inés de la Cruz revelaron que los estudiantes enfrentan dificultades para expresarse en inglés, falta de motivación y concentración. Por ello, es vital que los docentes desarrollen estrategias para mejorar la producción oral.

Autores como Franco & Jiménez (2023) realizaron un estudio en CEGES donde implementaron estrategias de gamificación. Los resultados mostraron que esta metodología no solo mejora la motivación de los estudiantes, sino que también dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo las clases más interactivas y atractivas. Por otro lado, Céspedes (2022) llevó a cabo una investigación en escuelas públicas, evidenciando que el uso de estrategias gamificadas incrementa la motivación de los alumnos y promueve el trabajo colaborativo. Esto sugiere que los entornos de aprendizaje gamificados pueden contribuir a construir un sentido de comunidad entre los estudiantes. En su estudio, Jiménez & Gómez (2019) evaluaron la fluidez en inglés mediante técnicas de gamificación, concluyendo que estas estrategias favorecen el intercambio comunicativo entre los alumnos. Esto sugiere que la gamificación puede ser un medio eficaz para desarrollar competencias lingüísticas. Estos estudios resaltan la eficacia de la gamificación en la enseñanza de idiomas, destacando su papel en la motivación de los estudiantes y en el desarrollo de habilidades comunicativas. Los hallazgos obtenidos servirán como base de referencia y guía para futuras investigaciones en este campo educativo.

Existen teorías que apoyan un proceso de gamificación entre las cuales podemos mencionar la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner la cual destaca que existen diferentes tipos de inteligencias, y una de ellas es la inteligencia espacial, que se relaciona con la capacidad de pensar en tres dimensiones, algo esencial en muchas formas de comunicación del English. También incluye la inteligencia musical, que permite a las personas comprender, crear y apreciar música. La teoría sugiere que idioma pueden desarrollar estas inteligencias específicas, además de potenciar otras formas de inteligencia, como la interpersonal y la intrapersonal (Iberostar, 2024). También encontramos la teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget, en la cual el aprendizaje es un proceso activo que ocurre en etapas, enfatizando la resolución de problemas. Piaget enfatiza que el desarrollo cognitivo ocurre en etapas y que el aprendizaje es un proceso activo. El idioma inglés, que implican la experimentación y la resolución de problemas creativos, pueden ser especialmente beneficiosas los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas como la percepción, la coordinación motora y la comprensión espacial. Por otro lado, la Teoría Sociocultural de Vygotsky sostiene que el aprendizaje es social y el contexto cultural es crucial, promoviendo la interacción y colaboración. Las actividades del idioma inglés permiten a los estudiantes participar en prácticas culturales significativas, desarrollando no solo habilidades técnicas sino también una comprensión más profunda de su entorno social y cultural. Además, el concepto de la zona de desarrollo próximo de Vygotsky sugiere que los estudiantes pueden lograr un aprendizaje más avanzado a través de la colaboración y el apoyo de otros, lo cual es muy común en las actividades artísticas grupales (Didactic Labs, 2022).

Esta investigación se centra en cómo mejorar esta habilidad en los estudiantes a través de la gamificación, que utiliza elementos de juego para motivar y comprometer a los alumnos en su aprendizaje. El objetivo general es diseñar una estrategia de gamificación para mejorar el aprendizaje de la producción oral del inglés en estudiantes de segundo ciclo de primaria.

Objetivos Específicos:

- Analizar el marco teórico sobre el aprendizaje de la producción oral en inglés y gamificación.
- Diagnosticar el nivel actual de aprendizaje en estudiantes.
- Desarrollar una estrategia de gamificación como solución al problema identificado.
- Evaluar la estrategia propuesta con la validación de especialistas.
- Implementar la estrategia de gamificación en el aprendizaje del inglés oral.

## **METODOLOGÍA**

En la presente investigación se utilizó un enfoque cuantitativo para investigar el impacto de la gamificación en el aprendizaje oral del inglés, aprovechando datos estadísticos con un p valor de 0.05. La metodología no experimental permitió recoger datos en un entorno real, como el aula, mientras que el diseño descriptivo facilitó información sobre el rendimiento de los estudiantes y sus experiencias con la gamificación.

La investigación se llevó a cabo en la Escuela Sor Juana Inés De La Cruz, en Santo Domingo Este, durante el año escolar 2023-2024. Se contó con una población de 88 estudiantes de 4to, 5to y 6to grado. Se tomó una muestra de 77 estudiantes utilizando una fórmula estadística.

Se utilizaron los métodos analítico-sintético y deductivo-inductivo para descomponer y comprender conceptos del aprendizaje del inglés. Se realizaron encuestas mediante Google Forms para evaluar la gamificación, y la observación para recoger datos sobre comportamientos y actitudes.

Para recolectar información nos valimos de cuestionarios que abarcaron el uso y aceptación de la gamificación, motivación, elementos motivadores y rendimiento académico en producción oral. Tests de observación y evaluación de competencia oral para medir la habilidad comunicativa en inglés de los estudiantes. Este enfoque integral permitió una evaluación profunda del impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.

## RESULTADOS

Los resultados del presente trabajo de campo con 77 estudiantes a los que se le aplicó el instrumento en el centro objeto de estudio. Se han dividido por sección las informaciones. Cada sección de acuerdo con los objetivos de investigación.

### Uso de Gamificación:

Actividades más comunes: sopa de letras (80.5%), ruleta (72.7%), relación de columnas (66.2%).

Preferencias: sopa de letras, ruleta y completar frases son las más populares.

Participación: 74% disfruta participar en actividades gamificadas, el 46.8% participa a menudo.

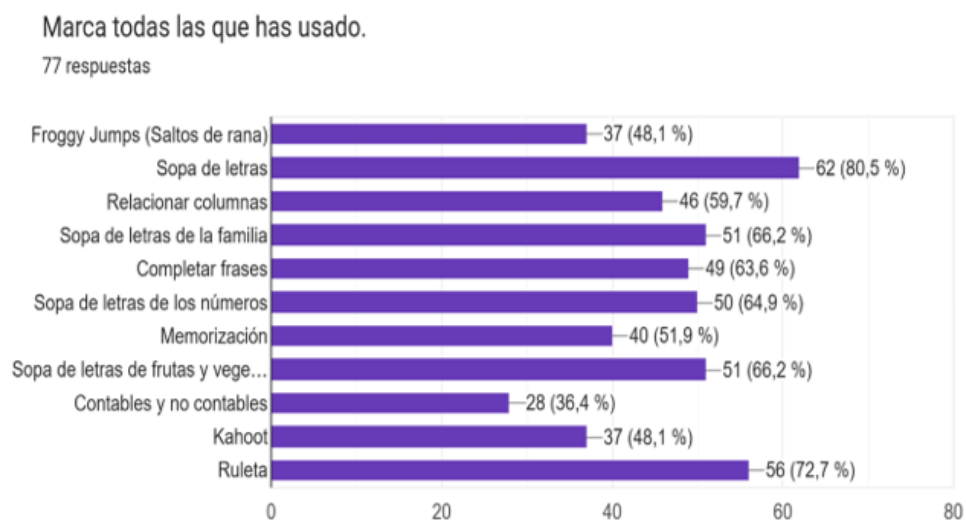


Figura 1. Aplicaciones de gamificación más usada por los estudiantes

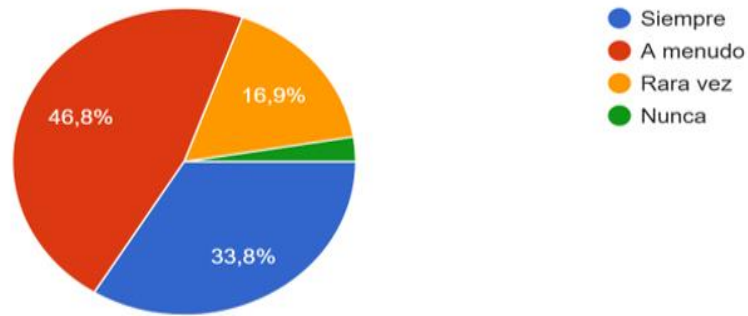


Figura 2. Participación en actividades con elementos de gamificación

### Motivación y Compromiso:

Gamificación aumenta la motivación: 98.7% muestra motivación alta.

Compromiso: 66.2% siempre se siente comprometido con tareas gamificadas.

Recompensas: 75.3% está de acuerdo en que incentivos como puntos fomentan la participación.

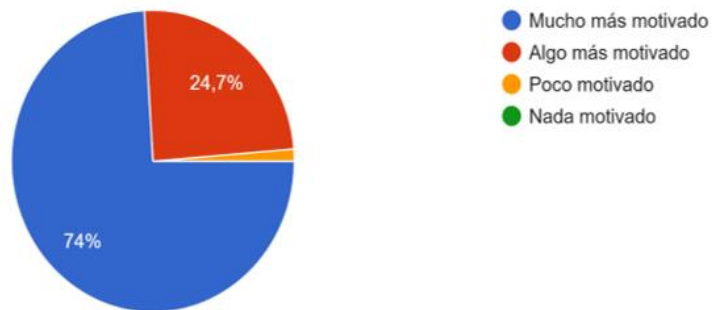


Figura 3. Motivación para aprender inglés con actividades de gamificación

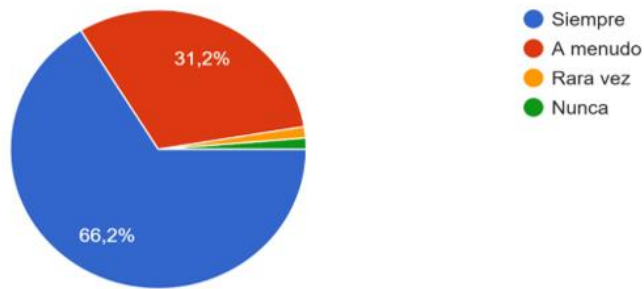


Figura 4. Compromiso con la tarea cuando se presenta en forma gamificada

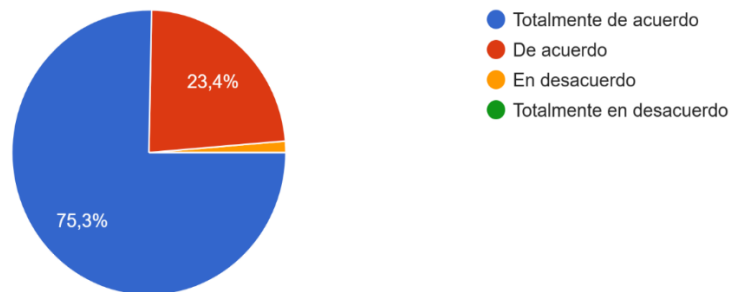


Figura 5. Recompensas como puntos o insignias que animan a participar en inglés

### Estrategias de Gamificación:

Elementos motivadores: puntos (77.9%), insignias (51.9%), retos (44.2%).

Efectividad: juegos de palabras (48.1%) son los más efectivos para aprender inglés.

Mejora en rendimiento académico: 61% perciben mejoría significativa.

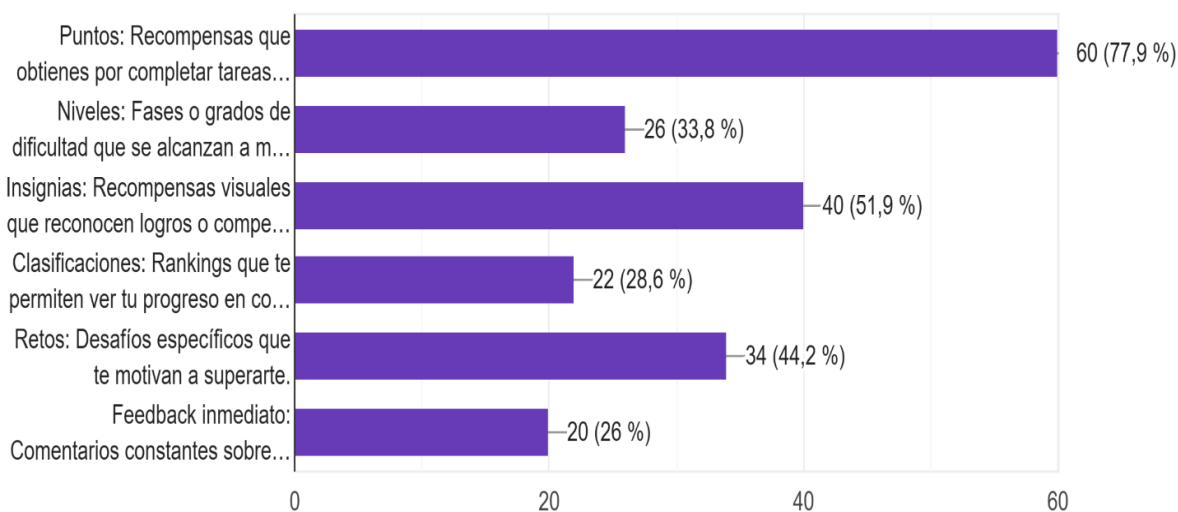


Figura 6. Elemento de gamificación que se considera más motivador

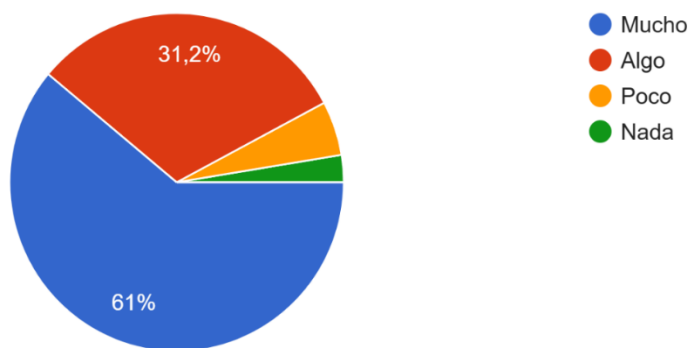


Figura 7. Mejorías en el rendimiento académico por el uso de actividades gamificadas

	Hablar		Vocabulario		Fluidez	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Totalmente de acuerdo	34	44.16%	28	36.36%	35	45.45%
De acuerdo	39	50.65%	47	61.04%	40	51.95%
En desacuerdo	2	2.60%	2	2.60%	2	2.60%
Totalmente en desacuerdo	2	2.60%	0	0.0%	0	0.0%
Total	77	100.00%	77	100.00%	77	100.00%

Tabla 1; Seguridad en la competencia de la producción oral del idioma ingles

## DISCUSIÓN

El análisis minucioso de la investigación revela una mejora notable en la competencia de producción oral en inglés de los estudiantes, lo cual se traduce en un aumento significativo de la seguridad al hablar, así como en el enriquecimiento del vocabulario y la fluidez general en este idioma. Esta evolución es de gran relevancia desde una perspectiva científica, ya que proporciona evidencia concreta del impacto positivo que las estrategias implementadas en el proceso de aprendizaje de idiomas pueden tener en la formación de los estudiantes.

En primer lugar, es importante considerar las implicaciones sociales que este avance puede acarrear para la educación en diversas comunidades. La mayor confianza de los estudiantes al comunicarse en inglés no solo contribuye a su desarrollo académico, sino que también facilita su integración en un mundo cada vez más globalizado, donde el dominio del inglés se ha convertido en una herramienta esencial para la comunicación intercultural y el acceso a oportunidades laborales.

Además, los hallazgos de esta investigación ofrecen información valiosa para los docentes y administradores educativos, permitiéndoles identificar áreas que requieren refuerzo y atención. Este conocimiento puede ser fundamental para mejorar los programas de enseñanza de idiomas y adaptar las metodologías a las necesidades específicas de los estudiantes, lo que, a su vez, puede contribuir a un aprendizaje más efectivo y significativo.

En un contexto más amplio, los resultados de esta investigación tienen el potencial de influir en la formulación de políticas educativas a nivel regional y nacional. La evidencia de mejora en las competencias lingüísticas de los estudiantes puede motivar a las autoridades educativas a invertir más recursos en programas de enseñanza de idiomas y a considerar la incorporación de metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje más dinámico y participativo.

Asimismo, es relevante señalar que los hallazgos de esta investigación podrían ser aplicables a otros grupos educativos y contextos, ampliando así su impacto y utilidad. Esto sugiere que las estrategias que han demostrado ser efectivas en esta investigación pueden ser adaptadas y utilizadas en diferentes entornos educativos, beneficiando a un mayor número de estudiantes.

Por otro lado, el uso de la gamificación ha mostrado un efecto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, específicamente en áreas clave como la pronunciación y la gramática. La incorporación de elementos lúdicos en el aprendizaje del inglés no solo hace que el proceso educativo sea más atractivo, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje más colaborativo y motivador.

Por último, es notable que ha habido pocos desacuerdos en la percepción de la competencia en producción oral entre los participantes, lo que indica una actitud positiva general hacia el aprendizaje del inglés. Este aspecto es crucial, ya que una percepción favorable puede influir en la disposición de los estudiantes para seguir practicando y mejorando sus habilidades lingüísticas, lo que a largo plazo se traduce en un dominio más sólido del idioma. En resumen, los resultados de esta investigación no solo son alentadores, sino que también abren la puerta a nuevas oportunidades y enfoques en la enseñanza del inglés.

## CONCLUSIÓN

Al finalizar el proyecto, se realizó un exhaustivo análisis del marco teórico, el cual subrayó la relevancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la producción oral del inglés. Los estudios revisados indicaron que la incorporación de elementos lúdicos en el aula no solo potencia la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta un mayor compromiso y participación en las actividades. Esto se traduce en un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo, donde los alumnos se sienten más inclinados a interactuar y experimentar con el idioma, lo que es fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas.

El diagnóstico inicial reveló que los estudiantes del segundo ciclo de primaria presentaban serias dificultades en su capacidad para producir oralmente en inglés, lo cual se manifestaba en una notable falta de motivación y escasa fluidez al hablar. Esta situación evidenció la necesidad de diseñar e implementar una intervención educativa que no solo abordara las deficiencias en el aprendizaje, sino que también revitalizara el interés de los alumnos por el idioma. La intervención se enfocó en crear un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante, capaz de despertar el deseo de los estudiantes de participar y mejorar sus competencias orales.

Para llevar a cabo esta estrategia, se utilizaron diversas plataformas digitales como Educaplay, Kahoot, ruleta digital y Google Forms, que permitieron crear actividades interactivas y desafiantes. Estas herramientas no solo facilitaron la enseñanza, sino que también integraron elementos de recompensa y competencia, incentivando a los alumnos a involucrarse activamente en su propio proceso de aprendizaje. La evaluación realizada por especialistas corroboró la efectividad de la estrategia, alcanzando una puntuación de 50 sobre 55, lo que la calificó como excelente. Los resultados de la implementación fueron sobresalientes, con un 98.7% de los estudiantes reportando una mayor motivación y un notable incremento en sus calificaciones en producción oral, evidenciando así el impacto positivo de la gamificación en su aprendizaje.

### Recomendaciones

Una vez finalizado el proceso de implementación, es crucial aplicar la propuesta de manera efectiva. Se recomienda iniciar con un grupo piloto que permita evaluar y ajustar las actividades según las necesidades específicas de los estudiantes. Esto implica adaptar la propuesta a los diferentes niveles de competencia, proporcionando refuerzos adecuados para aquellos que enfrentan dificultades. Además, establecer un sistema de evaluación periódica será fundamental para monitorizar el progreso de los alumnos y ajustar las estrategias de enseñanza según sea necesario. La formación continua de los maestros en técnicas de enseñanza de producción oral es igualmente importante, así como la integración de recursos adicionales, como películas, canciones y juegos interactivos, que pueden contribuir al desarrollo del vocabulario y la fluidez en el idioma.

En cuanto a la posibilidad de generalización de la propuesta, se sugiere implementarla en diversos grupos de edad, ajustando el contenido y las estrategias a las características de cada grupo. También es esencial evaluar el impacto de la propuesta en diferentes contextos, como escuelas urbanas y rurales, adaptando la metodología de acuerdo con los recursos disponibles. Además, sería beneficioso realizar un estudio comparativo a nivel nacional y llevar a cabo un seguimiento a largo plazo para verificar la sostenibilidad de los beneficios obtenidos. Finalmente, la continuación de la investigación debe centrarse en el uso de plataformas digitales y herramientas en línea, el impacto del entorno familiar en el aprendizaje, y la influencia de la formación continua de los docentes en los resultados de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades blandas que son esenciales para una producción oral efectiva en inglés.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ardoiz, L. (2017). Gamification in English teaching in primary education. Valladolid.
2. Álvarez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica en la adquisición de vocabulario en inglés para estudiantes de grado décimo [Trabajo de maestría, Universidad de Santander]. Bogotá DC: Repositorio institucional. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5c746174-2018-4aba-b817-df9dc41d0652/content>
3. Británica. (2022). *Biografía de John Dewey*. Enciclopedia Británica, [www.britannica.com/biography/John-Dewey](http://www.britannica.com/biography/John-Dewey).
4. Brown, H. D. (2007). Principles of language learning and teaching (5th ed.). Pearson Education.
5. Céspedes, E.A. (2022). La Gamificación Como Herramienta de Motivación Aplicada al Aprendizaje del Idioma Inglés, Una Mirada Desde Plataformas Digitales. (Tesis de doctorado). Humboldt International University, <file:///C:/Users/A22B19012educacion/Downloads/TesisDoctoralLaGamificacinAplicadaalAprendizajedelIdiomaInglsunamiradadesdeplataformasdigitales.pdf>
6. Csíkszentmihályi, M. (2008). *Fluir Una psicología de la felicidad* Libro de bolsillo .<https://www.amazon.com/Fluir-Flow-una-Psicologia-Felicidad/dp/8499890377>

7. 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 (pp. 9-15). ACM.
8. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. Journal of Educational Technology & Society, 18(3), 75-88.
9. Franco, P. & Jiménez, J. (2023). La gamificación en el proceso de la enseñanza de los idiomas. Revista Educacion Superior. XXII (35), 31-32.
10. González, M., Marchueta, J., & Vilche, E. (2015). *Modelo de aprendizaje experiencial de Kolb aplicado a laboratorios virtuales en ingeniería en electrónica gonzalez y otros .pdf* [https://blogs.ead.unlp.edu.ar/jornadasead/files/2015/04/modelo\\_de\\_aprendizaje\\_experiencial\\_de\\_kolb\\_aplicado\\_a\\_laboratorios\\_virtuales\\_en\\_ingenieria\\_en\\_electronica\\_gonzalez\\_y\\_otros\\_.pdf](https://blogs.ead.unlp.edu.ar/jornadasead/files/2015/04/modelo_de_aprendizaje_experiencial_de_kolb_aplicado_a_laboratorios_virtuales_en_ingenieria_en_electronica_gonzalez_y_otros_.pdf)
11. González-Rojas, Y. (2018). *Actitudes de los docentes frente a la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales.* <https://www.redalyc.org/journal/834/83460719002/html/>
12. Iberostar. (2024). *Los ocho tipos de inteligencia ¿Cuál es el talento de tu niño?* <https://www.iberostar.com/inspiration-guide/wellness/ocho-tipos-de-inteligencia/#:~:text=3.jugar%20a%20juegos%20de%20construcci%C3%B3n.>
13. Jiménez, D. & Gómez, C. (2019). Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación. (Tesis de grado). Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19269/Fortalecimiento%20de%20la%20fluidez%20en%20ingles%20como%20lengua%20extranjera%20por%20medio%20de%20la%20gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
14. Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. Simulation & Gaming, 45(6), 769-785.
15. Ministerio de Educacion de la Republica Dominicana. (2022). Adecuación Curricular del Nivel Primario 2.pdf. [Adecuación Curricular del Nivel Primario 2.pdf](#)
16. Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Revista Científica Dominio de las Ciencias. 7 (1), 723.

---

Derechos de autor 2026: Daritza I. Valdez Gomez



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.