

¿CÓMO IDENTIFICAR LAS VENTAJAS DE LINGOCLIP COMO UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA BASADA EN GAMIFICACIÓN PARA LA COMPRENSIÓN AUDITIVA EN EL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DEL COLEGIO CHICOS CREATIVOS DE BARRANQUILLA?

How to identify the advantages of lingoclip as a gamification-based teaching strategy for listening comprehension in english among first-year students at the Chicos Creativos school in Barranquilla?

Andrea Arenas Tapias - (arenasandrea@coruniamericana.edu.co)
 Andrés Felipe Babilonia Rodríguez - (babiloniaandres@coruniamericana.edu.co)*
 Fabian Andrés De La Rosa - (delarosafabian@coruniamericana.edu.co)**

Tutora: PhD Sara Concepción Maury Mena

Resumen:

Esta investigación se sumerge en un terreno educativo donde la innovación y la adaptabilidad son imperativas. La Identificación de LingoClip como estrategia didáctica basada en gamificación propone signar una diferencia significativa en la forma en que los estudiantes de primer grado del colegio Chicos Creativos de Barranquilla se acercan y desarrollan su competencia auditiva en el idioma inglés.

Palabras clave: Comprensión auditiva e innovación; Estrategias didácticas; Gamificación; Lingoclip.

Abstract:

This research delves into an educational field where innovation and adaptability are imperative. The identification of LingoClip as a gamification-based teaching strategy aims to make a significant difference in the way first-year students at the Chicos Creativos school in Barranquilla approach and develop their listening skills in English.

Keywords: Listening comprehension and innovation; Teaching strategies; Gamification; Lingoclip.

*Noveno semestre 2024 2, Facultad de Ciencias de la Educación

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, uno de los mayores retos que enfrentan los docentes es la enseñanza efectiva de una segunda lengua, particularmente el inglés, sobre todo en primeros años de escolaridad. De esta misma manera, la comprensión auditiva sumerge como una competencia fundamental, que soporta el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales para la adquisición de una segunda lengua, en este caso el inglés. Sin embargo, aquellos métodos tradicionales que todavía siguen rigiendo en la enseñanza de los estudiantes, a menudo resultan insuficientes para captar el interés y la atención de los estudiantes más jóvenes, lo que refleja un bajo rendimiento y desmotivación hacia el aprendizaje de idiomas.

En el dinámico mundo de la educación, la constante búsqueda de enfoques pedagógicos efectivos se presenta como una necesidad imperante para garantizar un aprendizaje significativo y duradero. En este contexto, la presente investigación propone la implementación de la plataforma de LingoClip como una estrategia didáctica basada en gamificación, con el objetivo primordial de buscar opciones didácticas como esta para una mejor comprensión auditiva en el idioma inglés en estudiantes de primer grado del colegio Chicos Creativos de Barranquilla, Colombia.

El surgimiento de la gamificación como enfoque educativo ha revolucionado la forma en que concebimos la enseñanza y el aprendizaje. En lugar de abordar la educación de manera convencional, la gamificación introduce elementos lúdicos que transforman las experiencias de aprendizaje, capturando la atención y motivación de los estudiantes.

Este cambio paradigmático se vuelve especialmente relevante en el contexto de la enseñanza de idiomas, donde la comprensión auditiva desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades comunicativas.

La elección de implementar LingoClip como estrategia didáctica responde a la necesidad de enfrentar los desafíos específicos que presenta la enseñanza de la competencia auditiva en estudiantes de primer grado. La fase inicial de la educación es fundamental para sentar las bases del aprendizaje de un segundo idioma, y es en este periodo donde se encuentran las mentes más receptivas y abiertas a nuevas experiencias.

La gamificación, implementada a través de herramientas como LingoClip, no solo motiva a los estudiantes, sino que también crea un ambiente dinámico y participativo en el que pueden desarrollar sus habilidades auditivas de manera entretenida y efectiva. Al integrar elementos de juego, tales como recompensas, retos y retroalimentación constante, se fomenta la interacción activa, permitiendo que los estudiantes se involucren más profundamente con el contenido. Además, este enfoque promueve el aprendizaje autónomo, ya que los alumnos pueden avanzar a su propio ritmo, obteniendo una sensación de logro personal al superar desafíos.

Otro aspecto fundamental de la gamificación en el aprendizaje de idiomas es su capacidad para mejorar la retención y la comprensión. La competencia amistosa y los niveles progresivos mantienen el interés y la motivación de los estudiantes, lo cual es crucial para el aprendizaje de habilidades como la comprensión auditiva. LingoClip, al ofrecer actividades interactivas y prácticas, ayuda a los estudiantes a familiarizarse con diferentes acentos, vocabulario y estructuras gramaticales, lo cual les permite

mejorar su capacidad para entender el idioma en contextos más reales y naturales. Esto no solo facilita un aprendizaje más efectivo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones de la vida real donde la comprensión auditiva es clave.

El objetivo general de esta investigación es identificar las ventajas de LingoClip como estrategia didáctica basada en la gamificación de la comprensión auditiva en el idioma inglés en estudiantes de primer grado del colegio Chicos Creativos de Barranquilla, Colombia. Este propósito se desglosa en diferentes aspectos como lo son el análisis de estrategias didácticas actuales, la planificación de una estrategia didáctica flexible y la evaluación de percepciones docentes.

Para abordar estos aspectos que nos llevan a nuestros objetivos, se opta por un enfoque mixto que permite explorar en profundidad los procesos y resultados de la implementación de Lingo Clip.

El diseño de investigación-acción se selecciona como la metodología más adecuada, ya que combina la investigación con la intervención práctica, permitiendo ajustes continuos en función de las necesidades identificadas.

La población de interés abarca a los estudiantes de primer grado del colegio Chicos Creativos de Barranquilla, con una población total aproximada de 450 estudiantes. La muestra estará compuesta por 12 estudiantes, seleccionados cuidadosamente según criterios de participación y asistencia.

La implementación de la plataforma LingoClip se presenta como una alternativa viable y atractiva para abordar estas problemáticas. Este enfoque, basado en la gamificación, tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que la comprensión auditiva se convierta en una actividad lúdica y motivadora. Sin embargo, la efectividad de esta estrategia didáctica aún necesita ser evaluada en un contexto real de aula, lo que justifica la necesidad de este estudio. En este artículo se busca analizar las ventajas de LingoClip como estrategia didáctica en la enseñanza de la comprensión auditiva en inglés, explorando no solo su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes, sino también las percepciones de los docentes respecto a su implementación. A través de un enfoque mixto y un diseño de investigación-acción, se pretende obtener una visión integral de los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como de las dinámicas que se generan en el aula.

El problema que motiva esta investigación radica en la necesidad de encontrar métodos efectivos y atractivos para mejorar la comprensión auditiva en inglés de los estudiantes de primer grado del Colegio Chicos Creativos, así como en la importancia de evaluar la aplicabilidad de estrategias innovadoras, como la gamificación a través de Lingo Clip, en el proceso educativo. Este estudio busca contribuir a la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo, que permita a los estudiantes desarrollar las habilidades necesarias para comunicarse en un segundo idioma con confianza y competencia.

MARCO TEÓRICO

El presente artículo se fundamenta en aspectos teóricos que abordan la didáctica del inglés, la comprensión auditiva y la gamificación como estrategia didáctica, elementos cruciales para comprender el contexto y la necesidad de implementar un enfoque innovador en la enseñanza del idioma. En un mundo globalizado y altamente interconectado, el dominio del inglés ha adquirido un estatus esencial tanto a nivel personal como profesional. Autores como González & Celaya (1992) y Juan Garau (2014)

subrayan la importancia de este idioma en múltiples ámbitos, como los negocios, la ciencia y la tecnología, donde su uso se ha convertido en un medio de comunicación predominante. Halliday destaca que el inglés, como lengua de la economía de la información, es fundamental en la educación actual, lo que resalta la necesidad de enseñarlo de manera efectiva desde etapas tempranas.

En este contexto, la comprensión auditiva se presenta como una de las habilidades más complejas de adquirir en un segundo idioma. Rost enfatiza que los estudiantes enfrentan diversos desafíos al intentar desarrollar esta competencia, como la velocidad del habla, la diversidad de acentos y el uso de expresiones idiomáticas. Esta perspectiva al señalar que las dificultades en la comprensión auditiva van más allá de las características mencionadas; destaca la importancia de desarrollar estrategias cognitivas que faciliten el procesamiento auditivo, como la percepción fonética, el procesamiento sintáctico y la memoria de trabajo auditiva. Sin estas estrategias, los estudiantes pueden volverse pasivos y limitados en su capacidad para extraer significado del discurso en inglés, lo que subraya la necesidad de enfoques pedagógicos efectivos que integren estas habilidades.

La comprensión auditiva debe ser priorizada en el aprendizaje de un segundo idioma, y Day propone que la exposición a materiales auténticos y actividades de escucha son esenciales para su desarrollo. Este enfoque incluye el uso de recursos diversos, como grabaciones de hablantes nativos y aplicaciones interactivas, que permiten a los estudiantes familiarizarse con diferentes acentos y estilos de comunicación, facilitando una comprensión más efectiva (Muñoz De La Virgen, 2024). En este sentido, la gamificación ha emergido como una metodología pedagógica potente que, combinada con Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), promueve la participación activa de los estudiantes y fomenta aprendizajes significativos. La gamificación se presenta como un enfoque motivador y dinámico, que alienta la interacción y el aprendizaje cooperativo. Cabrera destaca que este enfoque permite a los estudiantes aplicar sus habilidades de manera creativa y crítica, lo que puede mejorar su rendimiento en la comprensión auditiva.

Mangado (2017), indica que, al asignar roles de jugadores a los estudiantes, se crea un entorno de aprendizaje más atractivo y autónomo. Esta transformación del proceso educativo convierte la experiencia en algo más disfrutable y efectivo. Heinsen (2014) y Álvarez (2010, 2019) coinciden en que la incorporación de juegos en las clases de inglés mejora no solo la experiencia de aprendizaje, sino que también establece conexiones entre los intereses de los estudiantes y los contenidos educativos. Así, la investigación presentada se basa en un sólido marco teórico que abarca la importancia del dominio del inglés en un contexto globalizado, las complejidades de la comprensión auditiva y las ventajas de la gamificación como estrategia didáctica. Estos elementos interrelacionados respaldan la necesidad de implementar enfoques innovadores en la enseñanza del inglés, en particular la comprensión auditiva, a través de herramientas como LingoClip, contribuyendo así a mejorar el proceso de aprendizaje en el Colegio Chicos Creativos de Barranquilla, Colombia.

MATERIALES Y MÉTODOS

En este punto se describen los aspectos metodológicos de la investigación, sustentados en la pregunta inicial: “¿Cómo identificar las ventajas de LingoClip como una estrategia didáctica basada en gamificación para la comprensión auditiva en el idioma inglés con los estudiantes de grado primero del colegio Chicos Creativos de Barranquilla, Colombia?”. Esta investigación busca evaluar el impacto de

LingoClip en el desarrollo de la competencia auditiva en un contexto educativo específico, lo que justifica la necesidad de un enfoque metodológico sólido.

Se opta por un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos, permitiendo una exploración integral del fenómeno estudiado. Este enfoque es especialmente adecuado, ya que facilita la recolección de datos tanto numéricos, que pueden evidenciar cambios en la competencia auditiva, como descriptivos, que capturan las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes involucrados en el proceso.

77

El enfoque mixto ofrece una manera más completa y detallada de entender cómo los estudiantes aprenden, combinando datos numéricos con información más profunda sobre sus experiencias. Mientras que los datos cuantitativos permiten medir mejoras en la habilidad auditiva, los datos cualitativos ayudan a comprender aspectos más complejos, como las preferencias de aprendizaje, los métodos que más disfrutan, o las herramientas que consideran más efectivas. Esto nos permite identificar qué está funcionando bien, qué podría mejorarse, y cómo ajustar las estrategias pedagógicas para que sean más atractivas y eficaces para los estudiantes, asegurando que cada uno reciba el apoyo que necesita.

El alcance de la investigación es descriptivo, ya que se pretende documentar y analizar las ventajas de LingoClip en la enseñanza de la comprensión auditiva. A través de un diseño de investigación-acción, se busca no solo observar y describir el uso de la plataforma, sino también intervenir y ajustar las estrategias en función de los resultados obtenidos durante el proceso. Este enfoque permite una reflexión constante sobre la práctica educativa, favoreciendo la mejora continua.

El alcance de la investigación no se limita a un análisis descriptivo de las herramientas utilizadas, sino que se expande hacia un enfoque de investigación-acción que integra una constante retroalimentación y ajuste de las estrategias pedagógicas. En este tipo de diseño, la intervención no solo implica la observación de los resultados de LingoClip, sino también una participación activa y reflexiva tanto de los docentes como de los estudiantes. Al implementar las herramientas de forma dinámica, los docentes pueden identificar en tiempo real las dificultades que los estudiantes enfrentan, adaptando las actividades y recursos según las necesidades y niveles de competencia observados. Esta flexibilidad permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ajuste constantemente, creando un ciclo de retroalimentación donde cada interacción se convierte en una oportunidad para mejorar la experiencia educativa.

Además, al incorporar esta metodología, el estudio fomenta una colaboración constante entre el profesor y los estudiantes, quienes no solo reciben información, sino que también participan activamente en el diseño y adaptación del aprendizaje. Esta constante interacción, junto con el uso de la plataforma digital, permite una evaluación continua de la efectividad de las estrategias aplicadas. A medida que los docentes ajustan sus enfoques pedagógicos en función de los resultados obtenidos, los estudiantes se benefician de un aprendizaje más personalizado, que se ajusta a sus ritmos y estilos de aprendizaje. Esto también potencia la motivación de los estudiantes, ya que ven que su progreso tiene un impacto directo en la dirección de su educación, promoviendo una mayor implicación con el contenido.

Para la recolección de información, se utilizarán diversas técnicas. En primer lugar, se llevarán a cabo observaciones en el aula para registrar la interacción de los estudiantes con la plataforma y su participación en las actividades de escucha. Además, se empleará un diario de campo, donde se an-

tarán las experiencias y reflexiones del autor durante el proceso de implementación. Las entrevistas semiestructuradas a docentes permitirán obtener una visión más profunda sobre la percepción del uso de LingoClip y su efectividad en la enseñanza.

En cuanto al análisis de los datos, se aplicará un enfoque cualitativo para interpretar la información recopilada a través de las observaciones y entrevistas, utilizando técnicas como la codificación temática. Para los datos cuantitativos, se realizarán análisis estadísticos descriptivos que permitan evaluar el rendimiento de los estudiantes en las actividades de comprensión auditiva antes y después de la implementación de la estrategia.

Los criterios de inclusión para la selección de la muestra se centran en estudiantes de grado primero del colegio Chicos Creativos, quienes participarán activamente en las sesiones con LingoClip. Se priorizarán aquellos estudiantes con un nivel de asistencia regular y disposición para participar en las actividades. En cuanto a los criterios de exclusión, se descartarán aquellos estudiantes que no cumplan con estos requisitos, así como aquellos que no consientan participar en la investigación.

Además del análisis de datos, es importante considerar el contexto de los estudiantes y las condiciones del aula como variables a tener en cuenta en el análisis. Factores como el nivel de motivación, la interacción social en el aula y el acceso a recursos tecnológicos pueden influir en los resultados. Incorporar estos aspectos en el análisis cualitativo permitirá una interpretación más completa y contextualizada de los datos, brindando una visión más precisa de cómo las estrategias implementadas afectan el aprendizaje a nivel individual y colectivo. Este enfoque también permitirá ajustar las intervenciones en tiempo real para maximizar su efectividad.

Esta metodología busca ofrecer una comprensión profunda de las ventajas de Lingo Clip como estrategia didáctica en la enseñanza de la comprensión auditiva, garantizando una evaluación objetiva y relevante en el contexto del Colegio Chicos Creativos de Barranquilla. La combinación de enfoques y técnicas permitirá una exploración integral de los resultados, contribuyendo así a la mejora de las prácticas educativas en la enseñanza del inglés.

RESULTADOS

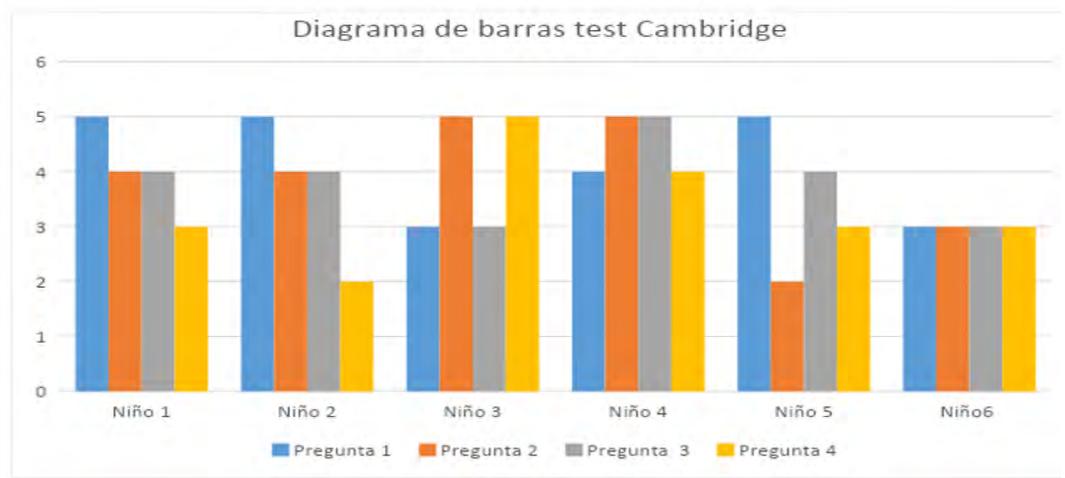
El diario de campo resultó ser una herramienta valiosa para analizar las estrategias didácticas en la enseñanza de la comprensión auditiva del inglés. Proporcionó un registro detallado de las actividades y métodos utilizados, permitiendo observar su implementación en el aula y detectar patrones y áreas de mejora. Además, facilitó la reflexión sobre las propias experiencias, lo que enriqueció la comprensión de las prácticas pedagógicas y ayudó a desarrollar estrategias más efectivas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes.

En este sentido un examen de Cambridge fue utilizado como ayuda a evaluar el nivel auditivo en estudiantes de este grado porque incluye secciones de comprensión auditiva diseñadas para medir su capacidad de entender el inglés hablado en diferentes contextos, como conversaciones cotidianas, instrucciones o discursos breves. Estas pruebas permitieron identificar qué tan bien los estudiantes comprenden los acentos, la velocidad del habla y las estructuras gramaticales, lo que refleja su competencia

auditiva y su capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones reales.

Figura 1.

Resultados de la aplicación del teste Cambridge (n=6)



79

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Pregunta 1: whats Lucy doing behind that tree?

Pregunta 2: is Jill loves dogs? Where is he?

Pregunta 3: Is Dan the boy with a red T-shirt?

Pregunta 4: What person is Reading?

El diagrama de barras utilizado para medir el nivel de los estudiantes en la escucha del idioma inglés muestra en el eje horizontal diferentes niveles de habilidad, mientras que en el eje vertical representa la frecuencia o porcentaje de estudiantes en cada nivel. Cada barra en el diagrama representa un nivel de habilidad, donde la altura de la barra indica el número o porcentaje de estudiantes en ese nivel específico. Este análisis visual permite identificar fácilmente el nivel predominante de habilidad en la escucha entre los estudiantes y comparar las distribuciones de habilidades para informar sobre estrategias de enseñanza específicas según las necesidades de los estudiantes en diferentes niveles de competencia.

Después de utilizar un examen de inglés de Cambridge pudimos encontrar el nivel actual el cual hace referencia a nuestro primer objetivo en analizar a través de una prueba el nivel auditivo actual en el idioma inglés de los estudiantes de primer grado en el colegio Chicos Creativos de Barranquilla, Colombia. Lo cual, observamos que los resultados de los estudiantes en la sección de escucha (listening) fueron consistentemente bajos. Por ejemplo, el 75% de los participantes obtuvieron puntajes por debajo del promedio esperado para su nivel de competencia lingüística. Este hallazgo indica una clara necesidad de reforzar la habilidad de escucha entre los estudiantes participantes. Sugiere que los programas de enseñanza podrían beneficiarse de una mayor atención a las estrategias de comprensión auditiva y

prácticas específicas para mejorar esta habilidad, como la exposición regular a material auditivo auténtico y actividades diseñadas para desarrollar la capacidad de entender y procesar información oral en inglés.

Los resultados del análisis mediante el diagrama de barras no solo evidencian la necesidad de reforzar las habilidades auditivas en inglés de los estudiantes del colegio Chicos Creativos, sino que también abren una puerta hacia una reflexión más amplia sobre los métodos educativos actuales y su efectividad. La habilidad de escuchar es crucial en el proceso de aprendizaje de idiomas, ya que no solo permite la comprensión del lenguaje hablado, sino que también actúa como base para el desarrollo de otras competencias, como la pronunciación, la fluidez en la expresión oral y el enriquecimiento del vocabulario. Por lo tanto, cualquier esfuerzo dirigido a mejorar esta destreza tendrá efectos positivos que trascienden el ámbito auditivo, impactando el dominio integral del idioma.

Los datos recogidos muestran que el 75% de los estudiantes se encuentran por debajo del nivel promedio esperado, lo que subraya una deficiencia sistemática que debe abordarse desde diferentes perspectivas. Desde un punto de vista pedagógico, sería necesario incorporar estrategias innovadoras que fomenten la práctica auditiva en contextos auténticos y relevantes. Esto podría incluir la utilización de recursos multimedia, como canciones, cuentos, diálogos interactivos y material audiovisual diseñado específicamente para niños de este rango de edad. Estas actividades no solo deben ser educativas, sino también entretenidas, para captar y mantener el interés de los estudiantes mientras practican habilidades críticas como la identificación de sonidos, la discriminación auditiva y la comprensión de ideas principales.

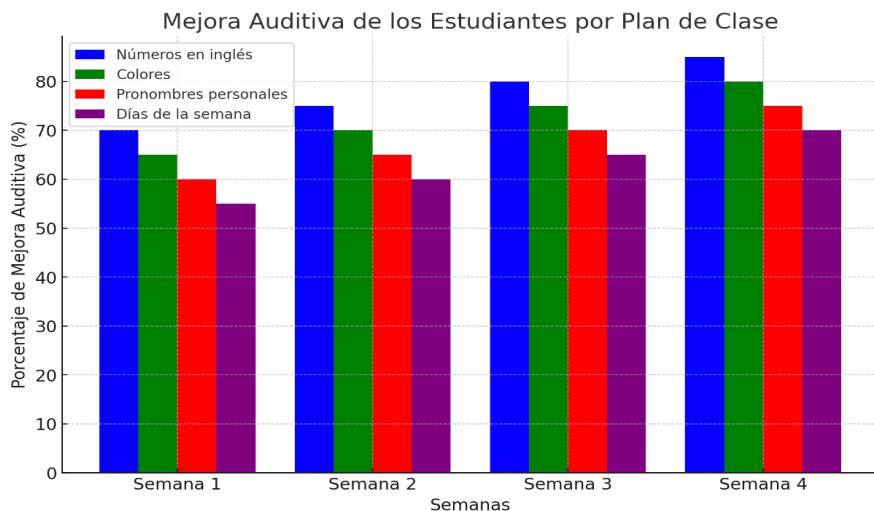
Es importante diseñar un enfoque gradual en el desarrollo de esta competencia. Por ejemplo, se podría empezar con tareas básicas, como escuchar palabras o frases simples relacionadas con su entorno cotidiano, y luego avanzar hacia actividades más complejas que incluyan instrucciones más largas, relatos o incluso conversaciones breves. Estas actividades deben estar alineadas con las metas educativas y ajustarse al ritmo de aprendizaje de cada estudiante, utilizando herramientas de evaluación formativa para medir su progreso de manera continua.

La implementación de tecnología educativa desempeña un papel crucial en este proceso. Actualmente, existen numerosas aplicaciones y plataformas interactivas que pueden complementar la enseñanza tradicional. Algunas herramientas permiten personalizar las lecciones según el nivel individual de los estudiantes, proporcionando prácticas auditivas adaptadas a sus necesidades específicas. Estas tecnologías también pueden fomentar la autonomía en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes practicar fuera del aula y a su propio ritmo, lo que resulta especialmente beneficioso en contextos con horarios limitados para el aprendizaje del idioma.

Además de las estrategias dirigidas a los estudiantes, es fundamental invertir en la formación continua de los docentes. Los educadores deben estar equipados con técnicas actualizadas y basadas en evidencia para enseñar habilidades de escucha de manera efectiva. Esto podría incluir talleres sobre el diseño de actividades interactivas, el uso de tecnología en el aula y el desarrollo de métodos que integren la escucha con otras habilidades lingüísticas. La colaboración entre docentes también es clave; compartir experiencias y prácticas exitosas puede generar ideas innovadoras y mejorar la calidad general del programa educativo.

Figura 2.

Resultados del mejoramiento auditivo según el Plan de Clases



Fuente: Elaboración propia, 2024.

El plan de clases facilitó la creación de una estrategia didáctica flexible utilizando LingoClip para mejorar la competencia auditiva en inglés en estudiantes de primer grado. Proporcionó una estructura organizada para implementar la estrategia de manera efectiva, permitiendo anticipar desafíos y ajustar el enfoque según las necesidades individuales de los estudiantes, lo que garantiza un proceso de enseñanza y aprendizaje adaptativo y eficaz.

Implementar en conjunto el plan de clases, con LingoClip, facilitó el enseñar la comprensión auditiva en inglés, sino que también facilitó la creación de un entorno de aprendizaje dinámico y adaptable. La plataforma, con su enfoque gamificado y contenido interactivo, permite que cada lección se ajustara según el progreso de los estudiantes, creando un espacio de aprendizaje personalizado. Además, el plan de clases ofreció un marco para la evaluación continua, permitiendo identificar áreas de mejora y reforzar habilidades específicas de forma individualizada, asegurando que todos los estudiantes avanzaran a su propio ritmo y de acuerdo a sus necesidades.

El uso de herramientas digitales como LingoClip tiene la ventaja adicional de incentivar la participación activa de los estudiantes. En este sentido, el aspecto lúdico y visual de la herramienta no solo motivó a los alumnos a practicar más, sino que también les permitió experimentar la progresión de su propio aprendizaje de una manera tangible. Esto es especialmente importante en el contexto de la enseñanza de primer grado, donde el interés y la curiosidad por aprender son clave para mantener el compromiso en la tarea de aprender un nuevo idioma.

Las entrevistas a los docentes fueron fundamentales para evaluar las percepciones sobre el impacto de LingoClip en la competencia auditiva de los estudiantes de primer grado. Proporcionaron retroalimentación cualitativa sobre la implementación de la plataforma, incluyendo desafíos, observaciones del progreso de los alumnos y opiniones sobre su efectividad. Esta información ayudó a entender el

impacto real de LingoClip en el proceso educativo, identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias según las necesidades de estudiantes y docentes.

Tabla 1.
Resultados de las entrevistas aplicadas a docentes

| Aspecto | Maestro de inglés | Maestro de Informática |
|--------------------------------|--|---|
| Interacción de los Estudiantes | Observó que los niños se involucraron activamente y se mostraron entusiasmados con la actividad. Les gustó participar y trabajar en grupo. | Notó que los niños colaboraron bien al usar la herramienta, ayudándose mutuamente a resolver dudas y compartir ideas. |
| Facilidad de Uso | Considera que la interfaz es amigable para los niños, lo que facilita la comprensión y el uso. | Coincide en que la simplicidad de Lingo Clip permite que los estudiantes se concentren en aprender sin frustraciones técnicas. |
| Mejora del Aprendizaje | Piensa que LingoClip ayuda a Reforzar el vocabulario y la comprensión auditiva a través de ejercicios interactivos. | Cree que la herramienta fomenta el pensamiento crítico y la creatividad, permitiendo a los niños experimentar y aprender a su ritmo. |
| Aspecto a Mejorar | Siente que a veces la velocidad de la actividad puede ser rápida para algunos estudiantes, lo que podría dificultar la comprensión. | Menciona que sería útil incorporar más tutoriales o guías para que los estudiantes puedan aprender a usar todas las funciones de LingoClip. |
| Resultados Observados | Observó que los estudiantes mostraron un mejor desempeño en actividades de vocabulario tras el uso de LingoClip. | Notó que los niños se sintieron más motivados y menos ansiosos al enfrentarse a tareas de informática, gracias a la dinámica de Lingo Clip. |
| Recomendaciones | Recomendaría LingoClip como complemento para la enseñanza del inglés, especialmente en grupos pequeños. | Sugiere usar Lingo Clip de forma regular en el aula de informática, integrándolo con otras actividades para maximizar su potencial. |

Fuente: Elaboración propia, 2024

Los resultados obtenidos se alinean con los objetivos de la investigación, evidenciando las dificultades auditivas de los estudiantes y la necesidad de una intervención específica, como se refleja en el análisis del diario de campo y la observación sistemática. La planificación de clases con LingoClip ha demostrado ser efectiva, mostrando una estructura que responde a las necesidades identificadas y permitiendo ajustar actividades según el progreso de los alumnos. Las entrevistas a docentes resaltan la percepción positiva sobre el impacto de LingoClip en la competencia auditiva, respaldada por datos visuales que indican mejoras significativas en la comprensión auditiva. Al contrastar estos resultados con la literatura existente, se refuerza la importancia de herramientas digitales en la enseñanza del idioma y se subraya la efectividad de las estrategias didácticas adoptadas, lo que impulsa la necesidad de seguir innovando en el aula.

La investigación ha evidenciado que LingoClip resulta muy eficaz en mejorar la comprensión auditiva del inglés en estudiantes de primer grado, gracias a sus características gamificadas, como juegos interactivos y actividades multimedia. Estos elementos han permitido un avance significativo en la identificación y comprensión de palabras y frases, como se refleja en las evaluaciones posteriores. La gamificación ha estimulado la motivación y participación de los alumnos, generando un entorno de aprendizaje dinámico y emocionante, donde la competencia saludable los motiva a mejorar. Además, LingoClip proporciona un aprendizaje personalizado y adaptativo, modificando la dificultad de las actividades según el rendimiento de cada estudiante, lo que ayuda a abordar la diversidad de niveles y estilos de aprendizaje en el aula, garantizando un apoyo adecuado para su desarrollo lingüístico.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos en esta investigación no solo confirman los objetivos iniciales, sino que también abren una discusión más amplia sobre el impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en contextos escolares (Guaranda Parrales et al., 2025). La identificación de dificultades auditivas en los estudiantes de primer grado fue crucial para orientar la intervención pedagógica, permitiendo un enfoque específico y centrado en necesidades reales. Los registros del diario de campo y la observación sistemática aportaron una base sólida para el análisis, evidenciando patrones consistentes en las deficiencias auditivas y las respuestas positivas a las estrategias implementadas (Bernedo-Soto & Murillo-Ticona, 2022).

LingoClip ha sido clave en este proceso. Su estructura flexible, basada en principios de gamificación y aprendizaje adaptativo, ha permitido un abordaje efectivo para superar las barreras identificadas. Actividades como juegos interactivos, retos auditivos progresivos y material multimedia diseñados específicamente para el nivel de los estudiantes crearon un ambiente de aprendizaje atractivo y motivador (Ortíz Colón et al., 2017). Según las entrevistas realizadas a los docentes, el impacto positivo de LingoClip se reflejó tanto en la actitud como en el rendimiento de los estudiantes. Los docentes destacaron un aumento en la participación y el compromiso de los alumnos durante las sesiones, así como una mejora notable en su capacidad para identificar palabras, frases y mensajes clave en el idioma inglés (Guillermo Bravo et al., 2024).

Como lo afirma Fundora Ramírez et al. (2023), la participación activa en las clases de inglés, facilitada por plataformas como LingoClip, se revela como un factor crucial para el éxito en el aprendizaje del idioma. La interacción constante que promueve esta herramienta gamificada permite que los estudiantes se involucren de manera más profunda con los contenidos, incrementando su motivación y compromiso. Según estudios recientes, la gamificación, al incorporar dinámicas de juego en el proceso educativo, no solo aumenta la participación de los estudiantes, sino que también mejora la retención del conocimiento y fomenta la autonomía en el aprendizaje. (LingoClip, al integrar mecánicas de juego, proporciona una experiencia inmersiva que estimula la competencia auditiva, permitiendo a los estudiantes practicar y perfeccionar sus habilidades de escucha en contextos divertidos y relevantes.

Además, la plataforma ofrece un entorno donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, ajustando la dificultad según sus necesidades y progresos individuales (Reyes Parra, 2024). Este enfoque personalizado es clave para atender la diversidad de niveles dentro del aula y fomentar una participación más equitativa. La investigación sugiere que la participación activa no solo tiene beneficios inmediatos, como el aumento en el rendimiento de las tareas y evaluaciones, sino que también prepara a los estudiantes para un aprendizaje más autónomo y responsable, lo que es esencial en el contexto de la educación moderna. En definitiva, plataformas como Lingo Clip no solo mejoran las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también transforman la manera en que se relacionan con el aprendizaje, haciendo que este sea más dinámico, accesible y, sobre todo, eficaz.

CONCLUSIONES

El diario de campo se consolidó como una herramienta clave para identificar patrones de enseñanza, detectar debilidades en la comprensión auditiva del inglés y favorecer la reflexión pedagógica. Tam-

bién la prueba de Cambridge permitió establecer un diagnóstico confiable del nivel de escucha de los estudiantes de primer grado, evidenciando que el 75% se encuentra por debajo del promedio esperado, lo que refleja una necesidad urgente de fortalecer esta habilidad.

Se resalta que la comprensión auditiva se confirmó como una competencia esencial, no solo para entender mensajes orales en inglés, sino también como base para mejorar la pronunciación, la expresión oral y el enriquecimiento del vocabulario y que LingoClip demostró ser una estrategia didáctica eficaz, al ofrecer un entorno gamificado, interactivo y adaptativo que motivó a los estudiantes, favoreció su participación activa y generó mejoras en la identificación de palabras y frases en inglés.

Las entrevistas a docentes resaltaron la facilidad de uso y la pertinencia pedagógica de LingoClip, aunque también señalaron aspectos a ajustar, como la velocidad de las actividades y la necesidad de guías adicionales. Y en general, la investigación confirmó que la combinación de planeación docente estructurada, recursos tecnológicos y retroalimentación continua potencia los aprendizajes y fomenta la autonomía de los estudiantes en la adquisición del inglés como lengua extranjera.

RECOMENDACIONES

1. Fortalecer el componente auditivo en los programas de inglés mediante actividades progresivas que inicien con frases simples y avancen hacia narraciones y conversaciones breves.
2. Integrar de forma sistemática herramientas digitales como LingoClip en la planeación curricular, aprovechando su capacidad de gamificación y personalización para atender diferentes niveles de aprendizaje.
3. Diversificar recursos auditivos utilizando canciones, cuentos, videos, podcasts infantiles y materiales auténticos que expongan a los estudiantes a distintos acentos, velocidades y contextos comunicativos.
4. Formar y actualizar a los docentes en metodologías innovadoras para la enseñanza de la comprensión auditiva, incluyendo el uso de plataformas interactivas y estrategias lúdicas.
5. Implementar evaluaciones formativas continuas que permitan monitorear el progreso individual de los estudiantes y ajustar las actividades según sus necesidades y ritmos de aprendizaje.
6. Fomentar la colaboración docente creando espacios de intercambio de experiencias sobre buenas prácticas con recursos digitales y estrategias didácticas efectivas.
7. Promover la autonomía del estudiante incentivando el uso de plataformas digitales fuera del aula para reforzar la práctica auditiva en contextos cotidianos y ampliar la exposición al idioma.

REFERENCIAS

- Álvarez Diez V. (2010). El inglés mejor a edades tempranas. *Pedagogía Magna*, 5, 251-256. file:///C:/Users/Usuario.DOCVIRTUAL03/Downloads/Dialnet-ElInglesMejorAEEdadesTempranas-3391524.pdf
- Álvarez Castillo, A.C. (2019). La enseñanza del inglés como lengua extranjera: formación de la identidad cultural y la competencia intercultural. *Revista de Ciencias de la Educación, Docencia, Investigación y Tecnologías de la Información: CEDOTIC*, 4(1), 222-245. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7842169>
- Bernedo-Soto, M., & Murillo-Ticona, T., (2022). Las herramientas digitales como complemento de los aprendizajes del idioma inglés: una revisión de la literatura. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(4), 70-86. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4.1104>
- Cano, M., Quintero, H., Gaspar, D. & Martin, R. (2022). Validación de la escala FoMOs (Fear of Missing Out scale) en el contexto colombiano. *Pensamiento Americano*, e#:490. 15(30), 1-11. DOI: <https://doi.org/10.21803/>
- penamer.15.30.490 Fundora, Ramírez, P., Rodríguez Fernández, L.R. & Reiné Herrera, Y. (2023). La enseñanza del inglés a través de las plataformas digitales en la Universidad de Artemisa, Cuba. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (46), 165-183.
- González Davies, M. & Celaya Villanueva, M. L. (1992). Aspectos de la adquisición del inglés como lengua extranjera en un entorno multilingüe. *Revista Española de Lingüística Aplicada*, 7(1), 79-88.
- Guaranda Parrales, J. L., Flores Valenzuela, L. G., Ordoñez Aguirre, L. M., Becerra Benavides, V. L., & Guaranda Sornoza, V. F. (2025). El impacto de la tecnología en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 6(2), 1107-1118. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.665>
- Guillermo Bravo, J.G., Martínez Sánchez, S.X., Robles Soto, G.S. & Orellana Sigua, M.G. (2024). El impacto de la integración de herramientas de gamificación virtual en el aprendizaje de Historia en estudiantes de Bachillerato Intensivo. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanas*, 5(6), 3322. DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3245>
- Heinsen, S. (2014). Gamificación en la enseñanza de idiomas: una revisión crítica y una propuesta práctica. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 16(2), 151-166.
- Juan Garau, M. (2014). Algunas consideraciones en torno a la influencia de la L1 en la adquisición de aspectos gramaticales de la L2. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 17, 75-77. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/revistasPDF/Revista%20completa%202017.pdf>
- Mangado, M. I. (2017). Gamificación y aprendizaje de lenguas extranjeras: análisis de experiencias educativas. *Comunicación, lenguaje y educación*, 68(1), 139-152.

Muñoz de la Virgen, C. (2024). La gamificación en el aprendizaje de lenguas, una mirada crítica. *Revista Nebrija de Lingüística aplicada a la enseñanza de Lenguas*, 18(37), 136-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9892483>

Ortíz Colón, A-M., Jordán, J. & Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. DOI: [10.1590/S1678-4634201844173773](https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773)

86

Ospina González, J. E. , Montenegro Mendoza, L. ., Rodelo Olmos, G. M. ., & Miranda-Passo, J. C. (2025). Panorama, 19(36). Gerencia participativa y la calidad educativa en las instituciones universitarias de la ciudad de Barranquilla. <https://doi.org/10.15765/12njwj06>

Reyes Parra, D., Rozo García, H.A. & Buitrago Espitia, J.E. (2024). Aportes de la Tecnología al Aprendizaje Personalizado: Una Revisión a la Literatura. *Diálogos, revista de educación Universidad Don Bosco*. 16(28), 9-29. <https://www.revistas.udb.edu.sv/ojs/index.php/dl/article/view/352>