



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Gamificación Educativa

**“Diseño de una gamificación narrativa
para desarrollar la comunicación oral en
inglés en educación básica secundaria”**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Omar Yesid Bohórquez Gómez
Tipo de trabajo:	Proyecto de gamificación educativa
Línea de trabajo:	Gamificación de contenido: desarrollo de narrativas.
Director/a:	ALFONS NÀCHER MARTINEZ
Fecha:	15-07-2026

Resumen

La competencia comunicativa oral en inglés es uno de los principales desafíos en la educación básica secundaria, debido a factores como la ansiedad comunicativa, el miedo al error, la baja motivación intrínseca y el dominio de metodologías tradicionales. Estas condiciones evitan la participación constante de los estudiantes y reduce las oportunidades de interacción en la lengua extranjera. En respuesta a esta problemática, el presente trabajo tiene por objetivo diseñar una propuesta de gamificación narrativa orientada al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés y al refuerzo de la motivación intrínseca en estudiantes de básica secundaria. Para ello, se realizó una revisión teórica sobre la competencia comunicativa, la motivación intrínseca, el filtro afectivo, la ansiedad comunicativa y la gamificación narrativa como estrategia didáctica para la enseñanza de lenguas extranjeras. A partir de esta base se diseñó la propuesta *Agentes Eco-Spy*, organizada en siete misiones, un reto final y un sistema de dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación relacionados al uso viable del inglés. Asimismo, se establecieron instrumentos de evaluación del aprendizaje y de valoración de la propuesta que permiten valorar el desarrollo de la competencia comunicativa oral y la calidad pedagógica del diseño. Se concluye que la gamificación narrativa es una opción didáctica apropiada para impulsar entornos de aprendizaje más motivadores, participativos y emocionalmente seguros, contribuyendo a la interacción oral y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje del inglés.

Palabras clave: Gamificación narrativa; competencia comunicativa oral; motivación intrínseca; enseñanza del inglés; educación básica secundaria

Abstract

Oral communication competence in English is one of the main challenges in basic secondary education, due to factors such as communicative anxiety, fear of error, intrinsic low motivation and mastery of traditional methodologies. These conditions prevent constant student participation and reduce opportunities for interaction in the foreign language. In response to this problem, the present work aims to design a proposal of narrative gamification oriented towards the development of oral communication competence in English and strengthening intrinsic motivation in secondary school students. For this, a theoretical review was carried out on communicative competence, intrinsic motivation, affective filter, communicative anxiety and narrative gamification as a didactic strategy for the teaching of foreign languages. Based on this, the proposed Eco-Spy Agents was designed, organized into seven missions, a final challenge and a system of dynamics, mechanics and gamification components related to the viable use of English. In addition, tools have been established to evaluate learning and enhance the proposal that allow the development of oral communication competence and the pedagogical quality of the design. It is concluded that narrative gamification is an appropriate didactic option to promote more motivating, participatory and emotionally safe learning environments, contributing to the oral interaction and engagement of students with learning English.

Keywords: Narrative gamification; oral communication competence; intrinsic motivation; teaching English; secondary basic education

Índice de contenidos

1. Introducción.....	9
1.1. Planteamiento del problema y justificación.....	10
1.2. Objetivos del trabajo	12
1.2.1. Objetivo General	12
1.2.2. Objetivos Específicos.....	12
2. Marco teórico	12
2.1. Competencia comunicativa oral en lengua inglesa	13
2.2. Motivación, filtro afectivo y ansiedad comunicativa	14
2.3. Gamificación educativa y gamificación narrativa.....	16
2.4. Narrativa, misiones y feedback en el aprendizaje de lenguas	19
3. Diseño del Proyecto de Gamificación.....	20
3.1. Contextualización del proyecto	21
3.2. Diseño	22
3.3. Destinatarios.....	24
3.4. Objetivos didácticos, competencias y saberes	24
3.5. Narrativa del proyecto.....	27
3.6. Elementos de gamificación	29
3.7. Cronograma	30
3.8. Desarrollo de sesiones o actividades.....	32
3.9. Evaluación del aprendizaje	35
3.9.1. Semana 1. Introducción al proyecto y conformación de equipos	36
3.9.2. Semana 2. Misión 1 – Jungle Rescue.....	37
3.9.3. Semana 3. Misión 2 – Code Breaker	37

3.9.4. Semana 4. Misión 3 – Ocean Defense.....	38
3.9.5. <i>Semana 5.</i> Misión 4 – Eco Lab.....	38
3.9.6. Semana 6. Misión 5 – Secret Message.....	39
3.9.7. Semana 7. Misión 6 – City Tracker	39
3.9.8. Semana 8. Misión 7 – Finally, Mission to Save the Planet	40
3.9.9. Semana 9. Producción del reto final	40
3.9.10. Semana 10. Presentación final y cierre narrativo	41
4. Evaluación del Proyecto.....	41
4.1. Fundamentación de la evaluación.....	41
4.2. Evaluación del aprendizaje	42
4.3. Evaluación de la propuesta gamificada	42
4.4. Instrumentos de valoración del proyecto	44
4.4.1. Cuestionario de percepción de los alumnos	44
4.4.2. Diario reflexivo docente	44
4.4.3. Lista de verificación de la propuesta.....	44
4.5. Criterios de adecuación, coherencia y viabilidad	45
5. Discusión y Conclusiones	45
5.1. Discusión.....	45
5.2. Limitaciones del proyecto.....	47
5.3. Prospectiva	47
5.4. Conclusiones	48
5.5. Reflexión personal	49
Referencias bibliográficas.....	50
Anexos	53
Anexo A. Insignias de Eco Spy	53

Anexo B. Recompensas en la narrativa Eco Spy	54
Anexo C. Rúbrica analítica para la valoración de la competencia comunicativa en inglés ..	55
Anexo D. Modelo de lista de cotejo para las misiones de la propuesta Agentes Eco Spy ...	56
Anexo E. Cuestionario de percepción del alumnado	57
Anexo F. Diario reflexivo Docente	58
Anexo G. Lista de verificación de la propuesta didáctica	59
Anexo H. Lista de verificación para la integración de la narrativa gamificada	60
Anexo I. Misiones Agentes Eco-Spy	61

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Misiones y sus características</i>	23
Tabla 2 <i>Competencias en Lengua Extranjera</i>	26
Tabla 3 <i>Saber Comunicativo</i>	26
Tabla 4 <i>Saber Socioemocional</i>	27
Tabla 5 <i>Relación entre el Eco-Code y las habilidades comunicativas orales</i>	28
Tabla 6 <i>Elementos de gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes.</i>	29
Tabla 7 <i>Cronograma de actividades</i>	30
Tabla 8 <i>Secuencia didáctica de la propuesta gamificada Agentes Eco Spy</i>	31
Tabla 9 <i>Rúbrica analítica de valoración, propuesta Agentes Eco Spy</i>	35
Tabla 10 <i>Instrumentos para la evaluación del aprendizaje</i>	42
Tabla 11 <i>Aspectos de valoración de la propuesta gamificada</i>	43

Índice de figuras

Figura 1 <i>Mission Control – Eco. Spy Agents</i>	23
---	----

1. Introducción

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación básica secundaria tiene dificultades con el desarrollo de la competencia comunicativa oral y la baja participación de los estudiantes en actividades de producción lingüística. En muchos contextos educativos, continúa un enfoque tradicional centrado en la enseñanza de estructuras gramaticales descontextualizadas, limitando las oportunidades de interacción en la lengua extranjera y reduciendo el uso efectivo del idioma en situaciones comunicativas reales (Peña-Ledesma, 2024).

Asimismo, la oralidad en inglés es una competencia importante para el ámbito educativo actual, pues permite a los estudiantes avanzar en escenarios académicos, sociales y culturales universales. Sin embargo, su desarrollo se ve afectado por elementos como la ansiedad comunicativa, el miedo al error y la baja motivación intrínseca, limitando su participación en el aula. A este respecto, según Aguilera et al. (2022) el filtro afectivo actúa como una barrera que entorpece la obtención de la lengua cuando el estudiante siente inseguridad o miedo frente a la opinión de los demás.

Frente a esta situación, la gamificación narrativa es una opción pedagógica que impulsa el aprendizaje del inglés. De acuerdo con Poveda et al. (2023), la gamificación incorpora elementos del juego en entornos no lúdicos para incrementar la motivación y el compromiso. Sobre todo, la inclusión de una narrativa provee de sentido a las actividades de aprendizaje, potenciando la participación emocional del estudiante en situaciones comunicativas (Yépez et al., 2025).

En este contexto, este trabajo tiene como objetivo diseñar una propuesta didáctica basada en gamificación narrativa, orientada al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en estudiantes de educación básica secundaria. Esta propuesta conecta elementos narrativos, actividades lúdicas y comunicativas para generar un ambiente de aprendizaje interactivo, motivador y enfocado en el estudiante.

Por último, integra fundamentos teóricos de la enseñanza de lenguas, la motivación y la gamificación, brindando una posibilidad pedagógica factible para el refuerzo de la oralidad en inglés.

1.1.Planteamiento del problema y justificación

La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la educación básica secundaria presenta desafíos sistemáticos con el desarrollo de la competencia comunicativa oral. A pesar de las directrices curriculares que impulsan el enfoque comunicativo, en la realidad continúa predominando el uso de metodologías tradicionales como la memorización de estructuras lingüísticas, limitando la participación del estudiante en situaciones reales de comunicación (Jiménez y Fernández, 2026). Por lo tanto, se observa una brecha entre el conocimiento teórico del idioma y la facultad de los estudiantes para expresarse oralmente en contextos reales.

Del mismo modo, los estudiantes de educación básica secundaria presentan un bajo nivel de desempeño en la producción oral en inglés, expresando una escasa participación en actividades de speaking, respuestas limitadas, uso restringido del vocabulario y dificultades en la construcción de conocimientos coherentes. A la vez, se precisan actitudes de desmotivación, apatía y resistencia hacia las actividades orales, influyendo negativamente en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, una de las causas principales de esta problemática es la presencia de un alto filtro afectivo. Según González et al. (2024), componentes como la ansiedad, la baja autoestima y el miedo al error son barreras que paran la obtención eficaz de una lengua extranjera. Pues los estudiantes expresan temor a equivocarse, generando conductas de evasión y silencio durante las actividades orales. Esta situación se intensifica por formación tradicional que castigan el error, aumentando la inseguridad y la baja motivación para participar. Adicionalmente, el miedo a la burla o al juicio de los compañeros aumenta la ansiedad comunicativa afectando el desempeño oral. Al respecto, Ozdemir y Seçkin (2025) señalan que la ansiedad en el aprendizaje de lenguas extranjeras está asociada al temor de la evaluación negativa por parte de otros.

Otra causa importante es la insuficiente integración de estrategias pedagógicas innovadoras que atiendan los intereses y características de los estudiantes actuales. En un entorno donde los jóvenes incorporan frecuentemente dinámicas digitales e interactivas, la enseñanza tradicional resulta ser poco motivadora y desvinculada de sus gustos. En este contexto, la ausencia de metodologías innovadoras minimiza la creación de experiencias de aprendizaje

significativas, repercutiendo en la motivación intrínseca del estudiante. Como señalan Peñafiel et al. (2025), la integración de elementos de juego en contextos aumenta el compromiso y participación cuando se diseña de manera organizada.

Por tanto, esta problemática genera implicaciones relevantes como: la dificultad del desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés; la limitación de la interacción en contextos reales; la dependencia del docente y baja autonomía no solo afectando el rendimiento académico, sino también las oportunidades próximas de los estudiantes en un contexto global, siendo el dominio del inglés una competencia esencial.

En tales circunstancias, la gamificación narrativa es una alternativa pedagógica conveniente para el diseño de propuestas didácticas innovadoras, las cuales incluyen elementos de diseño de juegos en ámbitos no lúdicos para influir en la motivación y el comportamiento (Werbach y Hunter, 2023). Por consiguiente, la incorporación de una narrativa sitúa las actividades dentro de una historia, favoreciendo la participación emocional del estudiante, mitigando la percepción negativa del error y promoviendo un entorno de aprendizaje seguro, participativo y motivador para la práctica del idioma.

No obstante, a pesar de su potencial, la gamificación en el ámbito educativo no siempre se aplica de manera organizada ni fundamentada teóricamente, limitándose en algunos casos a la inclusión superficial de elementos como puntos o recompensas sin una coordinación con los objetivos de aprendizaje. Por consiguiente, surge la necesidad de diseñar una propuesta didáctica basada en gamificación narrativa que aporte al fortalecimiento de la motivación intrínseca y la promoción a la participación oral en inglés en estudiantes de educación básica secundaria.

En coherencia con lo anterior, la pregunta que orienta el presente trabajo es:

¿Cómo diseñar una propuesta de gamificación narrativa que aporte al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en estudiantes de educación básica secundaria, considerando la motivación intrínseca como un elemento favorecedor del aprendizaje?

1.2. Objetivos del trabajo

1.2.1. Objetivo General

Diseñar una propuesta de gamificación narrativa orientada al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés y al aumento de la motivación intrínseca en alumnos de educación básica secundaria.

1.2.2. Objetivos Específicos

1. Analizar las principales dificultades asociadas al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en alumnado de educación básica secundaria.
2. Fundamentar teóricamente la relación entre motivación intrínseca, filtro afectivo, ansiedad comunicativa y gamificación narrativa en el aprendizaje de lenguas extranjeras.
3. Diseñar los elementos narrativos, mecánicos, dinámicos y evaluativos de una propuesta gamificada para favorecer la participación oral en inglés de los alumnos de educación básica secundaria.
4. Establecer instrumentos de evaluación del aprendizaje y de valoración del proyecto gamificado, sin plantearlo como una recogida real de datos de investigación.

2. Marco teórico

En primer lugar, el presente marco teórico tiene como propósito fundamentar teóricamente el diseño de una propuesta didáctica basada en gamificación narrativa, orientada al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en educación básica secundaria. Al respecto, no se basa en describir conceptos, sino en vincular un conjunto de criterios teóricos que sustentan académicamente la propuesta, incorporando aportes de la didáctica de lenguas extranjeras, la psicología educativa y las metodologías activas de aprendizaje.

Asimismo, se admite que el aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo que intervienen factores cognitivos, variables afectivas y motivacionales que influyen en la voluntad del estudiante para participar en actividades comunicativas. También, la producción oral en inglés se ve subordinada por la ansiedad, el miedo al error y la baja motivación intrínseca, elementos tratados en la teoría del filtro afectivo (Osorio Montalvo., 2025).

Por otra parte, la evolución de la competencia comunicativa en lengua inglesa reclama la ejecución de planteamientos pedagógicos que impulsen la interacción, el uso emergente del idioma y la participación del estudiante, dejando atrás modelos tradicionales como la memorización de estructuras lingüísticas (Jiménez y Fernández, 2026). Por eso, es apropiado incluir estrategias didácticas que propicien entornos de aprendizaje dinámicos, motivadores y enfocados en el estudiante.

Por lo tanto, la gamificación es una estrategia pedagógica novedosa que integra elementos del juego en la educación para impulsar la motivación y el compromiso del estudiante. Su efectividad se basa en un diseño organizado y coherente con los objetivos de aprendizaje. Concretamente, la gamificación narrativa es importante al incluir una historia como pilar vinculador, facilitando la intervención emocional del estudiante y confiriendo propósito a las actividades propuestas (Villafuerte et al., 2023).

Dado lo anterior, este marco teórico se ordena en cuatro ejes interrelacionados: (1) la competencia comunicativa en lengua inglesa, con énfasis en la producción oral; (2) la motivación intrínseca, el filtro afectivo y la ansiedad comunicativa como variables para el aprendizaje de lenguas; (3) la gamificación educativa y narrativa como estrategia didáctica para el diseño de experiencias de aprendizaje y (4) la narrativa, misiones y retroalimentación en el aprendizaje. Esta organización establece una base conceptual que dirige el diseño de la propuesta didáctica desarrollada en el presente trabajo.

2.1. Competencia comunicativa oral en lengua inglesa

La competencia comunicativa es la capacidad del individuo de emplear la lengua adecuadamente y eficaz, en diferentes contextos reales de interacción. En este sentido, el enfoque inicial de Córdova et al. (2024) estima que la comunicación no solo es saber “qué decir”, sino “cómo, cuándo y para qué decirlo”, incorporando dimensiones socioculturales. Esta idea es relevante en la enseñanza del inglés, donde el objetivo es conocer estructuras y aprovecharlas de forma apropiada en contextos comunicativos.

Sumado a ello, el modelo de competencia comunicativa según Bobarin Conde (2021) incorpora varias subcompetencias: la gramatical, relacionada con las reglas lingüísticas; la sociolingüística, vinculada al uso correcto según el ámbito; la discursiva, enfocada a la coherencia y cohesión del discurso; y la estratégica, que repara limitaciones comunicativas

por medio de recursos verbales y no verbales. Estas dimensiones se relacionan con la base para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en el aula de inglés.

Por otra parte, la competencia comunicativa oral es un eje en el proceso de la enseñanza-aprendizaje del inglés, ya que permite la interacción y uso del idioma en situaciones reales. No obstante, según Aguilera et al. (2022) en muchos entornos de educación básica secundaria, su desarrollo se frena a prácticas pedagógicas tradicionales que priman la memorización y producción escrita, disminuyendo las oportunidades de interacción oral. Esto produce un desequilibrio entre el conocimiento expositivo del idioma y la capacidad real de los estudiantes para comunicarse oralmente.

En este sentido, el fortalecimiento de la competencia comunicativa oral necesita la implementación de enfoques didácticos centrados en la interacción, el uso del lenguaje y la participación activa del estudiante. Desde el enfoque comunicativo, el aprendizaje se impulsa cuando los estudiantes participan en tareas que simulan situaciones reales de comunicación, impulsando el uso del idioma con fines reales (Díaz, 2024). Esto conlleva diseñar actividades que incorporen el lenguaje en contextos relevantes y cercanos a la experiencia del estudiante.

Ahora bien, el desarrollo de la oralidad no se basa en la exposición al idioma, sino en las condiciones pedagógicas que impulsan la confianza y la voluntad para comunicarse. En este sentido, la creación de entornos de aprendizaje, donde el error sea concebido como parte del proceso formativo, es esencial para promover la participación oral. Tal como señalan Jiménez y Fernández (2026), la interacción en el aula debe inducir a oportunidades de negociación, retroalimentación y uso espontáneo del lenguaje.

En consecuencia, en el marco del diseño de esta propuesta didáctica, la competencia comunicativa oral es el eje central en cuanto orienta la selección de actividades, dinámicas y estrategias pedagógicas. Desde esta perspectiva, la gamificación narrativa se formula como una vía que genera espacios de interacción motivadores que facilitan la participación del estudiante y el uso funcional del inglés en el aula.

2.2. Motivación, filtro afectivo y ansiedad comunicativa

La motivación intrínseca es la disposición del estudiante para participar en una actividad por interés o agrado personal, sin depender de recompensas externas. De acuerdo con la teoría

de la autodeterminación, desarrollada por Ryan y Deci (2000), este tipo de motivación se fortalece cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: la autonomía, la competencia y la relación con los demás. En consecuencia, los estudiantes tienden a mostrar mayores niveles de compromiso, continuidad y calidad en el aprendizaje cuando perciben que pueden tomar decisiones, desarrollar sus capacidades y establecer vínculos positivos con su entorno educativo (Gilroy et al., 2026).

Asimismo, estudios recientes respaldan estos planteamientos al señalar que la satisfacción de dichas necesidades favorece la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje (Yum et al., 2024). En el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la motivación intrínseca resulta esencial para promover la participación activa y sostenida en tareas de comunicación oral.

Por otra parte, el concepto de filtro afectivo, propuesto por Krashen (1982), sostiene que variables emocionales como la ansiedad, la inseguridad, el miedo al error y la baja confianza pueden actuar como barreras que dificultan la adquisición de una lengua extranjera. Cuando el filtro afectivo es elevado, disminuye la disposición del estudiante para participar en situaciones comunicativas y se reduce el aprovechamiento del input lingüístico necesario para el aprendizaje. En este sentido, Ávila et al. (2021) señala que estos factores emocionales limitan la participación de los alumnos en el aula, mientras que Osorio Montalvo (2025) destaca su incidencia en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

Al respecto, la ansiedad comunicativa es una de las manifestaciones más importantes del filtro afectivo en el aula de idiomas. Este tipo de ansiedad se presenta en situaciones de interacción oral, donde el estudiante percibe un riesgo de evaluación negativa. Al respecto, Ozdemir y Seçkin (2025) señalan que la ansiedad en el aprendizaje de lenguas extranjeras está íntimamente relacionada con el temor a cometer errores, a ser evaluado negativamente y en particular, a la reacción de los compañeros. Esta condición genera bloqueos comunicativos, respuestas limitadas y en muchos casos, la evitación de la participación oral.

Además, la relación entre motivación y variables afectivas es clave para entender el comportamiento del estudiante en el aula. Un entorno de aprendizaje que impulsa la confianza, la aceptación del error y la participación activa contribuyendo a mitigar la ansiedad y a fortalecer la motivación intrínseca, favoreciendo el uso del idioma en contextos

comunicativos reales (Ozdemir y Seçkin, 2021). Por el contrario, entornos educativos enfocados en la evaluación punitiva y la corrección continua incrementan el filtro afectivo e impiden la producción oral.

En consecuencia, la motivación intrínseca, el filtro afectivo y la ansiedad comunicativa son elementos esenciales para el diseño de la propuesta didáctica, pues depende la participación del estudiante en actividades de expresión oral en inglés. Desde esta perspectiva, la integración de estrategias como la gamificación narrativa genera entornos seguros, dinámicos y emocionalmente positivos, facilitando el involucramiento del estudiante y reduciendo las barreras afectivas asociadas al aprendizaje del idioma.

2.3. Gamificación educativa y gamificación narrativa

La gamificación se define como la incorporación de elementos propios del diseño de juegos en contextos ajenos al juego con el propósito de favorecer la motivación, el compromiso y la participación de los usuarios (Werbach y Hunter, 2012). En el ámbito educativo, esta estrategia no pretende transformar el proceso de enseñanza en un juego, sino aprovechar las dinámicas, mecánicas y componentes característicos del juego para enriquecer las experiencias de aprendizaje y promover una participación más activa del alumnado. En este sentido, la gamificación debe diseñarse de manera coherente con los objetivos pedagógicos, evitando reducirse al uso exclusivo de recompensas externas o sistemas de puntuación.

Desde una perspectiva educativa, la gamificación favorece el aprendizaje al integrar elementos propios del diseño de juegos en experiencias formativas encaminadas al logro de objetivos pedagógicos (Kapp, 2012). Su efectividad no depende del empleo de recompensas o sistemas de puntuación, sino de la capacidad para promover la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado mediante actividades significativas. En esta línea, Villafuerte et al. (2023) señalan que la gamificación genera experiencias de aprendizaje que articulan los procesos cognitivos y emocionales, favoreciendo la continuidad y la implicación de los estudiantes en el proceso formativo. En el ámbito de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, estas características ofrecen mayores oportunidades para utilizar el idioma en contextos comunicativos dinámicos y contextualizados.

Por otra parte, la gamificación se organiza desde distintos niveles de diseño, realizados en dinámicas, mecánicas y componentes. Según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas

corresponden a los elementos generales que orientan la experiencia del participante, como el progreso, la narrativa, las emociones y el sentido de logro. Por su parte, las mecánicas comprenden los procesos que impulsan la acción y la participación, entre ellos los retos, la retroalimentación, la colaboración, la competencia y las recompensas. Finalmente, los componentes representan los elementos visibles de la experiencia gamificada, como los puntos, las insignias, los niveles, los avatares y las tablas de clasificación. No obstante, la incorporación de estos elementos debe responder a una planificación didáctica coherente con los objetivos de aprendizaje, evitando una aplicación superficial de la gamificación.

En este sentido, la evolución hacia la gamificación narrativa representa un avance significativo en el diseño de experiencias educativas al incorporar el storytelling como eje articulador del aprendizaje. La narrativa organiza las actividades, proporciona un contexto significativo que favorece la implicación emocional de los alumnos y fortalece su papel activo dentro del proceso formativo. Según Werbach y Hunter (2012), la incorporación de una narrativa dota de sentido a las dinámicas y mecánicas de la gamificación, permitiendo que el participante asuma un rol protagónico y que sus decisiones y avances ganen significado dentro de la experiencia de aprendizaje. De esta manera, la narrativa favorece una mayor coherencia entre los objetivos pedagógicos y las actividades propuestas.

Asimismo, la conexión emocional provocada por la narrativa se une con el fortalecimiento de la motivación intrínseca, pues el estudiante accede al aprendizaje como una experiencia innovadora y no como una obligación externa. En esta línea, la participación aumenta cuando las actividades educativas incluyen elementos narrativos que recurren a las emociones, tales como personajes, conflictos, desafíos y recompensas (Ávila et al., 2021). Esto es pertinente en el desarrollo de la competencia comunicativa oral, siendo la implicación del estudiante un factor clave.

Por otra parte, uno de los modelos más utilizados para organizar narrativas en entornos gamificados es *el viaje del héroe*, propuesto por Campbell (1949). Este modelo describe una estructura narrativa global en la que el protagonista atraviesa una serie de etapas, como la llamada a la aventura, las pruebas, la recompensa y el retorno, las cuales conforman un proceso de transformación personal. En el ámbito educativo, esta estructura ha sido adaptada como un recurso didáctico que permite organizar el aprendizaje de forma progresiva,

coherente y motivadora, favoreciendo la implicación de los alumnos en el desarrollo de la propuesta.

En tal sentido, las etapas del *viaje del héroe* son actividades pedagógicas para el desarrollo de habilidades comunicativas, el estudiante asume un rol dentro de la narrativa. Por ejemplo, el inicio se plantea como un desafío comunicativo en inglés, seguido de misiones que necesitan la interacción oral, hasta finalizar en una actividad que muestra el desarrollo de la competencia comunicativa. Esta estructura favorece la continuidad del aprendizaje y el sentido de progreso.

En el caso de la presente propuesta didáctica, el modelo del *viaje del héroe* se ajusta por medio de la narrativa *Agentes Eco-Spy*, en la que los estudiantes tienen un papel de agentes en formación, responsables de detener las acciones del villano Dr. DarkPollution. La llamada a la aventura se muestra en la sesión inicial, donde los participantes aceptan la misión principal y conocen el universo narrativo. Después, las diferentes misiones realizadas a lo largo del proyecto son las pruebas que deben superar a través del uso de la comunicación oral en inglés para resolver retos, obtener pistas y avanzar dentro de la historia.

Asimismo, cada misión incluye actividades de interacción oral, cooperación y resolución de problemas que permiten fortalecer paso a paso la confianza comunicativa del alumno y baja el filtro afectivo vinculado al aprendizaje del idioma. Por último, la etapa de recompensas y retorno se aplica en la presentación del producto final, tiempo en el que los estudiantes demuestran los aprendizajes conseguidos por medio de producciones orales para fortalecer el recorrido durante la experiencia gamificada.

Finalmente, la gamificación narrativa es un planteamiento didáctico apropiado para el diseño de propuestas orientadas al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés, ya que integra elementos motivacionales, afectivos y pedagógicos en un entorno de aprendizaje. Desde esta perspectiva, su incorporación en el presente responde a la necesidad de diseñar experiencias educativas que promuevan la participación, reduzcan las barreras afectivas y faciliten el uso funcional del idioma en el aula.

2.4. Narrativa, misiones y feedback en el aprendizaje de lenguas

La narrativa es un elemento clave para el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, ya que brinda coherencia, continuidad y propósito a las actividades educativas, dejando atrás la desintegración de tareas aisladas. En este sentido, Poveda et al. (2023) señalan que la integración de una narrativa dota de significado a los desafíos planteados y favorece la implicación de los alumnos durante el proceso de aprendizaje. Asimismo, Yépez et al. (2025) destacan que la narrativa gamificada incrementa el compromiso, la participación y la continuidad de las actividades al situar al estudiante como protagonista de una historia con objetivos progresivos.

Asimismo, la integración de elementos narrativos como personajes, conflictos, escenarios y tramas contextualiza el uso del idioma en situaciones reales o entornos simulados con sentido comunicativo. Esto es pertinente en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, donde el uso del idioma se vincula a contextos funcionales y no a la repetición. En consecuencia, la narrativa facilita la construcción y la transferencia del aprendizaje (Yépez et al., 2025).

Por otra parte, dentro de la gamificación narrativa, las misiones dirigen el proceso de aprendizaje. Estas representan retos o tareas que el estudiante debe resolver para avanzar en la historia, integrando objetivos lingüísticos con dinámicas lúdicas. Las misiones organizan el aprendizaje progresivo, favoreciendo la práctica recurrente del idioma en diferentes niveles de complejidad, esto aporta al desarrollo de la competencia comunicativa oral (Peñafiel et al., 2024).

En este sentido, el uso de misiones, roles y escenarios facilita la creación de situaciones comunicativas simuladas que solicitan el uso del idioma, impulsando la interacción entre los estudiantes y entendimiento mutuo. De acuerdo con Aguilera et al. (2022), las actividades lúdicas y narrativas en la enseñanza de lenguas, favorecen el uso del lenguaje y ubican al estudiante en contextos reales. Esto es clave para superar prácticas tradicionales de memorización.

Asimismo, la retroalimentación es esencial dentro de los entornos gamificados, pues permite al estudiante conocer su progreso, identificar errores y ajustar su desempeño. A diferencia de la evaluación tradicional, esta retroalimentación se define por ser inmediata, formativa y orientada al proceso, favoreciendo la autorregulación del aprendizaje (Poveda et al., 2023).

Desde la perspectiva de la evaluación formativa, la retroalimentación informa con frecuencia el rendimiento del estudiante, permitiendo señalar fortalezas, aspectos de mejora y estrategias para lograr los objetivos de aprendizaje.

En el desarrollo de la competencia comunicativa oral, la retroalimentación es vital para aumentar fluidez, claridad y confianza del estudiante al comunicar en inglés. Asimismo, impulsa la toma de conciencia sobre la pronunciación, el uso del vocabulario, la creación de enunciados y la interacción oral, impulsando el refuerzo de la competencia comunicativa. De este modo, la retroalimentación se transforma en una herramienta de apoyo que impulsa el aprendizaje continuo, la participación activa y la reducción de la ansiedad comunicativa.

Para concluir, la integración de narrativa, misiones y retroalimentación en el diseño didáctico permite crear entornos de aprendizaje dinámicos, organizados y enfocados en el estudiante, donde la práctica del idioma se realiza en contextos reales y emocionalmente seguros. Desde esta perspectiva, estos elementos son fundamentales para el desarrollo de propuestas basadas en gamificación narrativa, orientadas al fortalecimiento de la competencia comunicativa oral en inglés en educación básica secundaria.

3. Diseño del Proyecto de Gamificación

Este apartado describe el diseño de la propuesta didáctica basada en gamificación narrativa, en la que desarrolla la competencia comunicativa oral en inglés y fomenta la motivación intrínseca en estudiantes de educación básica secundaria. En coherencia con el objetivo general, esta propuesta didáctica planea, ubica, basa teóricamente e integra principios de la didáctica de lenguas, la motivación y la gamificación.

Asimismo, el diseño de la propuesta tiene un enfoque comunicativo de la enseñanza del inglés, en el que prioriza el uso viable del idioma en entornos de interacción. De manera complementaria, se incorporan los principios de la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2000), impulsando experiencias que favorecen la autonomía, la competencia y la relación social como bases de la motivación intrínseca. A la vez, los aportes de la gamificación educativa, integra elementos de juego en contextos de aprendizaje para elevar el compromiso del estudiante (Peñafiel et al., 2024).

Por otra parte, la propuesta acoge la gamificación narrativa como pilar estructurador, incluyendo una historia que articula las actividades de aprendizaje. En este sentido, la narrativa ubica las tareas, genera involucramiento emocional y favorece la participación activa del estudiante, quien asume un rol protagónico (Ortiz, 2024). Este enfoque crea entornos de aprendizaje dinámicos, seguros y motivadores, para la producción oral en inglés.

En este aspecto, el diseño del proyecto se organiza en los siguientes componentes:

3.1.Contextualización del proyecto

La presente propuesta didáctica se desarrolla en el contexto de la enseñanza del inglés en educación básica secundaria, en una institución educativa del municipio de Florencia, departamento del Caquetá, Colombia. Esta región está en medio de la región andina y la Amazonía, contando con una riqueza ambiental y cultural, idónea para la construcción de la narrativa ecológica propuesta. Este nivel educativo está en una etapa de cambio académico y personal, en el que el alumno enfrenta exigencias comunicativas y sociales, influyendo en su participación dentro del aula.

El grupo está conformado por cerca de 15 estudiantes, quienes, de acuerdo con las características generales del contexto educativo y la observación del entorno escolar, muestran interés por el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las dinámicas lúdicas y el trabajo cooperativo, aspectos que favorecen la incorporación de estrategias basadas en gamificación narrativa.

Asimismo, el contexto educativo se caracteriza por una diversidad de realidades familiares y socioeconómicas, circunstancia que justifica el diseño de estrategias pedagógicas inclusivas, motivadoras y adaptables a las necesidades de los alumnos, sin que estas características sean un elemento diferenciador de la propuesta.

En relación con los recursos disponibles, la institución cuenta con una sala de informática, computadores y acceso a internet, pese a que la conectividad presenta interrupciones eventuales. Asimismo, dispone de un videobeam y pantallas para actividades grupales. Visto que el acceso individual a teléfonos inteligentes y datos móviles es reducido, las actividades digitales se diseñan para llevarse a cabo de manera grupal dentro del aula.

En cuanto al nivel de dominio del idioma, los estudiantes cuentan con un nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), con proyección hacia el nivel A2, de acuerdo con los referentes adoptados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para la enseñanza del inglés (Consejo de Europa, 2020; Ministerio de Educación Nacional, 2006). Aunque los estudiantes presentan conocimientos básicos de vocabulario y comprensión de textos sencillos, presentan dificultades relacionados con la fluidez, la pronunciación, la comprensión auditiva y la confianza para interactuar en inglés.

La propuesta se desarrollará en la jornada escolar de la mañana, respetando las dos horas semanales para el área de inglés, durante un trimestre académico. Esta organización incluye actividades gamificadas sin afectar la programación institucional.

Entre las principales limitaciones esta la inestabilidad de la conexión a internet y el escaso uso del inglés fuera del entorno escolar, limitando las oportunidades de práctica frecuente con la lengua extranjera. Por ese motivo, la propuesta incluye materiales físicos y recursos descargables que garanticen la continuidad de las actividades en situaciones de conectividad limitada.

Finalmente, las necesidades educativas encontradas se relacionan con el refuerzo de la competencia comunicativa oral, el aumento de la motivación intrínseca en el aprendizaje del inglés, el desarrollo de habilidades socioemocionales como la cooperación, la empatía, el manejo de la frustración y el fomento de una conciencia ambiental. Al respecto, la propuesta *Agentes Eco-Spy* busca tratar tales necesidades a través de una narrativa gamificada, que conecte el aprendizaje del idioma con problemáticas ambientales cercanas a los estudiantes, impulsando experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas.

3.2. Diseño

El mapa es un panel de control con diferentes zonas, en el que cada misión es activable y se evidencia el progreso narrativo del proyecto, el diseño de este mapa interactivo organiza las siete misiones y el reto final en la historia *Agentes Eco-Spy*. Como se observa en la Figura 1, cada misión es una etapa del recorrido que los estudiantes completan para ayudar a la recuperación del planeta y enfrentar al Dr. DarkPollution.

Figura 1

Mission Control – Eco. Spy Agents



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con diseño, integración y adaptación de los contenidos realizados por el autor y apoyo de ChatGPT en la estructuración de la narrativa, 2026. Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>.

Características del mapa:

- ▶ 7 misiones distribuidas globalmente.
- ▶ Itinerario narrativo progresivo organizado en siete misiones secuenciales.
- ▶ Algunas misiones incorporan rutas o desafíos alternativos que permiten diferentes formas de resolver los retos comunicativos.
- ▶ Determinadas misiones desbloquean nuevos escenarios o recursos narrativos conforme avanza la historia.
- ▶ La propuesta culmina con una misión final integradora en la que los alumnos aplican las habilidades comunicativas desarrolladas durante el recorrido.

Tabla 1 Misiones y sus características

Misión	Nombre	Tipo	Objetivo comunicativo oral	Desbloqueo
1	Jungle Rescue	Ambiental	Presentarse, describir el entorno natural e compartir información sencilla sobre el medio ambiente.	Libre
2	Code Breaker	Inglés	Formular y responder preguntas para descifrar mensajes y negociar significados con el equipo.	Libre
3	Ocean Defense	Ambiental	Expresar opiniones y proponer soluciones orales sobre problemas de contaminación marina.	Libre

4	Eco Lab	Creativa	Explicar ideas, justificar propuestas y presentar soluciones ambientales de forma oral.	Libre
5	Secret Message	Inglés	Comprender y comunicar instrucciones, describir pistas e intercambiar información oralmente.	Libre
6	City Tracker	Investigación	Argumentar decisiones, identificar problemas ambientales y colaborar mediante la interacción oral.	Requiere 2
7	Finally, Mission to save the planet	Creativo	Integrar la competencia comunicativa oral mediante presentaciones, role-play o proyectos colaborativos finales.	Libre

Fuente. Elaboración propia, 2026.

3.3. Destinatarios

La propuesta se dirige a estudiantes de educación básica secundaria con edades entre los 10 y 12 años, quienes cursan inglés como lengua extranjera y presentan un nivel A1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), dentro de la jornada escolar.

Asimismo, los estudiantes poseen conocimientos básicos de vocabulario y comprenden expresiones sencillas en inglés; sin embargo, presenta dificultades en la pronunciación, la fluidez, la interacción oral y la confianza para expresarse en inglés frente a sus compañeros.

Por otra parte, entre las principales necesidades académicas se encuentra la baja participación en actividades de speaking, la existencia de ansiedad comunicativa y miedo al error, así como la necesidad de fortalecer habilidades socioemocionales relacionadas con el trabajo cooperativo, la autonomía y la seguridad comunicativa.

En cuanto a la organización del trabajo, la propuesta incluye la organización de grupos cooperativos de entre tres y cinco estudiantes, asegurando la diversidad en la participación, habilidades comunicativas y estilos de aprendizaje. Esta distribución impulsa la interacción oral, el apoyo entre compañeros y la resolución colaborativa de los desafíos propuestos en la narrativa gamificada *Agentes Eco-Spy*.

3.4. Objetivos didácticos, competencias y saberes

En relación con los objetivos didácticos, la propuesta se orienta a:

- ▶ Desarrollar la competencia oral en inglés a través de actividades comunicativas y narrativas.

- ▶ Aumentar la motivación intrínseca de los alumnos por medio de la gamificación narrativa.
- ▶ Impulsar la participación dinámica y colaborativa grupal en lengua inglesa.
- ▶ Reducir la ansiedad comunicativa y el miedo al error, al brindar entornos seguros y lúdicos.
- ▶ Potenciar el uso del inglés en contextos simulados de interacción oral.

En coherencia con el enfoque comunicativo y competencial, y de acuerdo con los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés y los referentes curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) para la educación básica secundaria, la propuesta impulsa el desarrollo de las siguientes competencias:

- ▶ Competencia comunicativa en lengua extranjera: favorece el uso funcional del inglés mediante interacciones orales, la expresión de ideas, la formulación de preguntas, la negociación de significados y la participación en situaciones comunicativas contextualizadas.
- ▶ Competencia personal, social y de aprender a aprender: promueve la participación constante, el trabajo cooperativo, la autorregulación del aprendizaje, la autoevaluación y el fortalecimiento de la confianza comunicativa.
- ▶ Competencia digital: fomenta el uso responsable de recursos digitales, plataformas interactivas y materiales audiovisuales que apoyan el desarrollo de la narrativa gamificada y las actividades de comunicación oral.
- ▶ Competencia ciudadana: cooperación, respeto y escucha en las dinámicas grupales.

Los saberes lingüísticos son los ejes básicos para desarrollar la competencia comunicativa oral en inglés, ya que brindan recursos de vocabulario, fonológicos y estructurales para involucrarse en situaciones de interacción. En la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, estos saberes se manejan en las misiones narrativas, impulsando el uso del idioma en escenarios comunicativos. La Tabla 2 muestra la relación entre los saberes lingüísticos, las actividades propuestas, las competencias y los criterios de evaluación.

Tabla 2 *Competencias en Lengua Extranjera*

Saberes	Actividades asociadas	Criterios de evaluación
Vocabulario básico	Misión 1 y 2: descripción de pistas ambientales y comunicación entre agentes.	Usar vocabulario básico relacionado con la narrativa y las temáticas ambientales en situaciones orales sencillas.
Expresiones funcionales para la interacción oral	Misiones 2, 3 y 4: intercambio de información y resolución de desafíos colaborativos.	Emplear expresiones básicas para saludar, preguntar, responder y solicitar información durante las misiones.
Pronunciación y entonación básica	Todas las misiones y actividades de speaking.	Expresar palabras entendibles para sus interlocutores.
Construcción de preguntas y respuestas simples	Misiones 2, 4 y 6.	Formular y responder preguntas sencillas afines con los retos planteados.

Fuente. La tabla expone los saberes lingüísticos para las misiones de *Agentes Eco-Spy*, unido al uso de vocabulario básico, expresiones funcionales, pronunciación y construcción de preguntas y respuestas básicas para la interacción oral en inglés. Elaboración propia, 2026.

Por otra parte, los saberes comunicativos son el uso eficiente de la lengua en situaciones reales o simuladas. Su objetivo es el conocimiento de estructuras lingüísticas, expresión de ideas, preparación de opiniones y participación en conversaciones sencillas en inglés. En la propuesta *Agentes Eco-Spy*, estos saberes se incluyen en los desafíos y misiones colaborativas que requiere del uso de la comunicación oral para resolver problemas y progresar en la narrativa. La Tabla 3 une los saberes comunicativos tratados, así como las actividades, competencias y criterios de evaluación correspondientes.

Tabla 3 *Saber Comunicativo*

Saberes	Actividades asociadas	Competencias	Criterios de evaluación
Presentarse y describirse	Misión 1: presentación como <i>Agentes Eco-Spy</i> .	Comunicativa en lengua extranjera.	Presentar y describir información personal en estructuras básicas en inglés.
Expresar opiniones y emociones	Misiones 5 y 6: debate y toma de decisiones.	Comunicativa, personal y social.	Expresar opiniones, gustos y emociones en enunciados sencillos.
Solicitar y dar información	Misiones 2, 3 y 4.	Comunicativa en lengua extranjera.	Intercambiar información para resolver las misiones.
Mantener conversaciones	Misiones 4, 5 y actividad final.	Comunicativa en lengua extranjera.	Participar en intercambios orales respetando los turnos de palabra.

Fuente. Los saberes comunicativos se centran en el desarrollo de habilidades de interacción oral, intercambio de información, opiniones y participación en conversaciones en lengua inglesa. Elaboración propia, 2026.

Asimismo, los saberes socioemocionales y su relación con las actividades, competencias y criterios de evaluación (véase Tabla 4), son esenciales para el desarrollo de la comunicación

oral; al dar confianza para hablar, manejo de la emoción frente al error, la cooperación y el respeto, influyendo en la participación y reducción de barreras del filtro afectivo. Por tanto, la propuesta incluye trabajo y retos que fortalecen las competencias.

Tabla 4 *Saber Socioemocional*

Saberes	Actividades asociadas	Competencias	Criterios de evaluación
Trabajo cooperativo	Todas las misiones grupales.	Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Colaborar con sus compañeros para alcanzar objetivos grupales.
Manejo emocional frente al error	Todas las misiones y retroalimentación.	Competencia personal, social y de aprender a aprender.	Aceptar el error como parte del proceso de aprendizaje y mostrar voluntad para mejorar.
Confianza y seguridad comunicativa	Actividades orales por etapas y presentación final.	Competencia comunicativa en lengua extranjera y competencia personal, social y de aprender a aprender.	Participar oralmente con confianza y autonomía en el avance de la propuesta.
Participación respetuosa en actividades grupales	Todas las misiones y dinámicas grupales.	Competencia ciudadana y competencia personal, social y de aprender a aprender.	Escuchar, respetar y valorar la palabra de sus compañeros en las actividades.

Fuente. La tabla reúne los saberes socioemocionales dirigidos al refuerzo del trabajo grupal, la confianza comunicativa, el manejo emocional frente al error y la participación respetuosa en actividades grupales. Elaboración propia, 2026.

3.5. Narrativa del proyecto

La propuesta se ordena desde una narrativa gamificada basada en el modelo del *viaje del héroe* de Joseph Campbell, ajustado al contexto educativo y al aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

La historia se proyecta en un futuro cercano en el que, el planeta pasa por una crisis ambiental causada por el villano Dr. DarkPollution, un científico que quiere aumentar la contaminación e impedir la comunicación en el mundo. Como consecuencia, se ha dividido el “Eco-Code”, un código secreto que tiene información para proteger los ecosistemas y equilibrar la ecología.

Para esto, los estudiantes asumen un rol de *Agentes Eco-Spy* ([Anexo A](#)), pertenecientes a la agencia internacional que encuentra fragmentos perdidos del Eco-Code y detiene al Dr. DarkPollution. Para lograrlo, deberán completar misiones desde escenarios narrativos, como selvas, océanos, laboratorios ecológicos y ciudades sostenibles. Cada misión tiene un desafío comunicativo en inglés, trabajo grupal y uso práctico del idioma. A medida que avanzan en la historia, los agentes (estudiantes) reciben pistas, descubren mensajes y recuperan fragmentos

del Eco-Code (véase Tabla 5), permitiéndoles acercarse a la misión final: salvar el planeta y restaurar la comunicación global. Cada fragmento recuperado del Eco-Code corresponde al desarrollo por etapas de una habilidad de la competencia comunicativa oral en inglés, como la pronunciación, la fluidez, la interacción oral, la ampliación del vocabulario, la comprensión de instrucciones, la formulación de preguntas y la expresión de opiniones en situaciones comunicativas contextualizadas. Por ende, el avance en la narrativa muestra también el progreso de los alumnos en el uso oral del idioma, integrando de manera coherente los elementos de la gamificación con los objetivos de aprendizaje de la propuesta.

Tabla 5 *Relación entre el Eco-Code y las habilidades comunicativas orales*

Misión	Fragmento del Eco-Code	Habilidad oral
Jungle Rescue	Fragmento 1	Pronunciación
Code Breaker	Fragmento 2	Formulación de preguntas
Ocean Defense	Fragmento 3	Expresión de opiniones
Eco Lab	Fragmento 4	Vocabulario funcional
Secret Message	Fragmento 5	Comprensión de instrucciones
City Tracker	Fragmento 6	Interacción oral
Finally, Mission to Save the Planet	Fragmento 7	Integración de la competencia comunicativa

Fuente. La tabla relaciona las misiones de la propuesta Agentes Eco-Spy con los fragmentos del Eco-Code y las habilidades de la competencia comunicativa oral en inglés que se fortalecen en cada una. Elaboración propia, 2026.

Del mismo modo, la narrativa incluye elementos como:

- ▶ Personajes guía.
- ▶ Dr. DarkPollution (enemigo principal).
- ▶ Retos por etapas.
- ▶ Recompensas simbólicas ([Anexo B](#)): la propuesta incluye EcoCoins, insignias, reconocimientos narrativos, desbloqueo de misiones y pistas adicionales como mecanismos de retroalimentación y progreso. Estas recompensas favorecen el reconocimiento del esfuerzo, la participación, la cooperación y el uso funcional del inglés, evitando que la motivación de los alumnos dependa únicamente de premios externos o de la competencia entre equipos.
- ▶ Niveles de avance.
- ▶ Escenarios de ficción con problemáticas ambientales.
- ▶ Desafíos cooperativos.

- ▶ Fragmentos del Eco-Code como objetivo de cada misión.

Con ello, el aprendizaje del inglés pasa a ser una experiencia de inmersión en donde los alumnos, participan en una historia con misiones a alcanzar y en la que el uso del inglés es necesario para avanzar dentro de la narrativa.

Por otra parte, la narrativa reduce la percepción negativa del error, impulsando un entorno sin miedo a equivocarse por ser parte del proceso de aprendizaje. Esto ayuda a disminuir el filtro afectivo y fortalecer la motivación intrínseca de los estudiantes. En este sentido, cada reto alcanzado en la misión de los *Agentes Eco-Spy*, refuerza la sensación de progreso, logro y pertenencia a la historia.

3.6.Elementos de gamificación

La propuesta integra elementos de gamificación organizados en dinámicas, mecánicas y componentes (véase Tabla 6), siguiendo los planteamientos de Werbach y Hunter (2012).

Tabla 6 Elementos de gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
Elementos que guían la experiencia de aprendizaje.	Representan las acciones y procesos que organizan las actividades.	Recursos visibles de la gamificación.
▶ Narrativa inmersiva. ▶ Progreso y superación. ▶ Cooperación grupal. ▶ Exploración y descubrimiento. ▶ Motivación por logro.	▶ Misiones comunicativas. ▶ Retos orales. ▶ Trabajo colaborativo. ▶ Retroalimentación. ▶ Resolución de desafíos. ▶ Logro de recompensas.	▶ Puntos de experiencia. ▶ Insignias. ▶ Niveles. ▶ Cartas de misión. ▶ Avatares. ▶ Ranking colaborativo. ▶ Distinción simbólica.

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Del mismo modo, los elementos de gamificación expuestos en la Tabla 5 se articulan con la narrativa y con el desarrollo progresivo de la competencia comunicativa oral en inglés. En primer lugar, la dinámica narrativa se refleja en la historia de los *Agentes Eco-Spy* y en la misión de detener al Dr. DarkPollution. Asimismo, las dinámicas de progreso, superación y exploración se reflejan en el avance de cada misión y en la recuperación de los fragmentos del Eco-Code, mientras que la interacción grupal se promueve mediante la resolución grupal de los desafíos comunicativos planteados.

Por otra parte, las mecánicas de juego son diálogos dirigidos, juegos de roles, búsqueda de pistas, exposiciones orales, intercambio de información y desafíos colaborativos en inglés.

Esto permite que los alumnos usen el idioma en contextos no alejados de la realidad, impulsando la interacción oral y la participación en cada misión.

Finalmente, los componentes de gamificación son las insignias, puntos, niveles y recompensas simbólicas ([Anexo B](#)), las cuales reconocen el esfuerzo, el progreso y la participación de los alumnos, mientras que las cartas de misión y los avatares refuerzan la inmersión en la narrativa ([Anexo A](#)). Como muestras de aprendizaje, se crea las grabaciones de diálogos, las presentaciones finales, la participación en actividades colaborativas y los productos elaborados por los estudiantes. Estas evidencias se plantean para ser recogidas por el docente durante el desarrollo de cada misión y del reto final, y serán valoradas mediante la rúbrica analítica para la competencia comunicativa oral ([Anexo C](#)) y las listas de cotejo correspondientes a cada misión ([Anexo D](#)). Asimismo, las observaciones sobre la participación, el funcionamiento de la propuesta y el progreso de los alumnos podrán anotarse en el diario reflexivo docente ([Anexo F](#)), favoreciendo el seguimiento continuo del proceso de aprendizaje.

3.7.Cronograma

En cuanto al cronograma, la propuesta se desarrolla en un trimestre académico con un encuentro semanal de dos horas, detallados en la siguiente tabla:

Tabla 7 Cronograma de actividades

Actividades y Misiones	Sem. 1	Sem. 2	Sem. 3	Sem. 4	Sem. 5	Sem. 6	Sem. 7	Sem. 8	Sem. 9	Sem. 10
Introducción al proyecto gamificado y conformación de equipos	■									
Misión 1. Jungle Rescue		■								
Misión 2. Code Breaker			■							
Misión 3. Ocean Defense				■						
Misión 4. Eco Lab					■					
Misión 5. Secret Message						■				

Misión 6. City Tracker	■
Misión 7. Finally, Mission to save the Planet	■
Producción del reto final (video, póster o role-play)	■
Presentación final y cierre narrativo, retroalimentación y entrega de insignias	■

Fuente. El símbolo ■ representa la semana prevista para el desarrollo de cada actividad o misión.
Elaboración propia, 2026.

La Tabla 7 detalla el cronograma de ejecución de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, esta organización señala la duración y el orden de las actividades programadas durante el trimestre, para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

Sin embargo, para entender cómo se implementará cada misión en el aula, es necesario indicar las actividades, los agrupamientos, los recursos didácticos y las muestras de aprendizaje para cada sesión. Por lo anterior, la Tabla 8 detalla las acciones académicas para cada semana y su contribución a los objetivos propuestos.

Tabla 8 *Secuencia didáctica de la propuesta gamificada Agentes Eco Spy*

Misión / Actividad	Tiempo	Agrupamiento	Recursos	Producto o evidencia
Semana 1: Presentación de la narrativa <i>Agentes Eco-Spy</i> , elección de equipos, roles y explicación del sistema de juego.	2 horas	Grupal y pequeños equipos	▶ Presentación digital ▶ Cartas de misión ▶ Avatares ▶ Fichas de agente	Participación en la narrativa y creación del rol agente.
Semana 2: <i>Misión 1 Jungle Rescue.</i> Presentación personal y descripción básica en inglés.	2 horas	Parejas y equipos	▶ Cartas de misión ▶ Fichas de vocabulario ▶ Recursos visuales	Presentación oral como agente Eco-Spy.
Semana 3: <i>Misión 2 Code Breaker.</i> Intercambio de información y formulación de preguntas simples.	2 horas	Parejas y equipos	▶ Tarjetas de preguntas ▶ Pistas ▶ Material impreso	Diálogos cortos y solución de pistas.
Semana 4: <i>Misión 3 Ocean Defense.</i> Identificación de problemas ambientales y descripción oral de situaciones.	2 horas	Equipos	▶ Imágenes ▶ Mapas ▶ Cartas de misión	Descripción oral de escenarios ambientales.

Semana 5: <i>Misión 4: Eco-Lab.</i> Solución de desafíos e interacción oral.	2 horas	Equipos	▶ Tarjetas de retos ▶ Insignias ▶ Recursos visuales.	Participación en retos comunicativos grupales.
Semana 6: <i>Misión 5: Secret Message.</i> Expresión de opiniones y propuestas de solución.	2 horas	Equipos	▶ Guías de discusión ▶ Material audiovisual	Debate sencillo y toma de decisiones grupales.
Semana 7: <i>Misión 6: City Tracker.</i> Comprensión de mensajes orales para resolver enigmas.	2 horas	Equipos	▶ Códigos ▶ Pistas ▶ Cartas de misión	Resolución oral de desafíos narrativos.
Semana 8: <i>Misión 7: Final Mission to save the Planet.</i> Organización y planificación del reto final.	2 horas	Equipos	▶ Guía de proyecto ▶ Rúbricas ▶ Materiales de apoyo	Guion o planificación del producto final.
Semana 9: Creación del reto final: video, podcast, póster interactivo, role-play o mini noticiero ambiental.	2 horas	Equipos	▶ Dispositivos de grabación ▶ Material de diseño ▶ Recursos digitales	Producto comunicativo final.
Semana 10: Presentación final, cierre narrativo, retroalimentación y entrega de insignias.	2 horas	Grupal	▶ Productos finales ▶ Rúbricas ▶ Insignias	Presentación oral final y moraleja del aprendizaje.

Fuente. La secuencia didáctica de la propuesta gamificada, contiene actividades de interacción oral, trabajo grupal y desafíos narrativos para el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés. Elaboración propia, 2026.

Finalmente, el cronograma y la secuencia organizan razonable la propuesta *Agentes Eco-Spy*, en la que las misiones y recursos desarrollan la competencia comunicativa oral en inglés. Asimismo, la integración de elementos de gamificación narrativa, trabajo grupal y retos comunicativos generan experiencias de aprendizaje, para el correcto uso del idioma y la mejora de la confianza, la participación y la motivación intrínseca de los alumnos en el proceso formativo.

3.8. Desarrollo de sesiones o actividades

Por otra parte, las sesiones se organizan en misiones que promueven el uso del inglés en contextos comunicativos. Cada misión se desarrolla durante una sesión de dos horas y sigue una secuencia didáctica que favorece la continuidad de la narrativa y la progresión de los aprendizajes. Cada sesión incluye:

- ▶ **Objetivo:** desarrollar la competencia comunicativa oral en inglés mediante la resolución de un reto narrativo asociado a la misión correspondiente, promoviendo la interacción, la colaboración y el uso funcional del idioma.
- ▶ **Inicio:** presentación del reto narrativo, contextualización de la misión, activación de conocimientos previos y explicación de los objetivos comunicativos que se esperan alcanzar.
- ▶ **Desarrollo:** actividad comunicativa (diálogos, descripciones, role-play, etc.), en la que el docente orienta el trabajo de los equipos, brinda apoyo lingüístico y proporciona retroalimentación durante el proceso, mientras que el alumnado asume un papel protagónico de la misión, interactúa con sus compañeros, negocia significados y usa el inglés para resolver los retos planteados.
- ▶ **Cierre:** retroalimentación y reflexión sobre el aprendizaje mediante una presentación grupal de los resultados, la entrega de recompensas narrativas y la valoración del cumplimiento de los objetivos de la misión. Como producto de cada sesión se generan evidencias de aprendizaje, tales como diálogos, presentaciones orales, representaciones dramáticas, las cuales son valoradas por medio de una rúbrica analítica y la lista de cotejo correspondientes.

Las actividades se desarrollan por etapas para fomentar la interacción, la negociación y el uso del idioma a través de la escucha, la expresión de ideas, la formulación de preguntas y la presentación de información en inglés, en coherencia con los principios del enfoque comunicativo (Córdova et al., 2024).

El desarrollo de los desafíos incluye 4 tipos:

1. Retos de comunicación oral en inglés. Participar en diálogos, entrevistas, juegos de rol (role-play), presentaciones cortas, grabación de audios y superación de misiones a través de intercambios orales. Estos retos refuerzan la fluidez, la pronunciación, la interacción y la confianza comunicativa.
2. Retos ambientales comunicativos. Analizar problemas ambientales, argumentar soluciones, crear propuestas de mejora y concluir en el cuidado del medio ambiente empleando el inglés como lengua de comunicación.

3. Retos de pensamiento crítico e interacción. Resolver misterios, descifrar pistas, explicar decisiones y negociar estrategias con los compañeros, a través de intercambios orales que argumenten, expliquen y defiendan los puntos de vista.
4. Retos creativos y colaborativos. Diseñar campañas ambientales, productos comunicativos y grupales que culminen en exposiciones orales, presentaciones multimedia, videos narrativos o actuaciones en inglés.

De esta manera, la producción oral es el centro de todas las misiones, impulsando el uso del idioma en entornos relevantes y participación activa dentro de la narrativa gamificada de *Agentes Eco-Spy*.

El sistema de recompensas ([Anexo B](#)) motiva a avanzar en la narrativa y a participación activamente en las actividades de comunicación oral en inglés, las cuales son:

- ▶ Recompensas principales: EcoCoins e insignias como Eco Hero, Code Master y Team Leader ([Anexo A](#)), otorgadas por la participación oral, la colaboración, la ganancia de misiones y el uso funcional del inglés en los desafíos comunicativos.
- ▶ Recompensas desbloqueables: Pistas extra, desbloqueo de misiones secretas y poderes especiales (por ejemplo, ayuda del mentor), se consiguen al mostrar empeño comunicativo, vencer retos orales o aportar al progreso del equipo.
- ▶ Indicador visual. Barra de salud del planeta la cual aumenta a medida que los equipos conquistan misiones, interactúan con el grupo, aportan a la solución de desafíos ambientales; y disminuye cuando las misiones no se completan o el equipo no alcanza los objetivos.
- ▶ Reconocimientos narrativos: Ascensos dentro de la agencia Eco-Spy y logro de rangos especiales por el progreso de los estudiantes como la fluidez, la confianza comunicativa, la cooperación y la participación oral.

Con el fin de impulsar una participación inclusiva, el sistema de recompensas apoya el avance individual y grupal. El avance en la narrativa se logra por la interacción oral, esfuerzo comunicativo, colaboración con el equipo, solución de desafíos, uso del inglés en las misiones y cumplimiento de los objetivos en cada actividad.

La barra de salud del planeta es un indicador del avance de la misión. Su incremento depende de superar retos, cooperar entre los equipos y recuperar fragmentos del Eco-Code en las

misiones. Por el contrario, el avance puede verse retrasado cuando los equipos no logran superar la misión o resolver los desafíos planteados; sin embargo, no se contemplan penalizaciones individuales por errores lingüísticos, dificultades de pronunciación o intervenciones condicionadas por la ansiedad comunicativa. Esta decisión busca reducir el filtro afectivo, promoviendo un entorno de aprendizaje en el que el error sea entendido como una oportunidad para mejorar y fortalecer la confianza en el uso oral del inglés.

Asimismo, con el propósito de evitar efectos negativos que puedan generar la comparación social, los rankings competitivos o una dependencia excesiva de las recompensas externas, la propuesta prioriza el progreso individual y grupal sobre la competencia entre equipos. El ranking colaborativo tiene un carácter orientador y narrativo, sin fijar clasificaciones constantes entre estudiantes, mientras que las insignias y recompensas reconocen el esfuerzo, la cooperación, la perseverancia y la participación comunicativa, más que el rendimiento individual.

Igualmente, se contemplan diversas formas de participación que permiten al alumnado mostrar sus avances de acuerdo con sus características y nivel de confianza comunicativa. Además de las intervenciones orales frente al grupo, se valoran actividades como la preparación de respuestas, la grabación de audios, el trabajo en parejas o pequeños grupos, los ensayos guiados y la participación colaborativa en la superación de las misiones. Estas alternativas favorecen la inclusión, reducen la ansiedad comunicativa y contribuyen al fortalecimiento progresivo de la competencia comunicativa oral.

3.9. Evaluación del aprendizaje

La evaluación tiene un enfoque formativo basado en el progreso del estudiante, para favorecer la valoración progresiva del aprendizaje. Esta propuesta usará una rúbrica analítica ([Anexo C](#)) para el seguimiento de la competencia comunicativa oral en inglés, que valorará la participación oral, la fluidez, la pronunciación, la interacción, el uso correcto del idioma y la confianza oral en el avance de las misiones como *Agentes Eco-Spy* (véase Tabla 9). Asimismo, la rúbrica se completará con listas de cotejo ([Anexo D](#)) detalladas para cada misión, ayudando a la observación de los objetivos de cada actividad sin recargar el proceso evaluativo.

Tabla 9 Rúbrica analítica de valoración, propuesta *Agentes Eco Spy*

Criterio	Excelente desempeño	Desempeño satisfactorio	Desempeño básico	Desempeño inicial
Participación oral	Participa en las actividades y usa el inglés de forma espontánea.	Participa regularmente con algunos apoyos.	Participa de forma limitada y necesita acompañamiento regular.	Presenta dificultades constantes para participar oralmente.
Fluidez y pronunciación	Se comunica con fluidez y pronunciación entendible.	Presenta algunas pausas o errores menores que no afectan la comprensión.	Presenta indecisiones frecuentes o dificultades de pronunciación.	La comunicación oral es muy limitada o poco comprensible.
Uso funcional del inglés	Usa vocabulario y expresiones adecuadas al ámbito comunicativo.	Usa expresiones básicas con algunos errores.	Hace uso limitado del vocabulario y necesita apoyo continuó.	Presenta dificultades para usar expresiones básicas en inglés.
Interacción y trabajo colaborativo	Coopera, escucha y responde adecuadamente a sus compañeros.	Participa en las actividades grupales de forma adecuada.	Presenta dificultades ocasionales para interactuar con el grupo.	Muestra escasa participación en las actividades colaborativas.
Confianza y autonomía comunicativa	Se expresa con seguridad y asume iniciativas orales.	Participa con cierta confianza.	Muestra inseguridad frecuente al comunicarse.	Evita participar o requiere apoyo constante.

Fuente. Esta rúbrica se empleará en el desarrollo de las misiones en la propuesta *Agentes Eco-Spy*, valorando el progreso de los alumnos en la competencia oral en inglés.

3.9.1. Semana 1. Introducción al proyecto y conformación de equipos

Este primer encuentro, da a conocer a los estudiantes la narrativa gamificada del proyecto, estimulando la participación en un ambiente seguro, incluyente y motivador para la interactividad oral en inglés. También, se intentará reducir la ansiedad inicial por medio de actividades de presentación, integración grupal y establecimiento de normas cooperativas, esperando genera motivación intrínseca en los alumnos por medio del reparto de roles, insignias y misiones que permitan entender la actividad gamificada. Por último, se planea que los estudiantes empleen expresiones básicas de interacción oral como saludos, presentación personal y trabajo colaborativo.

Lista de cotejo:

- ▶ Comprende la narrativa del proyecto.
- ▶ Asume el rol dado dentro del equipo.
- ▶ Participa en actividades iniciales de interacción oral.
- ▶ Colabora con los compañeros en la conformación de equipos.

3.9.2. Semana 2. Misión 1 – Jungle Rescue

Esta misión fortalecerá la comprensión y generación oral básica, mediante actividades de vocabulario ambiental y descripciones simples. Se busca que los estudiantes interactúen oralmente usando estructuras sencillas para localizar objetos, lugares y dificultades ambientales dentro de la narrativa. Asimismo, la actividad animará a la cooperación entre compañeros, minimizando el temor a equivocarse e impulsando la participación en pequeños grupos. De modo que, se refuerce el uso del inglés desde retos comunicativos ligados a la historia del proyecto.

Lista de cotejo:

- ▶ Usa vocabulario ambiental básico en inglés.
- ▶ Describe el entorno aplicando expresiones sencillas.
- ▶ Participa en intercambios orales cortos.
- ▶ Cooperar en su equipo durante la misión.

En esta misión adquiere vocabulario necesario para tratar problemáticas ambientales, por lo cual se emplea una actividad interactiva elaborada en LearningApps.org, la cual permite a los estudiantes unir imágenes a conceptos por medio de una dinámica lúdica de aprendizaje (véase [Anexo I](#)).

3.9.3. Semana 3. Misión 2 – Code Breaker

Esta misión desarrolla las habilidades de interacción oral, mediante diálogos comunicativos cortos entre los estudiantes, por lo cual, adoptarán roles de agentes para compartir información en inglés y avanzar en la misión. En consecuencia, se desea potenciar la pronunciación, la fluidez y la seguridad comunicativa en contextos simulados. Asimismo, el proceso busca aumentar la motivación de los alumnos mediante desafíos cooperativos y retroalimentación positiva constante.

Lista de cotejo:

- ▶ Formula preguntas sencillas en inglés.
- ▶ Responde correctamente a sus compañeros.
- ▶ Utiliza vocabulario asociado a la contaminación.
- ▶ Participa en el desarrollo de la misión.

Para reforzar la comprensión de mensajes en inglés, se diseñó una actividad interactiva elaborada en Educaplay, en la que los estudiantes organizan las palabras para descubrir mensajes relacionados con la narrativa de la misión (véase [Anexo I](#)).

3.9.4. Semana 4. Misión 3 – Ocean Defense

El objetivo de esta misión es fomentar la comunicación oral espontánea por medio de actividades grupales dirigidas en la solución de problemas de la narrativa gamificada. Además, busca formular preguntas, responder y negociar en inglés. Al mismo tiempo, la sesión profundizará en habilidades socioemocionales como la escucha, el respeto por los compañeros y la confianza de participar oralmente sin miedo al error, esperando la conexión entre aprendizaje y motivación intrínseca.

Lista de cotejo:

- ▶ Expresa opiniones sencillas sobre problemas ambientales.
- ▶ Comprende instrucciones y preguntas básicas.
- ▶ Participa en discusiones grupales.
- ▶ Emplea el inglés para resolver desafíos comunicativos.

Para reforzar el vocabulario del reciclaje e interacción oral en inglés, se incluye una actividad interactiva elaborada en Wordwall, en la que los estudiantes ordenan vocabulario relacionado con materiales reciclables y no reciclables, mientras explican oralmente sus respuestas utilizando expresiones sencillas en inglés (véase [Anexo I](#)).

3.9.5. Semana 5. Misión 4 – Eco Lab

Busca fomentar el uso funcional del inglés por medio de simulaciones comunicativas relacionadas con problemáticas de la narrativa. En consecuencia, los estudiantes deberán usar expresiones orales para tomar decisiones, resolver retos y comunicarse con otros agentes. Asimismo, la actividad reforzará la fluidez y la coherencia en discursos breves, promoviendo un clima de aprendizaje dinámico y participativo. Por último, reforzará la autonomía y la creatividad de los alumnos dentro del entorno narrativo.

Lista de cotejo:

- ▶ Propone soluciones a un problema ambiental.
- ▶ Justifica oralmente sus ideas en inglés.

- ▶ Participa en el trabajo colaborativo.
- ▶ Utiliza expresiones pertinentes para la actividad.

En coherencia con el objetivo de fortalecer la competencia comunicativa oral en inglés, la misión *Eco Lab* incorpora un desafío de analizar un problema ambiental y comunicar posibles soluciones. Como se observa en el [Anexo I](#), la actividad combina elementos narrativos y visuales que favorecen la participación y el uso del idioma.

3.9.6. Semana 6. Misión 5 – Secret Message

Secret Message, busca potenciar la expresión de opiniones y emociones en inglés con discusiones guiadas y toma de decisiones colectivas. Además, favorecerá la argumentación básica y la interacción oral respetuosa entre compañeros. De igual manera, se espera afianzar la seguridad comunicativa y reducir la ansiedad en la participación oral pública. Para lo cual, la sesión procurará estimular la implicación emocional de los estudiantes mediante desafíos narrativos que exijan cooperación y pensamiento crítico.

Lista de cotejo:

- ▶ Comprende la información principal del audio.
- ▶ Responde preguntas relacionadas con la misión.
- ▶ Expresa opiniones o propuestas en inglés.
- ▶ Interactúa respetuosamente con sus compañeros.

Para fortalecer la comprensión y la interacción oral en inglés, este desafío busca solucionar problemáticas del medio ambiente, mediante el análisis de la contaminación atmosférica, debatir posibles opciones y seleccionar la más adecuada, explicando oralmente su elección en inglés. Como se observa en el [Anexo I](#), la misión ayuda a la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

3.9.7. Semana 7. Misión 6 – City Tracker

La meta para esta misión es integrar las habilidades orales trabajadas durante el proceso, mediante actividades comunicativas complejas y contextualizadas. A tal efecto, se espera que los estudiantes empleen vocabulario, expresiones y estrategias comunicativas para resolver el conflicto principal de la narrativa. Del mismo modo, la actividad consolidará el trabajo colaborativo, la autonomía y la confianza en el uso oral del inglés, fortaleciendo la percepción positiva del aprendizaje en experiencias lúdicas y significativas.

Lista de cotejo:

- ▶ Comprende instrucciones relacionadas con la misión.
- ▶ Utiliza vocabulario ambiental contextualizado.
- ▶ Participa en la resolución colaborativa del desafío.
- ▶ Se comunica oralmente con el equipo.

Se plantea una actividad de identificación y análisis de problemáticas ambientales en la que los estudiantes conocen tipos de contaminación, reciben instrucciones en inglés y debaten sus respuestas con el equipo. Como se observa en el [Anexo I](#), el desafío necesita el uso de vocabulario ambiental, la negociación y la comunicación oral colaborativa para escoger las respuestas correctas y avanzar a la misión final.

3.9.8. Semana 8. Misión 7 – Finally, Mission to Save the Planet

Esta misión, orienta a los estudiantes en la preparación de la actividad final gamificada, en productos comunicativos orales como videos, pósteres interactivos, presentaciones dramatizadas simuladas ligadas a la narrativa del proyecto. Asimismo, busca fortalecer la organización de ideas, la pronunciación y la expresión oral, para promover la creatividad, la autonomía y el compromiso en el aprendizaje del inglés.

Lista de cotejo:

- ▶ Participa en la planificación del producto final.
- ▶ Utiliza el inglés durante la preparación.
- ▶ Propone ideas relacionadas con el cuidado ambiental.
- ▶ Colabora con el equipo en la organización de tareas.

En esta fase, los equipos escogen una problemática ambiental de su ambiente y organizan la información para crear videos, pósteres o dramatizaciones en inglés. Como se observa en el [Anexo I](#), la actividad impulsa la colaboración, la creatividad y el uso del idioma en la preparación de propuestas para la solución de problemas ambientales.

3.9.9. Semana 9. Producción del reto final

La finalidad de esta actividad es permitir que los estudiantes creen y compartan sus producciones orales dentro del entorno gamificado, en el que se valore la fluidez, la pronunciación, la interacción y la confianza comunicativa. También, reforzar la motivación

intrínseca por medio de la retroalimentación positiva y el reconocimiento simbólico de logros.

Lista de cotejo:

- ▶ Elabora un producto coherente con la narrativa.
- ▶ Utiliza el inglés para comunicar ideas.
- ▶ Participa activamente en la presentación.
- ▶ Demuestra creatividad y trabajo colaborativo.

3.9.10. Semana 10. Presentación final y cierre narrativo

En el último encuentro, se busca cerrar la experiencia gamificada con una actividad de reflexión colectiva sobre el proceso de aprendizaje vivido. Esperando que los estudiantes expresen oralmente sus experiencias, emociones y aprendizajes vividos durante las misiones. Asimismo, la actividad consolida la percepción del error como parte natural del aprendizaje y fortalece la autoconfianza en el uso del inglés oral. En conclusión, se valorará el impacto formativo de la narrativa en la participación, la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje de la lengua extranjera.

Lista de cotejo:

- ▶ Presenta oralmente su experiencia de aprendizaje.
- ▶ Relaciona el producto final con la narrativa Eco-Spy.
- ▶ Identifica aprendizajes alcanzados durante el proyecto.
- ▶ Participa en la reflexión final.

4. Evaluación del Proyecto

4.1. Fundamentación de la evaluación

La evaluación es un componente esencial de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, ya que permite valorar el aprendizaje de los alumnos y la calidad, coherencia y viabilidad del diseño propuesto. En este sentido, se idea como un proceso sistemático encaminado a proporcionar información relevante sobre el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés y la idoneidad de los elementos de la gamificación narrativa. Dado que este trabajo corresponde al diseño de una propuesta didáctica y no a su implementación, la evaluación se formula desde

una perspectiva prospectiva y se organiza en dos dimensiones: la evaluación del aprendizaje de los alumnos y la evaluación de la propia propuesta gamificada.

4.2. Evaluación del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje permite valorar el nivel de desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en las siete misiones y producción del reto final. Para ello, se priorizan métodos de evaluación para fomentar la observación continua, la retroalimentación y la participación de los alumnos en su propio aprendizaje. Los principales aspectos de evaluación son:

- ▶ Participación oral en las actividades propuestas.
- ▶ Fluidez y pronunciación.
- ▶ Uso funcional del inglés en situaciones comunicativas.
- ▶ Interacción y trabajo colaborativo.
- ▶ Confianza y autonomía comunicativa.

Para valorar estos componentes se propone el uso de una rúbrica analítica común para todas las misiones, acompañada de listas de cotejo que permitan verificar el cumplimiento de los objetivos en cada actividad (véase Tabla 10).

Tabla 10 Instrumentos para la evaluación del aprendizaje

Instrumento	Finalidad	Aspectos evaluados
Rúbrica analítica común	Valorar el desempeño oral durante las misiones (Anexo C).	Participación, fluidez, pronunciación, interacción y uso funcional del inglés.
Listas de cotejo por misión	Verificar la realización de los objetivos para cada misión (Anexo D).	Participación, colaboración, resolución de desafíos y uso del idioma.

Fuente. La tabla presenta los instrumentos para valorar el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés, en la propuesta *Agentes Eco-Spy*. Elaboración propia, 2026.

4.3. Evaluación de la propuesta gamificada

La evaluación del proyecto analiza los elementos narrativos, técnicas de juego, actividades e instrumentos de evaluación en coherencia con los objetivos planteados. La valoración de la propuesta se enfoca en los siguientes aspectos:

- ▶ Coherencia entre objetivos, actividades y evaluación.
- ▶ Idoneidad de la narrativa gamificada en el ámbito educativo.

- ▶ Capacidad motivadora de las misiones y desafíos.
- ▶ Adecuación de los recursos empleados.
- ▶ Aporte al desarrollo de la competencia comunicativa oral.
- ▶ Viabilidad de realización en contextos similares.

Además, la evaluación del proyecto analiza aspectos con las necesidades halladas en el entorno educativo, la coherencia entre los elementos didácticos, el ajuste curricular educativo, la viabilidad de implementación, los recursos seleccionados, la motivación de la narrativa gamificada y la adaptación de los instrumentos de evaluación sugeridos (véase Tabla 11).

Tabla 11 Aspectos de valoración de la propuesta gamificada

Aspecto para valorar	Instrumento	Finalidad
Pertinencia de la propuesta	Lista de verificación de la propuesta didáctica (Anexo G)	Comprobar la viabilidad de la propuesta con las necesidades educativas.
Coherencia pedagógica	Lista de verificación de la propuesta didáctica (Anexo G)	Verificar la coherencia entre objetivos, actividades, metodología y evaluación.
Adecuación curricular	Lista de verificación de la propuesta didáctica (Anexo G)	Analizar la relación de la propuesta, las competencias, saberes y objetivos educativos.
Viabilidad de implementación	Lista de verificación de la propuesta didáctica (Anexo G)	Valorar la viabilidad de aplicación contemplando el tiempo, recursos y características del contexto.
Adecuación de los instrumentos de evaluación	Lista de verificación de la propuesta didáctica (Anexo G)	Valorar la adecuación y coherencia de los instrumentos diseñados para el seguimiento del aprendizaje.
Adecuación de los recursos y del proceso didáctico	Diario reflexivo docente (Anexo F)	Analizar el beneficio y conveniencia de los recursos, materiales y tecnológicos usados.
Integración de la narrativa	Lista de verificación para la integración de la narrativa gamificada (Anexo H)	Comprobar la coherencia entre la historia, los personajes, las misiones y los objetivos de aprendizaje.
Motivación intrínseca y percepción de la propuesta	Cuestionario de percepción de los alumnos (Anexo E)	Recopilar la valoración, el interés, la participación y el compromiso de los alumnos por la propuesta.
Desarrollo de la competencia comunicativa oral	Rúbrica analítica (Anexo C)	Valorar la capacidad de la propuesta para impulsar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.

Fuente. La tabla reúne los aspectos para la valoración de la calidad pedagógica, coherencia metodológica y viabilidad de la propuesta gamificada *Agentes Eco-Spy*, así como los instrumentos para su análisis. Elaboración propia, 2026.

4.4. Instrumentos de valoración del proyecto

Con el propósito de obtener información sobre la operación de la propuesta, se plantean los siguientes instrumentos de valoración:

4.4.1. Cuestionario de percepción de los alumnos

Este instrumento ([Anexo E](#)) se propone para recoger información de la experiencia de aprendizaje por parte de los estudiantes y su evaluación de los elementos gamificados. Se propone una escala tipo Likert de cinco niveles (1 = totalmente en desacuerdo; 5 = totalmente de acuerdo).

Algunos ítems son:

- ▶ Las misiones resultaron interesantes y motivadoras.
- ▶ La narrativa facilitó mi participación en las actividades.
- ▶ Me sentí más seguro al comunicarme en inglés.
- ▶ Las actividades favorecieron el trabajo colaborativo.
- ▶ La gamificación hizo que aprender inglés fuera más interesante.

4.4.2. Diario reflexivo docente

Este instrumento ([Anexo F](#)) se propone para registrar observaciones del desarrollo de las actividades, la participación de los estudiantes, las dificultades halladas y el ajuste de los recursos implementados.

Entre los aspectos a registrar se encuentran:

- ▶ Nivel de participación observado.
- ▶ Grado de implicación con la narrativa.
- ▶ Desempeño de las actividades propuestas.
- ▶ Dificultades presentadas durante las misiones.
- ▶ Propuestas de mejora para futuras implementaciones.

4.4.3. Lista de verificación de la propuesta

Se plantea una lista de comprobación dirigida a valorar la calidad global del diseño didáctico ([Anexo G](#)).

Algunos indicadores serían:

- ▶ Los objetivos se relacionan con las actividades propuestas.
- ▶ Las misiones impulsan el desarrollo de la comunicación oral.
- ▶ Los elementos de gamificación se integran coherentemente.
- ▶ La narrativa guarda continuidad durante la propuesta.
- ▶ Los instrumentos de evaluación son acordes a los objetivos planteados.

4.5. Criterios de adecuación, coherencia y viabilidad

La eficacia de la propuesta se valorará en función del grado en que sus elementos favorezcan el logro de los objetivos planteados. En este sentido, se considerará que el proyecto cumple su finalidad cuando:

- ▶ Promueva oportunidades frecuentes de interacción oral en inglés.
- ▶ Favorezca la participación de los estudiantes.
- ▶ Contribuye a proporcionar un entorno seguro para la comunicación oral.
- ▶ Integre de manera coherente la narrativa y las dinámicas de gamificación.
- ▶ Potencie la motivación intrínseca a través de desafíos significativos y progresivos.
- ▶ Permita valorar el aprendizaje por medio de instrumentos claros y viables.
- ▶ Favorezca el desarrollo de la competencia comunicativa oral en entornos comunicativos.

En consecuencia, la evaluación propuesta no se limita a valorar los productos finales, sino que así mismo considera el proceso de aprendizaje desarrollado durante las misiones, las experiencias, las interacciones y el progreso de los alumnos dentro de la narrativa gamificada *Agentes Eco-Spy*. De esta manera, permite plantear una evaluación coherente con los objetivos del proyecto y los principios pedagógicos que dirigen la propuesta.

5. Discusión y Conclusiones

5.1. Discusión

La presente propuesta didáctica responde a las dificultades en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en estudiantes de educación básica secundaria. A partir de la revisión teórica realizada, se constató que la baja participación oral no se explica de factores lingüísticos, sino de variables afectivas y motivacionales que condicionan la voluntad del estudiante para interactuar en la lengua extranjera. En este sentido, aspectos como la

ansiedad comunicativa, el miedo al error y la escasa motivación intrínseca son barreras para el uso oral del idioma y entorpecen un significativo aprendizaje.

Asimismo, los aportes de la teoría del filtro afectivo y la teoría de la autodeterminación permitieron entender la necesidad de diseñar experiencias educativas que propicien entornos seguros, participativos y sentimentalmente positivos. Desde esta perspectiva, la propuesta *Agentes Eco-Spy* generará situaciones que bajen la presión por la evaluación tradicional y fomenten la participación oral por medio de dinámicas grupales, retos por etapas y una narrativa que dé significado al aprendizaje.

Por otra parte, los resultados de la revisión bibliográfica coinciden en señalar que la gamificación educativa puede favorecer el aprendizaje y la motivación cuando sus elementos se articulan de manera coherente con los objetivos pedagógicos, las características del contexto y las necesidades de los alumnos, evitando una incorporación aislada de recompensas o sistemas de puntuación. En consecuencia, la propuesta diseñada integra dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación articulados con el desarrollo de la competencia comunicativa oral, situando el uso funcional del inglés como eje central de cada misión y evitando una aplicación superficial de la gamificación.

De igual forma, la incorporación de una narrativa basada en el modelo del viaje del héroe organiza el aprendizaje como un desafío por etapas de superación. La historia de los *Agentes Eco-Spy* y el enfrentamiento con el personaje Dr. DarkPollution ofrece un hilo conductor que incluye, interviene emocional y persiste en actividades. Esta característica es relevante en estudiantes de educación básica secundaria, quienes muestran vínculos por experiencias narrativas, grupales e interactivas.

Finalmente, aunque la propuesta cuenta con una base teórica y un esquema metodológico viable, es importante precisar que en un futuro su eficacia dependerá de probarla en contextos reales de aula que midan su impacto en la participación oral, la motivación intrínseca, la ansiedad comunicativa y el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

5.2.Limitaciones del proyecto

La principal limitación de este trabajo se basa en que corresponde al diseño de una propuesta didáctica y no a su implementación en un contexto real de aula. Por consiguiente, no se obtuvo evidencias experienciales sobre el impacto de la propuesta en la motivación intrínseca, la ansiedad comunicativa o el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

Asimismo, al tratarse de un diseño documental, la propuesta no fue sometida a un proceso de implementación, validación o contraste en un contexto educativo real, por lo que su eficacia y viabilidad deberán comprobarse a través de futuras investigaciones que consideren su aplicación y evaluación en el aula.

Del mismo modo, la propuesta fue diseñada para un contexto educativo concreto, integrado por estudiantes de educación básica secundaria de una institución educativa del municipio de Florencia, Caquetá, con características socioculturales y educativas específicas. Por lo cual, los elementos de la narrativa, la organización de las actividades y los recursos propuestos deberán adaptarse para su aplicación en otros niveles educativos o instituciones con características distintas.

Por último, las limitaciones de conectividad a internet y la disponibilidad de dispositivos digitales, podrían influir en la puesta en marcha de algunas actividades, siendo necesario el diseño de alternativas presenciales o recursos adicionales que aseguren la participación de todos los estudiantes.

5.3.Prospectiva

Como línea futura de trabajo, se propone implementar y evaluar la propuesta *Agentes Eco Spy* en escenarios reales para analizar su efecto en el desarrollo de la competencia comunicativa oral, la motivación intrínseca y el manejo de la ansiedad comunicativa en estudiantes de educación básica secundaria. Para ello, sería pertinente valorar indicadores como la participación oral, la fluidez, la pronunciación, la interacción comunicativa, la motivación intrínseca, la disminución de la ansiedad comunicativa y la percepción del alumnado sobre la utilidad y el interés de la propuesta.

Asimismo, futuras investigaciones podrían ampliar la propuesta incluyendo herramientas digitales, entornos virtuales de aprendizaje u otros recursos que profundicen la experiencia

narrativa y la interacción en lengua extranjera. De igual manera, sería relevante investigar la ejecución de este modelo de gamificación narrativa en otros niveles educativos o en competencias lingüísticas distintas, como la comprensión auditiva, la lectura o la escritura en inglés.

También, sería de interés comparar los resultados obtenidos en diferentes contextos educativos para analizar la adaptabilidad y la viabilidad de la propuesta en función de las características del alumnado y de los recursos disponibles.

5.4. Conclusiones

En relación con el primer objetivo específico, orientado a analizar las principales dificultades asociadas al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés en alumnos de educación básica secundaria, se concluye que las principales dificultades detectadas corresponden a la escasa participación en actividades de interacción oral, el temor a cometer errores, la ansiedad comunicativa y el predominio de metodologías tradicionales. Estos factores limitan las oportunidades de utilizar el inglés en situaciones comunicativas significativas y dificultan el desarrollo de la competencia comunicativa oral.

Respecto al segundo objetivo específico, dirigido a fundamentar teóricamente la relación entre motivación intrínseca, filtro afectivo, ansiedad comunicativa y gamificación narrativa en el aprendizaje de lenguas extranjeras, se concluye que estas variables guardan una estrecha relación. La revisión de la literatura evidencia que el diseño de experiencias de aprendizaje motivadoras, participativas y emocionalmente seguras favorece la disminución del filtro afectivo y de la ansiedad comunicativa, incrementando la disposición de los alumnos para participar oralmente en inglés.

En cuanto al tercer objetivo específico, dirigido al diseño de los elementos narrativos, mecánicos, dinámicos y evaluativos de la propuesta gamificada, se concluye que la propuesta *Agentes Eco-Spy* articula de manera coherente la narrativa, las misiones, las dinámicas, las mecánicas y los componentes de gamificación con actividades comunicativas orientadas al uso funcional del inglés. Esta integración sitúa al alumnado como protagonista de su aprendizaje y favorece la interacción oral en contextos significativos.

Finalmente, respecto al cuarto objetivo específico, orientado al establecimiento de instrumentos de evaluación del aprendizaje y de valoración de la propuesta, se concluye que la combinación de rúbricas analíticas, listas de cotejo, cuestionarios de percepción, diarios reflexivos y listas de verificación ofrecen un sistema de evaluación integral y viable. Estos instrumentos permiten valorar el desarrollo de la competencia comunicativa oral y la calidad pedagógica de la propuesta, asegurando la coherencia de los objetivos y los principios de la evaluación formativa.

En síntesis, el diseño de la propuesta *Agentes Eco Spy* es una alternativa pedagógica sustentada teóricamente para favorecer el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés y refuerza la motivación intrínseca de los estudiantes de educación básica secundaria. La integración de la gamificación narrativa, el enfoque comunicativo y una evaluación de carácter formativo brinda una base sólida para futuras implementaciones y adaptaciones en contextos educativos con características similares.

5.5. Reflexión personal

El desarrollo de este trabajo permitió fortalecer mi comprensión sobre la importancia de diseñar propuestas pedagógicas que respondan a las necesidades académicas, emocionales, motivacionales y sociales de los alumnos. La revisión teórica evidenció que el aprendizaje de una lengua extranjera está influido por factores afectivos que subordinan la participación y la confianza comunicativa de los estudiantes. Asimismo, este proceso favoreció la inclusión de los conocimientos adquiridos durante el máster asociados con el diseño curricular, la planificación didáctica, la evaluación formativa y la incorporación de metodologías basadas en evidencia científica.

Asimismo, el diseño de *Agentes Eco-Spy* favoreció la reflexión sobre el papel de la innovación educativa en la enseñanza del inglés y la oportunidad de usar la gamificación narrativa para crear un aula integral, motivadora y centrada en el estudiante. Durante su elaboración fue necesario tomar decisiones vinculadas con la selección de la narrativa, el diseño de las misiones, la elaboración de los instrumentos de evaluación y la incorporación de estrategias dirigidas a profundizar en la motivación intrínseca y disminuir el filtro afectivo. Estas decisiones fortalecieron mi capacidad para diseñar propuestas didácticas contextualizadas, coherentes y fundadas teóricamente.

Referencias bibliográficas

- Aguilera, G., Fiol, A., & Olivero, M. (2022). El desarrollo de la habilidad de expresión oral del idioma inglés desde la perspectiva del enfoque basado en tareas. *Revista didáctica y educación*, 13(2), 329-345. Universidad de Las Tunas. Cuba.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8456718>
- Ávila, V., Cárdenas, N., Franco, L., & Cobos, S. (2021). El rol de las emociones en el aprendizaje de lenguas. Universidad EAN.
<https://repository.universidadean.edu.co/server/api/core/bitstreams/fc78add9-44e2-4313-82cc-2fe2c849e95b/content>
- Bobarin Conde, E. R. (2021). Desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 723-732.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300723&script=sci_arttext&tlng=es
- Campbell, J. (1949). The hero with a thousand faces. *Pantheon Books*.
- Córdova, M., Suárez, R., Cabrera, A., y Plaza, S., (2024). Enfoques Comunicativos en la Enseñanza de Idiomas: Estrategias para Fomentar la Competencia Oral en la Educación Superior. *Reincisol*, 3(6), pp. 4399-4419.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)4399-4419](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)4399-4419)
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*. Council of Europe Publishing.
<https://www.coe.int/lang-cefr>
- Díaz, K. A. (2024). Incidencia del enfoque comunicativo para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 10:02 en la Institución Educativa Roque De Alba. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 8(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12932
- Educaplay. (2026). Decode a Secret Message [Actividad interactiva].
<https://www.educaplay.com/learning-resources/29551326-decode-a-secret-message.htm>
- Educaplay. (2026). City Tracker [Actividad interactiva]. <https://www.educaplay.com/learning-resources/28747117-enviro-scan-spot-environmental-problems.html>

- Gilroy, A., McCloat, A., & Harvey, D. (2026). La teoría de la autodeterminación en el aula de secundaria: una revisión exploratoria. *Ciencias Sociales y Humanidades Abiertas*, 13. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2026.102698>
- González, S., Aguilera, M., & Tronco, J. (2024). Factores afectivos como obstaculizadores en la participación oral del aprendiz de inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8 (5). México. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/issue/view/30>
- Jiménez, J. A., & Fernández, D. A. (2026). Desarrollo de la competencia oral en inglés en contextos educativos: análisis teórico y tendencias investigativas. *Revista Científica TESLA*, 5(2). <https://doi.org/10.55204/trc.v6i1.e579>
- Kapp, K. M. (2012). 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. http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf
- LearningApps.org. (2026). LearningApps.org: Plataforma para la creación de actividades interactivas de aprendizaje. <https://learningapps.org/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer*. Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ortiz, J. (2024). La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1). Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/16562/Ortiz%20Quiceno%2C%20Jefferson.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Osorio Montalvo, L. E. (2025). Análisis del impacto del filtro afectivo en el desarrollo de la habilidad de speaking en estudiantes de inglés de nivel intermedio. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional y Abierta a Distancia (UNAD)]. <https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/77771/1/leosoriom.pdf>
- Ozdemir, O., & Seçkin, H. (2025). Explorando la ansiedad ante el aprendizaje de lenguas extranjeras en la educación superior: Perspectivas multifacéticas sobre las causas, los

- impactos y las estrategias de afrontamiento. *Ciencias Sociales y Humanidades Abiertas*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101364>
- Peña-Ledesma, V. L. (2024). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8 (1). <https://orcid.org/0009-0002-7090-4817>
- Peñafiel, G. E., Cedeño, K. M., Bravo, J. C., Arévalo, E. A., Cárdenas, G. E., & Rivas, B. R. (2024). La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5 (2). <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.371>
- Poveda, D. F., Limas-Suarez, S. J., & Cifuentes, J. E. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Educación y Educadores*, 26(1). <https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1). <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Villafuerte, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., & Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(85), 875-894. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6319>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. *Wharton Digital Press*.
- Wordwall. (2026). Wordwall: Plataforma para la creación de actividades educativas interactivas. <https://wordwall.net/>
- Yépez, M. F., Coronel, N. D., López, A. I., Abad, E. E., & Pala, W. E. (2025). El Rol del Storytelling Digital en la Enseñanza de Lengua: Desarrollo de Competencias Narrativas y Multimodales en Entornos Virtuales. *ASCE*, 4(3), 1369–1391. <https://doi.org/10.70577/ASCE/1369.1391/2025>
- Yum, I. P., Zapata, H. Y., Chavarría, J. V., Verdezoto, J. A., & Manjarrez, N. T. (2024). Motivación y Rendimiento Académico. *Centro de Investigación y Desarrollo*. https://doi.org/10.37811/cli_w1137

ANEXOS

Los anexos presentan los materiales, instrumentos y recursos diseñados para la implementación y valoración de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*. Cada instrumento contiene el desarrollo metodológico descrito en el cuerpo del trabajo y facilita su aplicación en contextos educativos similares.

Anexo A. Insignias de Eco Spy

Objetivo del anexo: Las insignias son un sistema de reconocimiento simbólico diseñado para reforzar la participación, la colaboración y el uso funcional del inglés durante el desarrollo de las misiones de la propuesta *Agentes Eco-Spy*. Estas se conceden conforme al cumplimiento de los criterios fijados para cada desafío comunicativo.

Aplicación: Las insignias son entregadas por el docente al finalizar cada misión, de acuerdo con el desempeño de los alumnos y los logros alcanzados durante las actividades.

Tiempo de aplicación: Al finalizar cada una de las siete misiones y el reto final de la propuesta, conforme al progreso alcanzado por los equipos y al logro de los objetivos de aprendizaje.

Instrucciones: El docente asignará la insignia de acuerdo con los criterios establecidos para cada misión, considerando aspectos como la participación oral, la colaboración, el uso funcional del inglés y el cumplimiento de los retos comunicativos. Las insignias tienen un carácter motivador y formativo, por lo que buscan reconocer el progreso de los alumnos sin promover la competencia excesiva entre estudiantes.



Fuente. Insignias diseñadas por la autora para la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*.
Elaboración propia, 2026.

Anexo B. Recompensas en la narrativa Eco Spy

Objetivo del anexo: Presentar el sistema de recompensas diseñado para la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, dirigido a fortalecer la motivación intrínseca, la participación oral, la colaboración y el progreso de los alumnos durante el desarrollo de las misiones.

Aplicación: El sistema de recompensas se sugiere para ser utilizado por el docente durante el desarrollo de las misiones, otorgando reconocimientos narrativos de acuerdo con el cumplimiento de los retos comunicativos y los criterios establecidos en la propuesta.

Tiempo de aplicación: Durante las siete misiones y el reto final, consecuente al progreso alcanzado por los equipos y al desarrollo de las actividades comunicativas.

Instrucciones: El docente asignará las recompensas planeadas en función de la participación, la cooperación, el uso funcional del inglés y el cumplimiento de los objetivos de cada misión. Las recompensas tienen un carácter formativo y narrativo, evitando la competencia excesiva entre los estudiantes.



Fuente. Sistema de recompensas diseñado para la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*.
Elaboración propia, 2026.

Anexo C. Rúbrica analítica para la valoración de la competencia comunicativa en inglés

Objetivo del instrumento: Valorar el desempeño de los alumnos durante el desarrollo de las misiones de la propuesta didáctica Agentes Eco-Spy, considerando el progreso en la competencia comunicativa oral en inglés.

Aplicación: La rúbrica será utilizada por el docente al finalizar cada misión para valorar el desempeño comunicativo de los alumnos.

Tiempo de aplicación: Durante las siete misiones y en el reto final de la propuesta.

Instrucciones: Para cada criterio se seleccionará el nivel de desempeño que mejor precise la actuación observada del estudiante.

Criterio	Nivel 4: Avanzado	Nivel 3: Adecuado	Nivel 2: En desarrollo	Nivel 1: Inicial
Participación oral	Participa de forma activa y voluntaria en todas las actividades comunicativas.	Participa con regularidad en la mayoría de las actividades.	Participa ocasionalmente y necesita apoyo frecuente.	Presenta dificultades para participar o evita intervenir.
Fluidez comunicativa	Se expresa con continuidad y escasas interrupciones.	Se comunica con algunas pausas que no afectan el mensaje.	Presenta pausas constantes que afectan la comunicación.	La comunicación es muy limitada.
Pronunciación y claridad	Pronuncia de forma clara y comprensible la mayoría de palabras y expresiones.	La pronunciación deja comprender el mensaje con pocas dificultades.	Presenta errores que afectan en parte la comprensión.	Los errores dificultan la comprensión del mensaje.
Uso funcional del inglés	Usa vocabulario y expresiones adecuadas al contexto comunicativo de manera autónoma.	Emplea vocabulario básico apropiado para la tarea propuesta.	Utiliza vocabulario limitado y necesita apoyo constante.	Presenta dificultades para utilizar expresiones básicas en inglés.
Interacción comunicativa	Escucha, responde, formula preguntas y sostiene diálogos comunicativos de forma efectiva.	Participa adecuadamente en los intercambios orales.	Interactúa de forma limitada y con apoyo del docente o compañeros.	Presenta dificultades para mantener la interacción comunicativa.
Trabajo colaborativo	Coopera activamente e impulsa la participación de los demás miembros del equipo.	Colabora adecuadamente con el grupo.	Participa de forma irregular en las actividades colaborativas.	Muestra escasa implicación en el trabajo grupal.
Confianza comunicativa	Se comunica con seguridad, iniciativa y voluntad para asumir retos orales.	Participa con confianza moderada en las actividades propuestas.	Evidencia inseguridad frecuente al expresarse oralmente.	Evita participar debido a la inseguridad o temor al error.
Orientaciones para la interpretación ➤ Nivel 4 (Avanzado): desempeño destacado y autónomo. ➤ Nivel 3 (Adecuado): desempeño acorde con los objetivos previstos. ➤ Nivel 2 (En desarrollo): necesita acompañamiento para consolidar habilidades. ➤ Nivel 1 (Inicial): necesita apoyo intensivo para participar y comunicarse.				

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo D. Modelo de lista de cotejo para las misiones de la propuesta Agentes Eco Spy

Objetivo del instrumento: Verificar el cumplimiento de los criterios de desempeño planeado para cada misión de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, para realizar un control del progreso de los alumnos en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

Aplicación: La lista de cotejo se plantea para ser utilizada por el docente durante o al finalizar cada misión, permitiendo registrar el logro de los criterios establecidos para las actividades comunicativas desarrolladas.

Tiempo de aplicación: Durante las siete misiones y el reto final de la propuesta, de acuerdo con las actividades contempladas en cada sesión.

Instrucciones: Para cada criterio, el docente marcará la opción correspondiente (Sí/ Parcialmente o No), considerando el desempeño observado de los alumnos durante el desarrollo de la misión. Los resultados serán apoyo para la retroalimentación formativa y el seguimiento del aprendizaje.

Misión: _____

Fecha: _____

Equipo: _____

Indicadores de observación	Sí	Parcialmente	No
Participa activamente en las actividades orales propuestas.			
Utiliza expresiones y vocabulario en inglés relacionados con la misión.			
Interactúa con sus compañeros usando el idioma inglés.			
Sigue las instrucciones y completa las tareas asignadas.			
Colabora en la resolución de los desafíos formulado.			
Guarda una actitud respetuosa durante el trabajo en equipo.			
Demuestra interés y compromiso con la narrativa de la misión.			
Contribuye al logro de los objetivos del equipo.			

Observaciones

Adaptación según la misión

El docente podrá incorporar indicadores específicos de acuerdo con los objetivos de cada reto narrativo. Por ejemplo:

➤ Jungle Rescue: uso de vocabulario conectado a la biodiversidad y relato de elementos del entorno.

➤ Code Breaker: formula y contesta preguntas sencillas en inglés.

➤ Ocean Defense: expresa opiniones sobre problemas ambientales.

➤ Eco Lab: presenta soluciones orales a un problema ecológico.

➤ Secret Message: comprende y transmite mensajes en inglés.

➤ City Tracker: interacción oral para resolver pistas y desafíos urbanos.

➤ Finally, Mission to Save the Planet: presentación y argumentación del producto final.

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo E. Cuestionario de percepción del alumnado

Objetivo del Instrumento: Recoger la percepción de los alumnos sobre la experiencia de aprendizaje desarrollada por medio de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, considerando aspectos relacionados con la motivación, la participación, la interacción y la comunicación oral en inglés.

Aplicación: El cuestionario se propone para ser aplicado al finalizar la implementación de la propuesta, con el fin de conocer la valoración de los alumnos relativo a las actividades, la narrativa gamificada y el proceso de aprendizaje.

Tiempo de aplicación: Al concluir la última misión y el reto final de la propuesta.

Instrucciones: El alumnado responderá cada afirmación utilizando una escala tipo Likert de cinco niveles (1 = totalmente en desacuerdo; 5 = totalmente de acuerdo), seleccionando la opción que mejor represente su experiencia durante el desarrollo de la propuesta.

Escala de respuesta					
1 = Totalmente en desacuerdo					
2 = En desacuerdo					
3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo					
4 = De acuerdo					
5 = Totalmente de acuerdo					
Ítem	1	2	3	4	5
Las misiones me resultaron interesantes.					
La historia de Agentes Eco-Spy me motivó a participar.					
Me sentí más cómodo al hablar en inglés durante las actividades.					
Las actividades favorecieron el trabajo en equipo.					
Las recompensas me animaron a continuar participando.					
Las misiones me ayudaron a utilizar el inglés en situaciones diferentes.					
La narrativa hizo las clases más dinámicas.					
Considero que mejoré mi participación oral en inglés.					
Me gustaría participar nuevamente en actividades similares.					
Recomendaría esta experiencia a otros estudiantes.					
Observaciones:					

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo F. Diario reflexivo Docente

Objetivo del Instrumento: Registrar las observaciones del docente sobre el desarrollo de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, detectando fortalezas, dificultades y oportunidades de mejora durante el desarrollo de las misiones.

Aplicación: El diario reflexivo se propone para ser diligenciado por el docente al finalizar cada sesión, registrando información referente con la participación del alumnado, la organización de las actividades y el funcionamiento de la propuesta.

Tiempo de aplicación: Al finalizar cada una de las siete misiones y el reto final.

Instrucciones: El docente registrará observaciones relacionadas con la participación del alumnado, el desarrollo de las actividades, el uso de los recursos, la integración de la narrativa y las posibles acciones de mejora para futuras implementaciones.

Fecha: _____
Misión: _____
Desarrollo de la sesión
Describe brevemente las actividades realizadas:

Participación del alumnado
¿Cómo fue la participación durante las actividades orales?

Funcionamiento de la narrativa
¿La narrativa favoreció la implicación de los estudiantes?

Dificultades observadas

Aspectos positivos

Propuestas de mejora

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo G. Lista de verificación de la propuesta didáctica

Objetivo del Instrumento: Valorar la calidad pedagógica de la propuesta didáctica *Agentes Eco-Spy*, examinando la coherencia entre los objetivos, la metodología, las actividades, los recursos y la evaluación.

Aplicación: La lista de verificación se propone para revisar ordenadamente los componentes de la propuesta didáctica antes de su valoración.

Tiempo de aplicación: Durante la fase de revisión y valoración de la propuesta didáctica.

Instrucciones: Para cada criterio se marcará la opción correspondiente (Sí/ Parcialmente o No), verificando la presencia y coherencia de los elementos que conforman la propuesta.

Criterio	Sí	Parcialmente	No
Los objetivos son claros y alcanzables.			
Las actividades se relacionan con los objetivos planteados.			
La propuesta impulsa el desarrollo de la competencia comunicativa oral.			
Los retos fomentan la interacción oral en inglés.			
Los recursos son adecuados para el contexto educativo.			
La narrativa está integrada en las actividades.			
Las mecánicas de gamificación son coherentes con los objetivos.			
El sistema de recompensas favorece la motivación.			
Los instrumentos de evaluación son adecuados.			
La propuesta es viable para su implementación.			
Existe coherencia entre objetivos, actividades y evaluación.			
La propuesta favorece la participación activa del alumnado.			

Observaciones

Valoración global

- Excelente
- Adecuada
- Requiere ajustes menores
- Requiere ajustes significativos

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo H. Lista de verificación para la integración de la narrativa gamificada

Objetivo del Instrumento: Verificar la adecuada integración de los elementos narrativos de la propuesta *Agentes Eco-Spy* con los objetivos didácticos, las actividades de aprendizaje y los principios de la gamificación narrativa.

Aplicación: La lista de verificación se propone para revisar la coherencia entre la narrativa, los personajes, las misiones, los desafíos y el sistema de recompensas diseñado para la propuesta.

Tiempo de aplicación: Durante la fase de diseño y revisión de la propuesta didáctica.

Instrucciones: Para cada criterio se marcará la opción correspondiente (Sí/ Parcialmente o No), comprobando la adecuada integración de los elementos narrativos con el desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.

Instrucciones: Marque con una (X) la opción que corresponda según el nivel de cumplimiento observado en cada criterio.			
Criterio de valoración	Sí	Parcialmente	No
La narrativa expone una historia definida.			
Los personajes principales (Agentes Eco-Spy y Dr. DarkPollution) guardan una labor coherente en todo el proyecto.			
Las misiones se relacionan con la historia principal.			
Existe continuidad narrativa entre una misión y la siguiente.			
Los desafíos presentados aportan al progreso de la narrativa.			
Los elementos de gamificación (insignias, niveles, recompensas y puntos) están incluidos en la historia.			
La narrativa brinda sentido y objetivo a las actividades de aprendizaje.			
Las actividades ayudan a la participación dinámica del alumnado dentro de lo narrativo.			
El tema ambiental se integra de manera coherente con los objetivos de aprendizaje del inglés.			
Las misiones impulsan el uso oral del inglés en situaciones contextualizadas.			
La narrativa favorece la motivación y el compromiso del alumnado.			
La estructura narrativa es adecuada para estudiantes de básica secundaria.			
El progreso de las misiones guarda el interés y la sensación de avance.			
El cierre narrativo permite resolver el conflicto planteado al inicio del proyecto.			
La narrativa aporta al desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés.			

Interpretación de resultados

13 a 15 criterios cumplidos: Integración narrativa muy adecuada.

10 a 12 criterios cumplidos: Integración narrativa adecuada con aspectos menores de mejora.

7 a 9 criterios cumplidos: Integración narrativa parcialmente adecuada; requiere ajustes.

Menos de 7 criterios cumplidos: La narrativa necesita una revisión notable para velar por su coherencia pedagógica.

Observaciones:

Fuente. Elaboración propia, 2026.

Anexo I. Misiones Agentes Eco-Spy

Misión 1. Jungle Rescue.

Objetivo del recurso: Impulsar la evolución del vocabulario relacionado con el medio ambiente por medio de una actividad interactiva de asociación entre imágenes y palabras en inglés, reforzando la comprensión léxica y la preparación para la comunicación oral.

Aplicación: Los estudiantes deberán relacionar correctamente las imágenes con las palabras correspondientes en inglés y, luego, utilizar ese vocabulario en las actividades comunicativas de la misión.

Instrucciones:

- Observar con atención las imágenes y las palabras.
- Relacionar cada imagen con el término correcto en inglés.
- Verificar las respuestas ofrecidas por la actividad.
- Utilizar el vocabulario aprendido en la actividad oral propuesta durante la misión.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con integración de una actividad interactiva elaborada en LearningApps y adaptación de los contenidos realizados por el autor, 2026.

Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

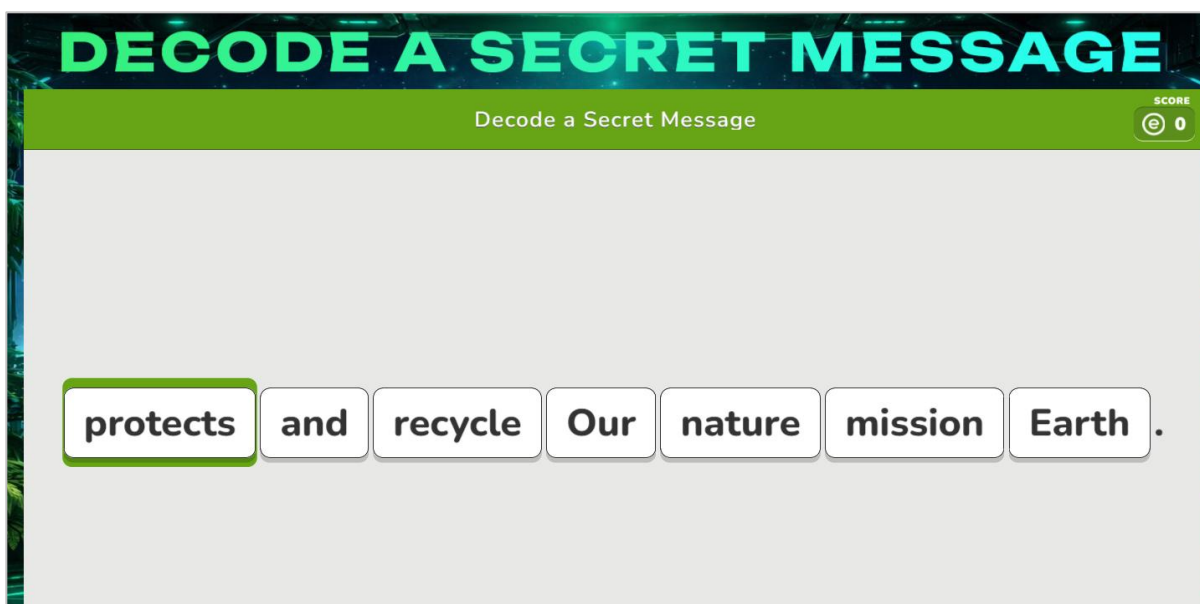
Misión 2. Code Breaker

Objetivo del recurso: Fortalecer la comprensión y la organización de estructuras básicas en inglés a través de la construcción de un mensaje conectado con el cuidado del medio ambiente, favoreciendo el desarrollo del vocabulario y la producción oral.

Aplicación: Una vez construido el mensaje, los estudiantes deberán leerlo en voz alta y explicar su significado al equipo, fomentando la interacción oral en inglés.

Instrucciones:

- Leer las palabras en la actividad.
- Organizar correctamente las palabras hasta formar el mensaje en inglés.
- Verificar la respuesta dada por la plataforma.
- Leer el mensaje en voz alta y explicar su significado utilizando expresiones sencillas en inglés.
- Compartir la respuesta en equipo y asociarla con la misión ambiental desarrollada.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con integración de una actividad interactiva elaborada en Educaplay, adaptación de los contenidos realizados por el autor, 2026.
Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

Misión 3. Ocean Defense

Objetivo del recurso: Desarrollar el vocabulario ligado con el reciclaje y la clasificación de residuos mediante una actividad interactiva que ayude a la comprensión, el uso funcional del inglés y la comunicación oral sobre el cuidado del medio ambiente.

Aplicación: Los estudiantes ordenan los diferentes materiales en las categorías de reciclables y no reciclables. Después, deberán justificar oralmente sus decisiones implementando el vocabulario y expresiones sencillas en inglés para impulsar la interacción comunicativa y el trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- Leer los nombres de los materiales presentados en la actividad.
- Ordenar cada elemento en la categoría adecuada (Recyclable Materials o Non-Recyclable Materials).
- Comprobar las respuestas dadas por la plataforma.
- Explicar oralmente, en inglés, por qué cada material pertenece a la categoría seleccionada.
- Compartir las respuestas con el equipo y participar en la retroalimentación de la actividad.

The image shows a digital interface for an interactive activity titled "CLEAN THE OCEAN". On the left, there is a grid of 15 colored boxes, each containing a waste material. These materials are to be sorted into two categories on the right: "RECYCLABLE MATERIALS" and "NON-RECYCLABLE MATERIALS". Each category has a 2x4 grid of empty boxes for the user to place the materials.

CLEAN THE OCEAN														
Tin Can	Dirty Tissue	Dirty Pizza Box												
Paper Bag	Toilet Paper	Aluminum Can												
Broken Mirror	Newspaper	Used Diaper												
Plastic Bottle	Cardboard Box	Candy Wrapper												
Magazine	Chip Bag	Cigarette Butt												
Plastic Straw	Milk Carton	Toothbrush												
Plastic Container	Glass Bottle													
			RECYCLABLE MATERIALS											
			NON-RECYCLABLE MATERIALS											

Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con integración de una actividad interactiva elaborada en Wordwall, adaptación de los contenidos realizados por el autor, 2026.
Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

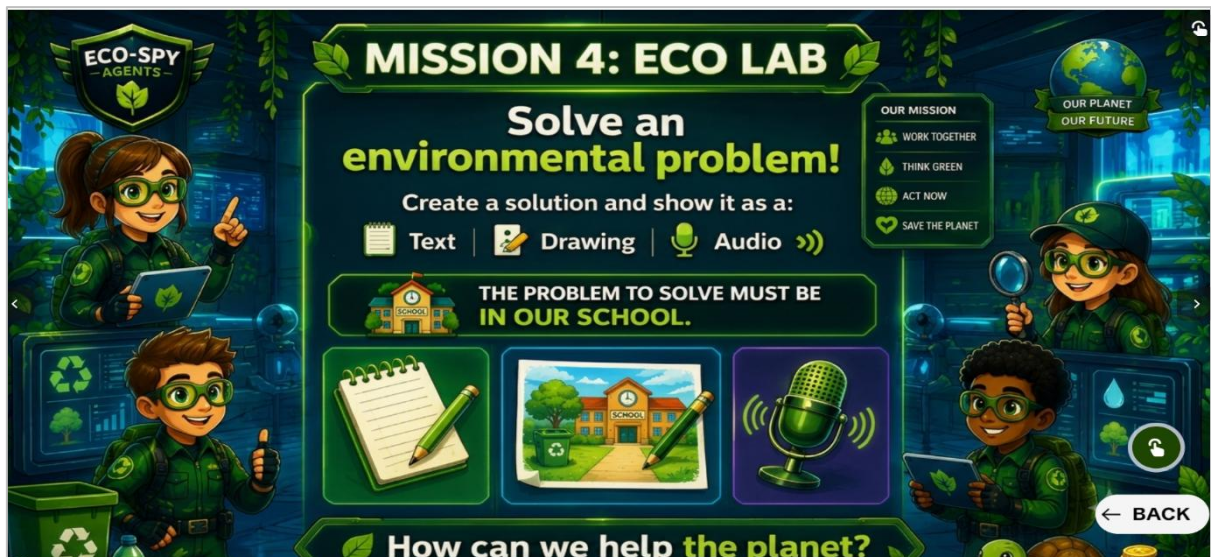
Misión 4 – Eco Lab

Objetivo del recurso: Potenciar la producción oral en inglés a través de la identificación de un problema ambiental del entorno escolar y la creación colaborativa de una propuesta de solución utilizando diferentes formatos comunicativos.

Aplicación: Los estudiantes analizan una problemática ambiental de su entorno escolar y proponen una solución mediante un texto corto, un dibujo acompañado de una explicación oral o un audio en inglés. La actividad impulsa el uso funcional del idioma, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- Localizar un problema ambiental presente en la institución educativa.
- Seleccionar uno de los recursos propuestos (texto, dibujo o audio).
- Elaborar una propuesta de solución utilizando vocabulario referente al medio ambiente.
- Presentar oralmente la propuesta al grupo utilizando expresiones sencillas en inglés.
- Participar en la retroalimentación y discusión de las soluciones planteadas.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con diseño, integración y adaptación de los contenidos realizados por el autor y apoyo de ChatGPT para la generación inicial de las ideas, la estructura de la actividad y los textos, 2026. Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

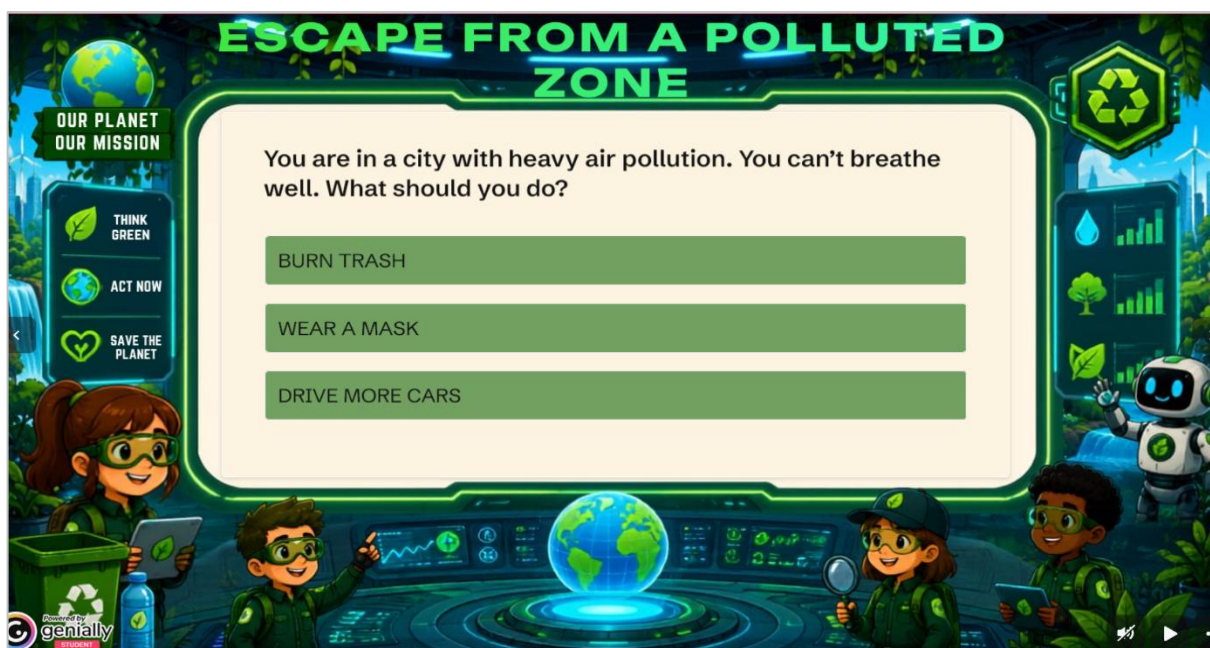
Misión 5 – Secret Message

Objetivo del recurso: Impulsar la comprensión y la producción oral en inglés por medio de la identificación de acciones para afrontar problemas de contaminación ambiental en situaciones contextualizadas.

Aplicación: Los estudiantes analizan una situación con la contaminación del aire y seleccionan una adecuada alternativa. Seguidamente, deberán justificar oralmente su respuesta utilizando vocabulario y expresiones en inglés relacionadas con el cuidado del medio ambiente.

Instrucciones:

- Leer la situación presentada.
- Analizar las opciones de respuesta disponibles.
- Seleccionar la opción correcta.
- Explicar oralmente la elección utilizando expresiones sencillas en inglés.
- Compartir y discutir la respuesta con el equipo.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, incorporando recursos gráficos generados con apoyo de ChatGPT y adaptados e integrados por el autor en el diseño de la actividad, 2026.
Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

Misión 6 – City Tracker

Objetivo del recurso: Fortalecer la comprensión y la producción oral en inglés a través de la identificación de problemas ambientales y su clasificación, favoreciendo el uso del vocabulario y la argumentación oral en contextos comunicativos.

Aplicación: Los estudiantes identifican diferentes tipos de contaminación y seleccionan la respuesta correcta. Posteriormente, deberán explicar oralmente su elección utilizando vocabulario ambiental y expresiones sencillas en inglés, incrementando la interacción y el trabajo colaborativo.

Instrucciones:

- Leer atentamente la situación.
- Analizar las opciones de respuesta.
- Seleccionar la opción correcta en la actividad interactiva.
- Explicar oralmente la respuesta en inglés relacionadas con el medio ambiente.
- Compartir la respuesta con el equipo y participar en la retroalimentación grupal.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, con integración de una actividad interactiva elaborada en Educaplay, adaptación de los contenidos realizados por el autor, 2026.
Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>

Misión 7 – Finally, Mission to Save the Planet

Objetivo del recurso: Integrar las habilidades de comunicación oral desarrolladas durante la propuesta a través de la elaboración y presentación de un producto final que demuestre el uso funcional del inglés, el trabajo colaborativo y la capacidad para plantear soluciones a problemáticas ambientales.

Aplicación: Los estudiantes, organizados en equipos, escogerán una modalidad de presentación (video, póster o representación dramática) para comunicar una propuesta de solución a un problema ambiental, empleando el inglés como lengua de interacción.

Instrucciones:

- Seleccionar un problema ambiental en el entorno escolar o comunitario.
- Elegir la modalidad de presentación (video, póster o role play).
- Elaborar el producto final utilizando vocabulario y expresiones en inglés trabajadas durante las misiones.
- Presentar el producto al grupo y responder las preguntas formuladas por los compañeros y el docente.
- Participar en la retroalimentación y reflexión final sobre el proceso de aprendizaje.



Fuente. Elaboración propia mediante Genially, incorporando recursos gráficos generados con apoyo de ChatGPT y adaptados e integrados por el autor en el diseño de la actividad, 2026.

Disponible en: <https://view.genially.com/69d2faf76efb47feef9c86fb>