LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Keren Lorena Yaruro Matallana

Linda Evelyn Sepúlveda Corredor

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLENTARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR LA PRESENTACIÓN DE SOATÁ

EN CONVENIO CON UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

30 DE MAYO, 2025

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Presentado por:

KEREN LORENA YARURO MATALLANA

LINDA EVELYN SEPULVEDA CORREDOR

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLENTARIA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NORMAL SUPERIOR LA PRESENTACIÓN DE SOATÁ

EN CONVENIO CON UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA

30 DE MAYO, 2025

Nota de aceptación

_____

_____

_____

_____

Evaluador

Soatá, 30 de mayo, 2025

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado primeramente a Dios, por cada Uno de los alcances logrados en mi vida, a mis padres, a mi madre Diana Yamile Matallana González y a mi padre Aldemar Yaruro Pinzón quienes desde el comienzo me dieron El apoyo y confiaron en mi para la realización de este proyecto. A mi hermana Paula Yaruro por siempre apoyarme y sacar El lado positivo de las cosas, ellos son mi impulso para seguir Cada día adelante. También a la ENSLP por permitirme Dar este gran paso de mi formación como docente.

Keren Lorena Yaruro Matallana.

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios por permitirme estar en este proceso de formación como Maestra. A mis padres, Edwin Zamir Leitón Rivera y Magdalena Sepúlveda Corredor, por sus palabras de aliento y constante respaldo en cada momento. A mis hermanos por creer en mí durante todo este camino de aprendizaje. A mi compañera Keren Yaruro, gracias por no abandonarme y por comprender mi situación en todo momento, brindándome siempre apoyo.

Linda Evelyn Sepúlveda Corredor

Agradecimiento

A nuestra docente de investigación Irma Anaíz Medina Martínez, por su acompañamiento y guía en el desarrollo de esta investigación, por ayudarnos y corregirnos cuando era necesario, por haber tenido la paciencia necesaria para instruirnos y explicarnos con amor, gracias por ser un gran apoyo al realizar este proyecto.

A nuestra asesora Ivonne Roció Sierra Miranda, quien desde el momento en que se inició este proyecto nos estuvo apoyando y dándonos ideas, por su manera de explicarnos y guiarnos en este proyecto, por su acompañamiento para desarrollar esta investigación y por la motivación que nos dio en cada momento.

A mi docente Miryam Buriticá Avalo, quien estuvo apoyándome y motivándome en la realización de este proyecto, quien siempre me sacaba una sonrisa y me decía “Mija no se ahogue en un vaso de agua”, siempre la recordaré con gran amor.

A nuestra docente Claudia Esperanza Valdeleón Blanco, quien estuvo conmigo en las buenas y en las malas, quien nos apoyo en este proceso, quien nos explicó de la mejor manera, y a quien le debemos horas de sueño, gracias por su paciencia.

Finalmente, a la ENSLP por habernos brindado el espacio para realizar este proyecto con los estudiantes del grado 4B quienes estuvieron con una buena actitud en este proceso.

Resumen

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Autoras: Keren Lorena Yaruro Matallana y Linda Evelyn Sepúlveda Corredor

Esta investigación presenta la gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. El objetivo general consistió en fortalecer la habilidad oral en el inglés como lengua extranjera, fomentando la motivación de los estudiantes del grado 4B de la ENSLP de Soatá, la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, ya que incorpora los elementos del juego y de los videojuegos como lo son: los puntos, insignias, narrativas, misiones, recompensas, entre otros, transformando el aprendizaje en una experiencia placentera y desafiante, fomentando la motivación, la participación activa, la interacción y la habilidad oral.

Esta investigación es de corte cualitativo, acción-participación. Los instrumentos utilizados para recolectar los datos fueron: cuestionario diagnóstico, entrevista y observación directa. De manera que el diagnóstico permitió evidenciar el nivel de conocimiento del idioma inglés. A partir de estos resultados se implementó la estrategia “opening learning door" en la cual se aplicaron intervenciones gamificadas.

Los resultados arrojaron que las intervenciones gamificadas permitieron el fortalecimiento de la expresión oral de los estudiantes en el idioma inglés, fomentando la motivación y habilidades blandas como trabajo en equipo, cooperación, colaboración, promoviendo un ambiente seguro para aprender.

Palabras clave: Motivación, gamificación, interacción, habilidad oral, participación activa.

Abstract

GAMIFICATION AS A TEACHING STRATEGY FOR TEACHING ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE

Authors: Keren Lorena Yaruro Matallana and Linda Evelyn Sepúlveda Corredor.

This research presents gamification as a pedagogical strategy for teaching English as a foreign language. The overall objective was to strengthen oral skills in English as a foreign language, fostering the motivation of students in grade 4B at the ENSLP (Escuela Normal de Soatá). Gamification is used as an innovative pedagogical strategy, incorporating game and video game elements such as: points, badges, narratives, missions, rewards, among others. This transforms learning into a pleasurable and challenging experience, fostering motivation, active participation, interaction, and oral skills. This research is qualitative, action-participatory. The data collection instruments used were a diagnostic questionnaire, interviews, and direct observation. Thus, the assessment revealed the level of English language proficiency. Based on these results, the "opening learning door" strategy was implemented, using gamified interventions. The results showed that the gamified interventions strengthened students' oral skill in English, fostering motivation and soft skills such as teamwork and cooperation, promoting as well a safe learning environment.

Key words: Motivation, gamification, oral skill, interaction, active participation

Tabla de contenido

1. Introducción…….10

2. Problema…….12

2.1 Descripción del problema……..12

2.2 Formulación del problema……..…...14

2.3 Sistematización del problema……15

3. Objetivos…….16

3.1 Objetivo general……16

3.2 Objetivos específicos…….16

4. Justificación……17

5. Marco referencial……....19

5.1 Estado del arte……...…….19

5.2 Marco teórico…….25

5.3 Marco legal……34

6. Marco metodológico…….…. 38

6.1 Línea de investigación……...…38

6.2 Método……..39

6.3 Categorías de análisis……39

6.4 Paradigma……..40

6.5 Enfoque…….41

6.6 Tipo de investigación……....42

6.7 Población y muestra……..43

6.8 Técnicas e instrumentos de recopilación de información……..…..44

6.9 Propuesta de intervención pedagógica…….….47

OPENING LEARNING DOORS…….48

6.9.1 Descripción de la propuesta…….48

6.9.2 Objetivos……..48

6.9.3 Justificación…….....48

6.9.4 Contenidos……...49

Avatars and color……..…49

The Numbers…….52

Time Machine……...55

The mixed monster……...58

Body parts……60

Feelings……62

Mom´s Kitchen……65

Fruits……....67

Vegetables……70

Cierre……...72

7. Análisis de resultado……74

8. Conclusiones, discusiones y recomendaciones……83

8.1 Análisis e interpretación de datos……..84

9. Referencias……..87

Apéndices……91

1. Introducción

La gamificación es una estrategia didáctica que utiliza elementos y mecánicas de juego en entornos no lúdicos, como lo es el aula de clase. En este caso la enseñanza del idioma inglés en grado 4B, la gamificación puede ser una estrategia de gran valor, efectiva y enriquecedora, en esta etapa crucial del desarrollo, ya que los niños se encuentran en una fase de exploración y descubrimiento, donde el juego y la interacción lúdica son fundamentales para su crecimiento cognitivo, social y emocional.

Al incorporarse elementos de gamificación en el proceso de aprendizaje del inglés, los niños se sienten más motivados, lo que facilita la retención y adquisición de este idioma. Los elementos de la gamificación brindan un entorno más relajado y divertido, de manera que reduce la ansiedad y el estrés que a menudo acompañan el proceso del aprendizaje de un idioma extranjero. Cuando los niños realmente disfrutan del aprendizaje, es mucho más probable que se sientan emocionados y dispuestos a participar activamente.

La gamificación fomenta un aprendizaje significativo, activo y experiencial, lo cual permite a los niños practicar y aplicar el inglés de manera práctica y significativa. Logrando que desarrollen habilidades comunicativas y a comprender mejor el idioma en contextos reales, desarrollando habilidades comunicativas y de comprensión. Este enfoque activo es fundamental para el desarrollo del lenguaje, ya que los niños aprenden mejor cuando están inmersos en situaciones donde son el centro del aprendizaje.

La gamificación también impulsa el crecimiento de habilidades sociales y emocionales esenciales en los estudiantes. Ya que a través de las diversas actividades que se desarrollan se

fortalece la interacción social, trabajo en equipo y resolución de problemas, lo cual fortalece competencias clave como la comunicación efectiva, empatía, la colaboración y la capacidad de liderazgo. Estas habilidades son cruciales para el desarrollo integral de los estudiantes y los prepara para enfrentar los desafíos que se le presenten.

Además, la gamificación no requiere obligatoriamente equipos tecnológicos, lo que significa que puede implementarse en diversos contextos, esta accesibilidad garantiza que más niños puedan beneficiarse de este enfoque efectivo para el aprendizaje del inglés.

2. Problema

2.1. Descripción del problema

El inglés se ha convertido en uno de los idiomas son necesarios tanto en Colombia como en todo el mundo, debido a que es el idioma más utilizado a nivel global en sus diferentes ámbitos como lo son los negocios, la tecnología y la educación superior, esto brinda a los estudiantes colombianos mejores oportunidades académicas y laborales a futuro. Implementarlo en la educación temprana, realmente se ha convertido en algo vital, ya que los niños, en estas etapas de su crecimiento, pueden desarrollar habilidades auditivas y de pronunciación, las cuales traen beneficios en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando la capacidad de concentración, memoria y resolución de problemas, además de sus habilidades comunicativas en idioma extranjero.

Por medio de una observación directa se notó, la deficiencia y desinterés por parte de los niños de grado 4B al momento de pasar a la clase de inglés, porque no les gusta o lo ven como una materia compleja; esto es un problema debido a que genera temores, falta de motivación, o desinterés a aprender, lo cual obstaculiza su avance académico.

A partir de dicha observación se aplicó una prueba diagnóstica, la cual presentaron 22 estudiantes de grado 4B de la Escuela Normal Superior la Presentación. La evaluación constaba de 22 preguntas las cuales, evaluaban las competencias relacionadas a su nivel de inglés que tienen los estudiantes. Con este mecanismo se buscó identificar el nivel de inglés y las causas de

su desmotivación y determinar el punto de partida de la presente investigación. Los resultados adquiridos del diagnóstico son los siguientes:

Gráfico #1 Porcentaje de aciertos



Nota: Elaboración propia

Como se puede observar la mayoría de los estudiantes obtuvieron un puntaje inferior a 3.0 en la prueba diagnóstica, de 22 estudiantes soló 3 superaron la prueba, la cual contenía los temas que los estudiantes vieron durante el período académico. Lo que evidencia que la mayor parte de los estudiantes presentan un bajo desempeño en inglés y es necesario una intervención para evidenciar una mejoría en su nivel en este segundo idioma.

Posteriormente se realizó una encuesta sobre las sensaciones y percepciones que les brindaba a los estudiantes el desarrollo de la clase. Los resultados muestran que a la mayoría de ellos la asignatura les parece aburrida, intimidante y monótona. Adicionalmente, cuando se les preguntó a estos mismos estudiantes como les gustaría que fuera la clase, expresaron el deseo de tener clases más lúdicas y divertidas, las cuales incluyeran juegos, baile o canto. Sin que eso

implicara dejar de lado el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas directamente con el idioma a enseñar.

Al analizar la información obtenida por la observación y encuesta diagnóstica, se identificó un bajo nivel de inglés en la mayoría de los estudiantes, miedo a que les realicen preguntas en inglés, y falta de motivación, lo cual perciben como algo difícil y complejo; En respuesta a esto se decidió diseñar e implementar una estrategia que no sólo les permitiera aprender, sino que también los motive y cambie su percepción sobre el aprendizaje del idioma inglés.

2.2. Formulación del problema

Debido a que a los alumnos se les dificulta y a algunos no les gusta esta asignatura con los métodos de enseñanza tradicionalmente aplicados, se genera preocupación ya que esto puede causar dificultades en su proceso de aprendizaje, originando consecuencias negativas a mediano y largo plazo en su vida académica. En ese sentido es necesaria la implementación de una nueva e innovadora metodología de enseñanza que permita lograr avances significativos en el aprendizaje de la lengua extranjera desde otras perspectivas, y poder generar un interés dentro del estudiantado por esta asignatura. Para lo cual se ha formulado la siguiente pregunta problematizadora:

¿Cómo la gamificación puede mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 4B de la Escuela Normal superior la Presentación de Soatá?

2.3. Sistematización del problema

¿Puede la gamificación fortalecer significativamente el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 4B de la escuela Normal Superior la presentación en comparación con los métodos tradicionales?

¿Qué elementos de la gamificación son más efectivos para fomentar la motivación, participación y asimilación de los conocimientos en el aprendizaje del idioma inglés en niños del grado 4B?

¿Cómo influye la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas, como lo es la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de 4B?

¿Qué desafíos o limitaciones pueden surgir al implementar estrategias de gamificación en el contexto de la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes del grado 4B de la Escuela Normal Superior La Presentación?

¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes de 4B con respecto al aprendizaje del idioma inglés a través de la gamificación en comparación con los métodos tradicionales?

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

Fortalecer la habilidad oral en el inglés como lengua extranjera, fomentando la motivación de los estudiantes de 4B de la Escuela Normal Superior La Presentación de Soatá a través de la gamificación.

3.2. Objetivos específicos

1. Conocer el nivel de los estudiantes en las competencias básicas del idioma extranjero inglés.
2. Diseñar un plan que lleve a los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés a través de dinámicas acordes a la gamificación.
3. Implementar la propuesta a los estudiantes de 4B de la Escuela Normal Superior La Presentación.
4. Evaluar la utilidad de la gamificación para fortalecer la enseñanza del idioma extranjero inglés, identificando los desafíos y limitaciones que hayan surgido.

4. Justificación

Vivimos en un mundo globalizado que está avanzando diariamente y en donde es necesario saber un segundo idioma debido a la interacción entre diferentes países, convirtiéndose en un aspecto prioritario dentro del proceso formativo, por lo tanto, se le ha dado un valor muy importante a las estrategias que se utilizan a la hora de la enseñanza y aprendizaje de este.

Se ha convertido en una herramienta necesaria en el ámbito escolar, de esta manera se busca afianzar los conocimientos de la lengua extranjera, a través de la lúdica, con diferentes técnicas y enfoques pedagógicos para lograr un aprendizaje más sólido y divertido para los niños y así mejorar los resultados, logrando una adopción de conocimiento más significativo en el estudiante, aumentando su motivación, atención y participación.

Debido a que muchos estudiantes sienten temor de expresar sus conocimientos sobre un segundo idioma, y la intensidad horaria en primaria es muy limitada, donde la implementación de nuevas estrategias que faciliten y garanticen un aprendizaje del idioma inglés de manera exitosa, y teniendo en cuanta que la gamificación es una nueva metodología de enseñanza que puede ayudar con el proceso enseñanza-aprendizaje y cumplir con los estándares pedidos por la institución.

La gamificación es una estrategia pedagógica la cual estimula la interacción, y el desarrollo del lenguaje, el aprendizaje de contenidos, conceptos, intercambio de ideas y conocimientos mientras se sienten reconocidos cada uno de sus esfuerzos por superar sus falencias.

La implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés es crucial y altamente beneficiosa. Esta estrategia educativa se adapta perfectamente con las necesidades y

características del desarrollo de los niños en esta etapa, debido a que brinda un enfoque lúdico y atractivo que fomenta el aprendizaje activo y duradero.

Los niños de 4B se encuentran en una etapa donde el juego y la exploración son fundamentales para su crecimiento cognitivo y emocional. La gamificación también aprovecha esta tendencia hacia el juego y la diversión, convirtiéndose en una herramienta esencial para el aprendizaje, al incorporar elementos de los video juegos como: puntuaciones, recompensas, visor de rangos entre otros en el proceso de enseñanza del inglés, los cuales estimulan la participación, motivación sea más alta y permite facilitar la retención y la adquisición del inglés.

Además, la gamificación a través de actividades lúdicas y juegos logra que los estudiantes exploren el idioma en contextos reales, desarrollando habilidades comunicativas al estar inmersos en situaciones concretas y relevantes. Además, la gamificación desarrolla la interacción social de los estudiantes a través de juegos que implican movimiento físico e interacción cara a cara, lo que promueve el desarrollo de habilidades motoras, coordinación y habilidades socioemocionales. Estos aspectos son fundamentales para el crecimiento integral de los niños y contribuyen a su bienestar físico y mental.

5. Marco referencial

5.1 Estado del arte

Para la realización del presente estado del arte se realizó una búsqueda sistemática de información en la cual se recopilaron documentos investigativos relacionados con la siguiente ecuación de búsqueda: “Gamificación” AND Educación OR Lengua extranjera. Para ello, se consultaron en las bases de datos de Scopus, ScienceDirect, EBSCO, el Repositorio de la UPTC y el Google Académico. De un total de 235 artículos relacionados se escogieron 20 a través de las siguientes delimitaciones: Temática (investigaciones relacionadas con la gamificación en procesos de enseñanza en lenguas extranjeras), temporal (artículos dentro del intervalo de 2020 – 2025), lenguaje (artículos en español) y tipológica (artículos los cuales pasaron por un proceso de discusión por pares).

Internacionales:

El marco de Octalysis para la gamificación y el diseño del comportamiento. (Yu-kai Chou, 2025) el cual tiene como objetivo principal diseñar sistemas y experiencias que optimicen la motivación humana y el compromiso, aplicando todos los elementos divertidos de los juegos y aplicarlos a actividades productivas del mundo real, en lugar de enfocarse sólo en la funcionalidad o eficiencia, se centra en el diseño humano, considerando las emociones, inseguridades y motivaciones, para hacer las actividades más atractivas y satisfactorias.

Este articuló da valor a esta investigación, ya que no sólo es un aprendizaje más atractivo para los estudiantes, sino que también mejora la comprensión y adquisición del idioma inglés, facilitando en si la adquisición de competencia comunicativas, cognitivas y expresión oral en los estudiantes, la implementación de la gamificación contribuye a crear un ambiente a la creación de

un entorno en el salón de clases más relajado, lo cual es positivo porque mejora las relaciones entre los estudiantes, de manera que se promueve una experiencia de aprendizaje más pacífico y eficiente.

En conclusión, esta investigación aporta el soporte para la enseñanza del idioma inglés al ofrecer un modelo probado que incrementa la motivación, mejora el aprendizaje, desarrolla las habilidades clave y crea un ambiente más pacífico y efectivo, adaptándolo a la motivación de los estudiantes.

El siguiente proyecto se titula **"Gamificación en educación primaria"** de (Peláez Brabo, M, 2021). El objetivo principal es incluir la gamificación como un recurso metodológico y didáctico motivador para el aprendizaje del área de lengua castellana y literatura en educación primaria. Describiendo y justificando la gamificación como técnica de adquisición y desarrollo de competencias lingüísticas, proponiendo alternativas prácticas para mejorar el rendimiento académico, a través de actividades adaptadas a las necesidades de los alumnos.

Por otro lado, demuestra que la gamificación aumenta la motivación y la atención del alumnado, ofreciendo un marco metodológico para diseñar actividades gamificadas que pueden adaptarse fácilmente a la enseñanza del inglés. Además, fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo, haciendo que los estudiantes se impliquen más en las tareas y, por tanto, mejoran sus competencias lingüísticas en inglés, promoviendo la inclusión y el trabajo en equipo los cuales son aspectos esenciales en el aprendizaje de idiomas, proporcionando ejemplos y actividades prácticas que pueden servir de inspiración o adaptarse al idioma.

En conclusión, el anterior proyecto justifica y demuestra que la gamificación es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje y la motivación en primaria. Por tanto, apoya plenamente la implementación de un proyecto gamificado para la enseñanza del inglés,

ofreciendo fundamentos teóricos como pautas prácticas para su desarrollo y éxito en el aula. Evidencia que la gamificación es una estrategia educativa poderosa para incrementar la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje de un nuevo idioma.

Nacionales:

En cuanto a las investigaciones a nivel nacional, en primer lugar se encuentra el proyecto titulado **"Estrategia pedagógica mediada por un recurso de gamificación para el componente gramatical del inglés en estudiantes de quinto grado"** de (Aldana, I. V., Montero, M. H., Guette, M. H., Reyes, P. D. E. H. P., localizado en Barranquilla, P, 2021)**,** el cual se enfoca en el diseño y aplicación de una propuesta didáctica que utiliza la gamificación para la enseñanza del inglés en educación primaria. Su objetivo principal es motivar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje del idioma mediante el uso de elementos lúdicos y dinámicos del juego en el aula.

Haciendo uso de esta metodología se busca fomentar la participación activa, el desarrollo de habilidades comunicativas, creatividad e imaginación en los alumnos. El proyecto incluye el diseño de materiales y recursos específicos, así como la implementación de actividades gamificadas que promueven el protagonismo del estudiante y el uso del inglés como lengua vehicular en contextos educativos. Además, se plantea el uso de tecnologías y dinámicas cooperativas para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo superando problemas.

De lo anterior se puede concluir, que este proyecto indica que la gamificación es una estrategia consistente, didáctica, efectiva y motivadora indicando que está mejora significativamente el aprendizaje del inglés; estimulando la participación activa, la creatividad, la

interacción y el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes. Reconociendo la gamificación como una herramienta pedagógica innovadora, beneficiosa y adaptable para la enseñanza del inglés en primaria.

Por otro lado, se encuentra el proyecto titulado **"Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación superior"** de (Hernández, J. M., Orjuela, M. A. R., & Herrera, G. J. S, 2024), el cual se enfoca en desarrollar orientaciones y recomendaciones específicas para implementar la gamificación como estrategia didáctica en las clases de inglés del Programa PLE, niveles I y II, de la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá. Esta iniciativa busca complementar las metodologías existentes, principalmente el Enfoque Comunicativo, con herramientas innovadoras que puedan transformar la experiencia de aprendizaje.

La investigación adoptó un enfoque cualitativo mediante un análisis documental, utilizando el software Atlas.ti para procesar y analizar 22 estudios seleccionados de una búsqueda inicial de 52 documentos. Esta metodología permitió establecer un diálogo entre diferentes autores y extraer patrones, tendencias y relaciones complejas que respondieran a la pregunta central de la investigación sobre cómo implementar efectivamente la gamificación en este contexto específico.

De lo anterior se puede concluir que este estudio destaca por su enfoque contextualizado, profundidad metodológica y orientación práctica. Mientras que muchos proyectos sobre gamificación en la educación tienden a ofrecer generalidades o enfoques aplicables a una amplia variedad de materias, este proyecto se distingue al centrarse específicamente en el aprendizaje del inglés en el entorno universitario colombiano, abordando no sólo aspectos pedagógicos, sino también emocionales y motivacionales del alumnado.

Departamentales:

En primer lugar, se encuentra el proyecto titulado **"La gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de speaking and listening de los estudiantes del grado quinto del centro de enseñanza Precoz Camino al Saber"** de (Cano Prada, C. C., 2024) el cual trata de la implementación de la gamificación como una estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de speaking (hablar) y listening (escuchar) en inglés en estudiantes de quinto grado de primaria.

La propuesta busca transformar el proceso de aprendizaje tradicional en una experiencia más dinámica y motivadora, utilizando elementos propios de los juegos, como retos, niveles, recompensas y trabajo en equipo, apoyados con herramientas tecnológicas. De esta manera, se pretende aumentar la participación activa de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más significativo del idioma inglés.

A través del diseño y aplicación de actividades gamificadas en plataformas digitales como Classcraft y Educaplay, el proyecto busca fortalecer la comprensión auditiva y la expresión oral de los alumnos, al mismo tiempo que fomenta su creatividad, autonomía y habilidades tecnológicas. Los resultados muestran que esta metodología no sólo mejora el desempeño en inglés, sino que también incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, creando un ambiente educativo más inclusivo y estimulante que favorece el desarrollo integral de las competencias comunicativas en el idioma.

En conclusión, según este proyecto, de gamificación se presenta como una estrategia pedagógica innovadora y eficaz para mejorar las habilidades de speaking y listening en inglés en estudiantes de primaria. Al integrar reglas de juego y medios tecnológicos, se logra aumentar la

motivación, el interés y la participación activa de los alumnos y la interacción, lo que facilita un aprendizaje más significativo y duradero del idioma. Además, esta metodología contribuye al desarrollo de competencias digitales y sociales, promoviendo un ambiente educativo más dinámico y colaborativo.

En segundo lugar, se encuentra el proyecto titulado "**La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia" de** (Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A., 2021) el cual trata sobre el diseño e implementación de una unidad didáctica que utiliza la gamificación como estrategia educativa para la enseñanza del inglés en educación primaria. A través de una revisión exhaustiva de la literatura y el análisis de buenas prácticas, se desarrollan materiales y recursos didácticos específicos que integran elementos lúdicos y tecnológicos para motivar a los estudiantes y mejorar significativamente su aprendizaje del idioma. La investigación destaca que la gamificación favorece la participación activa, el desarrollo de habilidades comunicativas, la interacción y convivencia controla el aula, así como la creatividad e imaginación de los alumnos, convirtiéndose en una herramienta pedagógica innovadora y eficaz en este nivel educativo.

Además, el proyecto busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia atractiva y dinámica, donde los estudiantes se involucren mediante juegos, retos y actividades interactivas que refuercen el vocabulario, la pronunciación y la fluidez en inglés. La estrategia gamificada se apoya en el uso de tecnologías y metodologías activas para captar el interés de los niños y promover un aprendizaje significativo y motivador, contribuyendo a mejorar su desempeño y compromiso en el aula.

Se puede concluir, que la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés en primaria representa una alternativa innovadora y efectiva para

potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos y tecnológicos, se logra aumentar la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas, lo que contribuye a un proceso de aprendizaje más significativo y duradero. La gamificación no solo facilita la adquisición del idioma, sino que también fomenta competencias transversales

Según Kemmis, (1986) resalta que la investigación acción-participación donde los estudiantes y docentes se convierten en los protagonistas, ya que no sólo observan, sino que activamente analizan sus propias prácticas desde la experiencia y conocimiento, lo cual permite identificar los desafíos, de manera que se planifica e implementa las trasformaciones necesarias, lo cual genera construir su propio camino hacia un conocimiento más efectivo.

Al aplicar la investigación acción-participación, se puede evidenciar que los estudiantes reflexionen sobre las intervenciones, experimenten con la gamificación y se observen los resultados, de manera que se construye un conocimiento consciente y ético, lo cual promueve una investigación acción-participación, de manera que se complementa con los valores de transformación e implicación en el aula.

5.2 Marco teórico

Para el desarrollo de la presente investigación, se parte de una arista derivada de la postura constructivista de la pedagogía la cual implica una innovación en las metodologías de enseñanza-aprendizaje, derivadas de que “Una de las características de los tiempos presentes y futuros es la rapidez y la profundidad con que se producen los cambios técnicos y sociales” (Sarramona citado en Montero Herrera, 2016) En ese sentido, ante la complejidad de las relaciones sociales, los procesos de enseñanza tradicional se han visto estancados ante la

imposibilidad de generar a los estudiantes una motivación real sobre el conocimiento, debido a que no se adapta a la forma en cómo funcionan los seres humanos y tiende a generar problemas de autoestima debido a su enfoque competitivo

El concepto de gamificación se ha utilizado recientemente y se puede definir como la aplicación de dinámicas, mecánicas y componentes propios de los juegos y videojuegos con el objetivo de motivar e implicar a un individuo en la realización de una tarea en contexto y situaciones que no tienen un fin lúdico como por ejemplo las clases. (Deterding et al, 2011)

El término gamificación tiene su origen en la industria de la digital media, su uso se remonta al 2008 pero desde el contexto científico las reflexiones al respecto se empezarían a dar alrededor del 2010. (Beirute, 2023).

Según (Oliva, 2016) citado por (Beirute, 2023), "la gamificación se presenta al ruedo formativo como una alternativa más que tiene como principal objetivo influir en el comportamiento de los estudiantes en lo referente a lograr que estos obtengan un aprendizaje significativo derivado del disfrute de la realización de la actividad de aprendizaje conformada con elementos del juego"

Bajo esta misma perspectiva (Foncubierta, 2014) citado por (Beirute, 2023), expresa que "Gamificar una actividad no sólo significa jugar ya que en muchos casos no represente ni tan siquiera diversión". Ya que al hacer una clase gamificada, esta puede desarrollarse con actividades como desarrollo de talleres escritos, debates u otra clase de actividades sin lúdica, pero que les da puntos por realizar estas acciones y ser tenidas en cuenta para subir de niveles, lo cual ejerce un poder de motivación para hacerlo.

(Oliva, 2016) citado por (Beirute, 2023) comenta además que "hablar de gamificación no necesariamente es sinónimo de hablar de dispositivos electrónicos y medios digitales, porque la

gamificación se puede desarrollar de manera presencial, semi-presencial (blended) o virtual (e-learning). Sin embargo, de cualquier forma, para su implementación se debe tener presente los siguientes tres principios o pilares básicos: la mecánica del juego, las dinámicas de juego y los componentes del juego" (p 3634)

-Dinámicas relacionadas con las motivaciones del jugador como: Narrativa, el sentido de progreso (barra de progreso), el reconocimiento, la recompensa, la cooperación, curiosidad, la competencia o competitividad.

-Mecánicas o reglas del juego en relación con: las reglas, sistemas de retroalimentación, sistemas de puntuación, sistema de puntos, niveles, recompensas: insignias (representación visual del logro).

-Componentes o los recursos, elementos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad para que sea atractiva: Avatares, gráficos, límite de tiempo, la música, la ambientación, misión o desafíos, barra de progreso, formación de equipos, tabla de clasificación, etc.

Es importante tener presente que al implementar la gamificación se debe diseñar y dejar las reglas claras, crear un camino en el juego mediante una serie de fases; Para las cuales es necesario entender que, al ser una metodología novedosa, comprender toda su dinámica por parte del alumnado requiere de tiempo.

Borras (2015) da algunas propuestas interesantes que describen los pasos o momento para aplicar la gamificación en el aula:

Definir objetivos educativos.

Definir qué elementos de la gamificación se van a usar: Mecánica del juego, las dinámicas de juego.

Aplicarlo en un periodo o unidad de un curso teniendo en cuenta las dinámicas y mecánicas que pueda tener variedad de actividades posibles entre ellas lúdicas y juegos.

Diseño de actividades respetando los ciclos: Ciclo de implementación: Motivar al alumno a participar explicando reglas, consecuencias de romperlas, manejo de puntos, sistema de recompensas entre otras.

Ciclos de progresión: Empiezan a progresar las tareas con variedad de actividades agregando un grado más de dificultad para alcanzar el objetivo final.

9) Elaborar variedad de actividades con diferentes recursos para que todos los jugadores puedan participar (diversidad).

10) Realizar un seguimiento continuo que permita una mejora de los posibles fallos o errores en el diseño o la ejecución recordando que nada es perfecto y que habrá que ir mejorando poco a poco.

A partir de los pasos descritos por (Borras , 2015) para la implementación de la gamificación, se crea la propuesta de intervención pedagógica “Opening learning doors” de la siguiente manera:

Objetivos: Descripción de los objetivos de cada taller según los estándares.

Definir qué elementos de la gamificación se van a usar: Mecánica, dinámicas y componentes del juego por medio de una tabla de clasificación con los siguientes elementos: Recompensas, participación, trabajo en equipo, disciplina, perseverancia.

Núcleo temático: Descripción del tema y vocabulario en contexto (especificando la estructura gramatical)

Momentos de la clase con base en la gamificación:

Presentación de la Narrativa

Misión y objetivo

Reglas del juego: Se explica las reglas del juego y si la actividad es competitiva, colaborativa o individual.

Entrenamiento: En este momento hacen preguntas y muestran imágenes que permitan conocer los conocimientos previos de los estudiantes, para luego, realizar la introducción a la temática que se va a enseñar.

Acción: Desarrollo del juego o la actividad propuesta.

Retroalimentación

Logros (Describe lo que se evidenció)

Por otra parte, esta estrategia de gamificación tiene como uno de los elementos de motivación la gamificación y es común que la gamificación se confunda algunas veces con el aprendizaje basado en juegos, a pesar de que cada uno tiene sus propias características que lo distinguen, las cuales se mencionan a continuación:

Tabla 2

Diferencias entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos

Aspecto a comparar	Gamificación GAMIFICATION	Aprendizaje basado en juegos GBL
Concepto	Aplicación de dinámicas, mecánicas y componentes propios de los juegos y videojuegos con el objetivo de motivar e implicar	Uso del juego para mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje

	a un individuo en la realización de una tarea en contexto y situaciones que no tienen un fin lúdico como por ejemplo las clases.	
Objetivo	Motivar los estudiantes a participar en clases. Dinamizar el desarrollo de los contenidos temáticos en el aula. Mejorar algunas conductas recurrentes de los estudiantes.	Enseñar temas específicos y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Elementos principales	Dinámicas: Narrativa, barra de progreso, la recompensa, la cooperación, competencia o competitividad. Mecánicas: las reglas, sistemas de retroalimentación reto o meta(misión), sistema de puntos, niveles, recompensas.	Mecánicas ya están establecidas o adaptadas de otros juegos. Metas Desafíos Problemas de aprendizaje

	Componentes: Avatares, gráficos, la música, la ambientación, misión o desafíos, y barra de progreso.	
Tiempo	Durante una unidad temática, un periodo educativo	En cualquier momento de la clase.
Otros aspectos	conjunto de las actividades lúdicas y de los contenidos que los docentes aplican en las prácticas pedagógicas.	Conjunto de actividades lúdicas o material didáctico.

Elaboración propia a partir de: (Borras , 2015)

De manera que, para utilizar todos los elementos de la gamificación, es importante conocer:

lo que despierta el interés, la pasión y el entusiasmo de los alumnos, En otras palabras, la motivación.

Para (Borras , 2015), la motivación es lo que lleva a un individuo a hacer algo. Al estudiar aparecen dos tipos:

Extrínseca, proviene de fuera del individuo. Los factores motivadores son recompensas externas que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar.

Dentro de la gamificación se evidencias estos elementos de la motivación intrínseca al:

Dar Puntos, insignias, recompensas, pasar de nivel.

Crear un ambiente de competencia

Ejercer un control mediante recompensa y pérdida de puntos.

Estos incentivos externos funcionan como refuerzos positivos que motivan a los estudiantes a participar y completar actividades.

Intrínseca, en la que el individuo realiza una actividad por la satisfacción que proviene por el interés y disfrute personal. Destacando las siguientes características: Competencia, deseo de interactuar con otros, autonomía (deseo de realizar acciones y tomar decisiones).

Según (Borras , 2015) la gamificación evidencia estos elementos de la motivación intrínseca al:

Trazar unos objetivos de aprendizaje.

Utilizar diferentes herramientas o actividades de interacción para completar una tarea como fue juegos individuales, juegos en equipo, actividades colaborativas.

Feedback o retroalimentación inmediata durante cada clase.

Dejar claras las reglas del juego y la tabla de puntuación.

Actividades de aprendizaje divertidas y de acuerdo a sus intereses.

Estos incentivos bien utilizados fomentan la participación de los estudiantes, especialmente en aquellos que su motivación intrínseca no les causa curiosidad o interés al participar en las clases. No obstante, es importante destacar que la gamificación puede hacer que los estudiantes pasen de una motivación extrínseca a una motivación intrínseca según la variedad de actividades que se desarrollen durante la puesta en práctica de esta metodología.

Además de los fundamentos teóricos ya mencionados sobre la gamificación y el aprendizaje a través del juego, es importante considerar las perspectivas y teorías que respaldan la aplicación de estas estrategias en el contexto específico del aprendizaje de idiomas. La teoría de la adquisición de segundas lenguas, propuesta por Stephen Krashen, (Krashen, 2007) sugiere que un ambiente de aprendizaje relajado y libre de ansiedad es fundamental para facilitar la adquisición natural de un nuevo idioma. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos y desafiantes, puede contribuir a crear un entorno propicio para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Asimismo, la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (Howard Gardner, 1987) destaca la importancia de abordar diferentes estilos de aprendizaje y habilidades en el proceso educativo. La gamificación, al involucrar diversos elementos como la competencia, la colaboración y la resolución de problemas, tiene el potencial de estimular diferentes inteligencias, tales como la inteligencia interpersonal y la inteligencia kinestésica-corporal.

Otro enfoque relevante es la teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb, la cual enfatiza la importancia de la experiencia práctica y la reflexión en el proceso del aprendizaje (David Kolb, 2019). La gamificación, al proporcionar entornos simulados y experiencias lúdicas, puede facilitar un aprendizaje más vivencial y significativo y poner en práctica sus conocimientos de manera activa.

Además, el enfoque comunicativo en la enseñanza de idiomas resalta la importancia de la interacción y el uso del lenguaje en contextos reales. La gamificación puede complementar este enfoque al crear escenarios no lúdicos que simulen situaciones comunicativas auténticas, fomentando así el uso practico y significativo del idioma inglés.

5.3. Marco legal

A continuación, se mostrarán los marcos legales nacionales, los cuales dan base a este proyecto, los cuales garantizan el orden y que se lleve a cabo, por lo tanto, el siguiente texto tendrá una breve descripción del marco legal y una sustentación del porqué del uso.

Ley general de educación ley 115 de 1994

La presente ley señala las normas generales las cuales regulan el servicio público de la educación, que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, tanto de la familia como de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje e investigación de conformidad con el artículo 67 de la constitución política, la cual define, desarrolla la organización y la presentación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, dirigida a niños y jóvenes en edad escolar, a adultos, campesinos, grupos étnicos, personas con limitaciones físicas, sensoriales, con capacidades excepcionales y a personas que requieran rehabilitación social.

Utilidad

La ley general de educación rige la educación en todas sus modalidades en Colombia por lo cual, es un referente a la hora de la enseñanza-aprendizaje.

La ley del bilingüismo ley 1651 de 2013

Desarrollar habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera.

Artículo 3°. Modifíquese el literal del artículo 21 de la ley 115 el cual quedará así:

El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.

Artículo 4°. Modifíquese el literal 1) del artículo 22 de la ley 115 de 1994, el cual quedaría así:

1)El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera.

Utilidad

La ley del bilingüismo rige la enseñanza del inglés en Colombia, por tanto, es importante entender la finalidad de la ley su objetivo es promover el bilingüismo en la educación para mejorar las oportunidades laborales y educativas tanto de ciudadanos especialmente en el área del idioma inglés.

Derechos básicos de aprendizaje (DBA) 2016

Los derechos básicos de aprendizaje delimitan, lo que los estudiantes en los diferentes grados (Transición a 11°) deben saber y hacer con las diferentes asignaturas.

Utilidad

Los derechos básicos van de la mano con los lineamientos curriculares, y esto delimita las acciones y lo que los estudiantes deben saber hacer con cada asignatura.

Estándares básicos de aprendizaje de inglés 2004

Los estándares básicos de aprendizaje permiten entender lo que deben saber los estudiantes, dependiendo de la asignatura, la edad y el grado. Lo cual permite delimitar el conocimiento y entender el conocimiento adquirido en cada grado y asignatura.

Por esta razón los estándares básicos permiten encontrar lo que los estudiantes deben saber al momento de empezar y lo que deben haber aprendido y lo que deben saber hacer al finalizar.

Utilidad

Permite entender y delimitar la labor docente, evaluar el trabajo como docente, el currículo y promover prácticas pedagógicas que incentiven no sólo al aprendizaje del idioma extranjero sino a alcanzar dichos estándares.

Lineamientos curriculares en inglés MEN 2004

Los lineamientos de procesos curriculares en idiomas extranjeros son orientaciones pedagógicas para que los docentes del área se apropien de los elementos conceptuales básicos y hagan efectiva la autonomía para guiar los procesos, para atender las necesidades del diseño curricular dentro del proyecto institucional, (PEI) buscar oportunidades de manejo innovador del área y asumir apropiándose de los avances científicos y tecnológicos. Se busca a partir de los lineamientos, los docentes puedan establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa en la a lengua extranjera, de manera que sea pertinente y eficaz y los aprendizajes significativos.

Utilidad

Los lineamientos curriculares pretenden ofrecer instrucciones y ayudas pedagógicas, didácticas que nutran y enriquezcan el diseño pedagógico del currículo, plan de área y la enseñanza del idioma extranjero.

Reglamento estudiantil IE Yermo y Parres 2020

Desarrollar competencias comunicativas en los estudiantes estableciendo conexiones con otras áreas del saber, reconociendo sus capacidades, formas de aprender y necesidades fortaleciendo su formación integral. El área busca posibilitar a los estudiantes el acceso a varias fuentes de la información integrando no sólo el uso del idioma sino también el de las TICS.

Reconoce relaciones entre sus costumbres y tradiciones significativas a través de su lengua materna, con otras culturas que expresan a través de otras lenguas. Actúa en forma concordante con instrucciones simples otorgadas en la lengua extranjera, referidas a las actividades del aula. Utiliza expresiones sencillas de la cotidianidad, como saludar, despedirse, presentarse o presentar a alguien, características físicas, sociales y culturales de su región. Disfrute de comunicarse en un idioma extranjero.

Utilidad

Entender cómo se busca cumplir con los requerimientos mencionados y delimitar así mismo la labor como docente, para ofrecer propuestas curriculares que vayan de la mano con la misión de esté y además que se pretenda cumplir con los estándares y lineamientos que se vieron anteriormente.

El texto anterior inspira la labor docente y dan a entender lo buscado a la hora de enseñanza-aprendizaje de esta lengua, por esta razón se busca en este proyecto entender las necesidades de los diferentes lineamientos para entender como facilitar los procesos mencionados.

6. Marco metodológico

6.1. Línea de investigación

Este proyecto surge con el objetivo principal de desarrollar una metodología de enseñanza de manera motivadora y atractiva la cual permita a los niños de 4B de la escuela normal superior la presentación, adquirir habilidades en el idioma inglés de manera efectiva y motivadora a través de la gamificación. De manera, que de acuerdo a la institución educativa Normal Superior La Presentación de Soatá y el manual de investigación a la que este proyecto se denomina “educación, pedagogía y didáctica”.

La gamificación consiste en aplicar elementos de los videojuegos en contextos no lúdicos, lo cual ha demostrado ser una de las herramientas más eficaces a la hora de potenciar el aprendizaje y motivación de los estudiantes. Al incorporar los aspectos como lo son: Los desafíos, recompensas y competencia en el momento de enseñanza, de manera que se fomenta un entorno de aprendizaje más atractivo y estimulante para los niños, lo cual puede mejorar su retención de conocimientos y su interés en el idioma inglés. (Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. , 2011)

Se reviste la importancia significativa desde múltiples perspectivas epistemológicas y disciplinares como lo son: La pedagogía y la psicología del aprendizaje; aportando conocimientos valiosos como lo son elementos lúdicos y la gamificación así pueden influir en la adquisición de una segunda lengua en edades tempranas, considerando las necesidades cognitivas, motivacionales y de desarrollo.

Lo anteriormente mencionado tiene el potencial de generar nuevos conocimientos y prácticas que trasciendan los enfoques tradicionales, de manera que se impulsa la innovación en

la enseñanza del inglés como segunda lengua y de esta manera también se mejora las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

6.2. Método:

La presente investigación se realizará a través del uso del método inductivo, esto debido a que, por las características del estudio, se busca a través de la recopilación de información derivada de casos específicos e individuales, lograr inferir y/o identificar tendencias y regularidades que permitan describir el comportamiento de los educandos frente a la aplicación de los 2 modelos de enseñanza. En ese sentido, esta investigación parte de un análisis de caso en 2 niveles: Primero, está el nivel individual en el cual se analiza al estudiante como unidad fundamental de manera que los datos se recopilan en función del comportamiento e interacción de esté; y segundo, está el nivel grupal en el cual se busca analizar el comportamiento, interacción y afectación que tienen las dinámicas de conjunto con las unidades individuales lo que generará otra serie de datos que alimentarán el análisis sobre el efecto de la gamificación del grado 4B.

6.3. Categoría de análisis

Para analizar la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza del idioma inglés en 4B, se establecen las siguientes categorías de análisis que estarán centradas en los siguientes aspectos.

-La motivación:

Se enfoca en el grado de interés, entusiasmo y participación activa de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés que incorporan la gamificación. Esto incluye aspectos como su

disposición al hacer las actividades, el interés, superar desafíos y el disfrute durante las actividades.

-Habilidad oral en el idioma inglés:

Se analizará el desarrollo y la mejora de la expresión oral, a través de las estrategias de gamificación implementadas. Se evaluarán los progresos y logros alcanzados por los estudiantes en esta área.

-La interacción y colaboración:

Examinará como la gamificación fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes durante el proceso de aprendizaje del idioma. Esto incluye la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el apoyo mutuo, dentro del contexto del aprendizaje del idioma inglés.

6.4. Paradigma

El paradigma interpretativo se construyó como alternativa al paradigma positivista dentro de la investigación científica, esto debido a que los condicionamientos y características para la validación de conocimiento derivadas de este, no se acomodaban a la descripción y comprensión de los fenómenos sociales (Martínez, 2013, citado en Miranda Beltrán S. y Ortiz Bernal J.A., 2020) De hecho, los supuestos del que parte el paradigma interpretativo se pueden decir que son opuestos al positivismo, esto debido a que mientras el primero asume que la realidad implica un constructo que surgen de la percepción del sujeto, por lo que un mismo fenómeno puede tener multiplicidad de interpretaciones y comportamientos dependiendo del contexto, derivando en una complejidad difícilmente predecible; para el segundo, los objetos son realidades en sí mismas que se pueden describir, explicar y manipular de manera independiente al sujeto,

planteado así generalizaciones que pueden llevar a la predicción sobre el comportamiento de los fenómenos (Schuster, A., Puente, M., Andrada, O., & Maiza, M. , 2013)

En esa vía, la presente investigación se basa en la comprensión de las percepciones, comportamientos y efectos que tiene la gamificación en relación con un contexto sociocultural determinado, con el objetivo de determinar las reacciones e interacciones que tienen los estudiantes a la hora de enfrentarse a un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje a partir de una serie de categorías determinadas. Para ello, se busca interpretar las interacciones y comportamientos tanto individuales como grupales que permitan darle una explicación y comprensión al efecto que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.5. Enfoque

La investigación cualitativa parte desde un principio sobre la base de que el conocimiento implica una construcción teórica interpretativa y subjetiva que se da a través de la interacción entre el sujeto cognoscente y la realidad material que lo rodea, en una relación recíproca entre sujeto y objeto (Hernández y Padrón, 1997 citado en Corona Lisboa, 2018). En ese sentido, tal como plantean autores como Piaget, Vygotsky y Bruner, el proceso de enseñanza-aprendizaje el sujeto tiene un papel activo en la medida que el conocimiento no solamente implica una abstracción sino también una materialización práctica a través de la experiencia y/o la acción (Piaget citado en Cárdenas, 2011; Bruner, 2011); Además, esta experiencia/acción evoluciona y se transforma con el paso del tiempo dándole un sentido particular en función del contexto por lo que se necesita un consenso para que se logre cristalizar (Vygotsky, 1979); (Bruner, 2021).

Finalmente, se asume que la realidad educativa es un sistema complejo debido a que implica la generación de sistemas superiores a partir de la interacción y comportamiento de

unidades individuales cuya dinámica es no lineal, abierta, impredecible y desequilibrada; ese sistema superior tiene una capacidad mayor que la suma y/o el promedio de los esfuerzos de las unidades individuales los cuales están en constante interacción (Jacobson, 1997; Morín, 2000; citados en Ruíz Bolívar, 2011). Debido a esta naturaleza del conocimiento y el comportamiento humano, la investigación cualitativa reconoce la subjetividad del conocimiento y en vez de verla como un obstáculo, la presenta como una característica misma de los fenómenos, por lo que a través de diferentes métodos busca una profunda comprensión de los fenómenos que está estudiando a partir de las cualidades que permiten su definición, comportamiento y evolución, teniendo siempre en cuenta la perspectiva desde la cual se está analizando y la percepción que se tiene del mismo en función de los actores que intervienen o interactúan con él (Vasilachis et al, 2009).

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, la presente investigación aspira a determinar la dinámica del comportamiento de los educandos a partir de la aplicación de actividades lúdicas y didácticas basadas en la Teoría de la Gamificación. Para ello, por un lado, se busca analizar el comportamiento y resultados que cada unidad individual tiene con respecto a la gamificación; por el otro lado, dado que la gamificación implica una dinámica de agrupación e interacción, se quiere comprender la dinámica del curso en su conjunto para determinar las cualidades que interaccionan con las unidades de análisis y determinar el efecto que tienen, de manera que se pueda comprender las afectaciones que tienen las unidades individuales con la dinámica del grupo y viceversa.

6.6. Tipo de Investigación

-Enfoque cualitativo e investigación acción-participación:

Kemmis, (1986) propone un enfoque que va más allá de la adquisición de conocimiento, el trabajo de él se fundamenta en un paradigma critico-reflexivo, donde los participantes y docentes no sólo generan saber, sino que lo hacen de manera consiente, contextualizada y éticamente informada, no se trata de observarlas de forma aislada, sino de entenderlas como componentes esenciales entrelazados con sus contextos sociales, lo cual permite una comprensión sustancial de su realidad.

Kemmis, (1986) resalta que la investigación acción-participación donde los estudiantes y docentes se convierten en los protagonistas, ya que no sólo observan, sino que activamente analizan sus propias prácticas desde sus experiencias y conocimientos, lo cual permite identificar los desafíos, de manera que se planifica e implementan las trasformaciones necesarias, lo cual genera construir su propio camino hacia un conocimiento más efectivo.

Al aplicar la investigación acción-participación, se puede evidenciar que los estudiantes reflexionen sobre las intervenciones, experimenten con la gamificación y se observen los resultados, de manera que se construye un conocimiento consciente y ético, lo cual promueve una investigación acción-participación, de manera que se ha línea con los valores de transformación e implicación en el aula.

Esta investigación se ha línea con la gamificación, ya que esta estrategia requiere ajustes continuos según la respuesta de los estudiantes, la investigación acción interviene directamente en el aula, no sólo para observar, sino para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el idioma inglés, al involucrar los docentes y estudiantes en las clases gamificadas, midiendo como

estás afectan la motivación y el rendimiento, se convierte en una acción concreta de transformación, contextualizada y práctica.

6.7. Población y muestra

La Escuela Normal Superior La Presentación es un colegio oficial que se encuentra ubicado en el sector urbano del municipio de Soatá, siendo un centro de formación integral para los niños y jóvenes de la región Norte y Gutiérrez, su filosofía se encuentra basada en la pedagogía de Marie Poussepin, por lo cual cuenta con un carácter religioso. Su modelo pedagógico es activo con un enfoque vivencial, destacándose por su calidad académica y pedagógica.

La población que se utilizará para el estudio está conformada por el grado 4B de la Escuela Normal Superior La Presentación de Soatá.

La muestra que se utilizará serán 26 estudiantes (17 niñas y 9 niños), correspondientes al grupo 4B de la Escuela Normal Superior La presentación del municipio de Soatá Boyacá.

7.8. Técnicas e instrumentos para la recopilación de información

7.8.1 Observación directa

Según (Antonio Martínez López, 2023) la observación directa es conveniente para aprender con más profundidad el objetivo de estudio sociológico (Relaciones laborales en ámbitos de producción industrial o de servicios, relaciones puramente de servicios, como la orientación laboral), sino que podemos entender que relación más allá de la complementariedad en un sentido de composición de las dos herramientas aludidas, de tal modo que la Observación Directa funcionaría como un perfecto mecanismo de fortalecimiento del proceso de vigilancia

metodológica tal y como lo define y explica Enrique Martín Criado en su obra “Los haceres y los decires”, como detallaremos con profundidad más adelante.

La observación directa es una herramienta fundamental para profundizar en el estudio del nivel en que se encuentran los estudiantes, ya que no sólo complementa otras metodologías, sino que también fortalece el proceso de vigilancia metodológica, permitiendo una comprensión más integral y precisa del objeto de estudio sociológico.

7.8.2 Entrevista

La entrevista para (Caballero, F. S., 2019) conocer los actos locutorios más expresivos del mismo, con el objeto de intentar comprender la acción social en la que construye sus sentidos. De hecho, la entrevista individual abierta tiende a resultar muy productiva para el estudio de casos típicos o extremos, en los que la actitud de ciertos individuos encarna, en toda su riqueza, el modelo ideal de una determinada actitud. De manera especial, la entrevista cualitativa permite conocer con mayor exactitud las relaciones del sujeto con los modelos culturales de personalidad, proyectados hacia el grupo de pertenencia o el otro generalizado como súper ego.

De lo cual se interpreta que la entrevista es una estrategia valiosa para captar la complejidad de la acción social a través del análisis de los datos que se recolectan. Además, permite explorar cómo los sujetos se relacionan con modelos culturales y sociales, enriqueciendo la comprensión cualitativa de la personalidad y la dinámica social.

7.8.3 Diagnóstico

(González, S. A. P., Machado, Y. M., Oves, I. R., Pineda, D. M. S., & Rodríguez, M. M., 2017),

Por medio del diagnóstico se busca lograr un proceso integral y continuo que considere tanto aspectos individuales como grupales, fundamentado principios pedagógicos sólidos y científicos. Por tanto, el propósito principal es medir el impacto real de la intervención docente en el desarrollo integral y personal de los estudiantes, garantizando así una intervención de calidad y crecimiento significativo en todas las dimensiones del aprendizaje.

7.8.4 Diario de campo

Es una herramienta que permite realizar un proceso metodológico en donde se registra la experiencia de los participantes. Puede definirse como instrumento de recolección de información.

El diario de campo es una herramienta metodológica fundamental que permite registrar y organizar de manera sistemática la experiencia de los estudiantes, facilitando así la recolección, análisis e interpretación de información relevante. (Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A. A., & Martínez-Cantero, D. A., 2022)

7.8.5 Video

(Rodrigo-Mendizábal, I. F. , 2017), como mediadora de las confrontaciones discursivas que se dan en la sociedad, como lectora de los signos comunicativos cotidianos (Rodrigo-Mendizábal, 1992, p. 18); el producto investigativo comunicacional se transforma en un actor dinámico del proceso de la investigación social.

Al involucrar el video como un componente integral del proceso de investigación, ya que actúa como intérprete los signos comunicativos, de manera que se convierte en un actor dinámico y activo, enriqueciendo el análisis y la comprensión de los fenómenos estudiados.

6.9. Propuesta de intervención pedagógica

OPENING LEARNING DOORS

6.9.1 Descripción de la propuesta

Generar una serie de cambios en el entorno escolar como el ambiente académico, la estrategia pedagógica la cual los estudiantes están familiarizados a aprender dentro del aula de clase. Estos cambios, como la colaboración con motivaciones para el aprendizaje del idioma inglés en la medida que las temáticas abordadas se realicen de tal forma que el estudiante ponga en práctica los conceptos, estructuras y reglas gramaticales de la lengua extranjera en contextos simulados que le sean más familiares, cómodos e interactivos, utilizando la gamificación como potenciador del uso de las habilidades y competencias que se requieren adquirir.

Por lo cual, se hizo el diseño de 10 talleres fundamentados en la gamificación, en los cuales se hacen una serie de transformaciones en primer lugar, el espacio físico del aula de clase de modo que percepción que tiene el estudiante al ingresar y permanecer dentro del espacio de aprendizaje. En segundo lugar, la percepción del estudiante frente a la comunidad a la cual está conviviendo, promoviendo el aprendizaje colaborativo y la complementariedad de las relaciones sociales por encima de las lógicas de competitividad; y en tercer lugar, la relación del estudiante

en el cual, busca que el estudiante vea al profesor como un apoyo, un guía y un facilitador, con el cual puede conversar, comunicarse y compartir sus ideas para la construcción del conocimiento.

6.9.2 Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la habilidad oral en el inglés como lengua extranjera, fomentando la motivación de los estudiantes de 4B de la Escuela Normal Superior La Presentación de Soatá a través de la gamificación.

Objetivos Específicos

Generar un aula de clase más llamativa, creativa y divertida, transformando la percepción visual y auditiva de los estudiantes, de manera que se fomente la creatividad, emocionalidad y asertividad del estudiante cuando ingresa a clase de inglés.

Incentivar un entorno más colaborativo, en el cual prevalezca el trabajo en equipo, interacción y la agrupación.

Establecer una estrategia pedagógica en la cual la relación entre educando y educador sea más horizontal, siendo este último un facilitador y mediador entre el conocimiento y el sujeto, generando espacios de reflexión e interacción que remplacen las relaciones represivas por constructivas.

6.9.3 Justificación

La propuesta pedagógica de *OPENING LEARNING DOORS* es muy importante y relevante para la presente investigación debido a que implica la introducción de la gamificación como fundamento metodológico para el desarrollo de actividades lúdicas y didácticas. De esta manera, la búsqueda que transforma el entorno escolar, el ambiente académico y la estrategia

pedagógica que hace la función de incentivar la colaboratividad, la emocionalidad y la construcción de conocimiento, presupuestos base para la generación de escenarios indicados para la aplicación de dinámicas de juego, orientados al aprendizaje desde otra posición diferente a la clásica.

De esta manera, se genera transformaciones espaciales, preceptivas y relacionales en el aula de clase que generan cambios en la forma en cómo el estudiante ingresa, se comporta y sale del ambiente de estudio, generando variaciones. Teóricamente deberían mejorar la precepción que tiene con respecto a la asignatura en cuestión, generando una reacción más positiva, permitiéndole ser más asertivo a la hora de adquirir conocimiento. A la vez, las dinámicas de gamificación deberían estimular el uso práctico de los conceptos, estructuras y reglas del idioma inglés permitiéndole consolidar mejor los aprendizajes.

6.9.4 Contenido

TALLER 1: Avatar creation and colors

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

AVATAR CREATION AND COLORS

MISSION
Los aprendices de la escuela de magia de Harvard Normal de Soatá quieren obtener su varita mágica educativa especial, que les darán poderes inimaginables, pero para obtenerla deberán enseñar sus más grandes secretos de magia al mejor grupo de niños de primaria. Pero

<table>
<tr><td colspan="3">para ganar la gran varita mágica los estudiantes seleccionados deberán hablar en inglés y cumplir con todas las misiones.
¿Podemos contar con ustedes? Can we count on you?... Su misión hoy es:
Crear su avatar que los identifique, dejando fluir su imaginación y utilizando los colores que más les guste, tienen que ser lo más creativos posible, recuerden que el límite es su imaginación.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Reglas de juego:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Trabajo individual
Disciplina
Utilizar el vocabulario de los colores</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Creación y diseño de su avatar
Identificar y pronunciar los colores en el idioma inglés</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vocabulario y gramática</td></tr>
<tr><td colspan="3">Rojo-red, naranja-orange, amarillo-yellow, verde-green, azul-blue, rosado-pink, morado-purple, negro-black, blanco-white, café-brown, gris-gray</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACCIÓN</td><td>Time</td></tr>
<tr><td>Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)</td><td>- Se presentará la misión a los estudiantes
- Se darán a conocer las reglas
- Luego se les presentará el vocabulario de los colores en el idioma inglés (i</td><td>20 minutos</td></tr>
</table>

	like black color/ what's your favorite colors? - Se lanzará una pelota a cualquier estudiante, el cual tendrá que atraparla y decir el nombre de la flashcard que se le presente en el idioma inglés - Luego se jugará head and tail para afianzar el conocimiento de los estudiantes.	
Acción (descripción del juego)	- Se le entregará a cada estudiante un avatar con diferentes accesorios - Los estudiantes tendrán que dibujar la cara o dibujar algún elemento que quieran añadirle - Luego lo pegarán en una memo-ficha y le asignarán un nombre a su avatar el cual los va a identificar a lo largo de estas intervenciones. - Al finalizar su avatar los estudiantes presentarán su avatar y utilizarán la frase: My avatar is the color… / My avatar is multicolored, is red, green, blue…	30 minutos

TALLER 2: The numbers

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

THE NUMBERS

MISSION
"En la misteriosa Torre de los Números, vive el excéntrico Mago Numerix, quien ha estado guardando un secreto durante siglos: ¡los números tienen poderes mágicos cuando se pronuncian en inglés! Cada número es una llave que puede abrir puertas a nuevas aventuras, pero recientemente, el malvado Brujo Confusión ha mezclado todos los números, creando un caos matemático. Como Aprendices de Numerix, deben dominar el arte de los números mágicos, resolver los acertijos numéricos y participar en el legendario torneo de Bingo Mágico para restaurar el orden en la Torre. ¿Podrán convertirse en los nuevos Maestros de los Números?"
Reglas de juego:
Trabajo individual **Disciplina** **Utilizar el vocabulario de los números aprendidos**
Objetivo:
Identificar y pronunciar los números del 1 al 100 en el idioma inglés - **Utilizando la frase:** it is nine number
Vocabulario y gramática

1 one **2 two** **3 three** **4 four** **5 five** **6 six** **7 seven** **8 eigth** **9 nine** **10 ten** **20 twenty** **30 thirty** **40 forty** **50 fifty** **60 sixty** **70 seventy** **80 eight** **90 ninety** **100 one hundred**		
ACCIÓN		Time
Entrenamiento	- presentar las diferentes flashcards de los números y preguntar por su nombre en inglés.	20 minutos

(conocimientos previos, introducción a la temática)	- Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación. - (it is nine number/ it is a purple.. etc.) -Jugaremos head and tail para repasar el vocabulario	
Acción (descripción del juego)	- se les entregara un cartón de bingo y todos los cartones serán diferentes - se les dará una explicación de cómo vamos a jugar bingo -se meterán los respectivos números a la esfera y el número que salga, se dirá en inglés y el niño lo marcará - así sucesivamente hasta que algún niño logre hacer bingo	30 minutos

}

TALLER 3: presentación personal

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

TIME MACHINE

MISSION
"En un rincón secreto de nuestra escuela, el famoso inventor Doctor Tempus ha construido una asombrosa Máquina del Tiempo. Pero hay algo especial en esta máquina: solo funciona cuando sus controles son activados con palabras en inglés. Como nuevos Cadetes del Tiempo, han sido seleccionados para una misión crucial: viajar a través de diferentes épocas, aprender sus secretos y compartir sus descubrimientos con el presente. Desde la era de los dinosaurios hasta el futuro lejano, cada período tiene su propio vocabulario mágico que deberán dominar para avanzar. ¿Están preparados para convertirse en verdaderos Viajeros del Tiempo?"
Reglas de juego:
Trabajo individual **Disciplina** **Decir el vocabulario aprendido** **Utilizar solo el vocabulario aprendido en el idioma inglés k**
Objetivo:
Identificar la pronunciación y comprensión de preguntas y respuestas sobre la presentación personal en el idioma inglés. Utilizando las frases: What? is your name? My name is…

How old are you? I am seven years old Where are you from? I am from… When is your birthday? My birthday is in march		
Vocabulario y gramática		
What? is your name? My name is… **How old are you? I am seven years old** **Where are you from? I am from…** **When is your birthday? My birthday is in march**		
ACCIÓN		Time
Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	- Primero se inicia con un Warmup los estudiantes conocerán el vocabulario sobre la presentación personal . Se hará una pequeña demostración de una presentación personal, en la cual habrá el vocabulario anteriormente dicho. - se les preguntará si alguna cosa que se dijo lo entendieron. - Después se les enseñará para qué es cada pregunta y su debida respuesta. - Luego para repasar el vocabulario anteriormente dicho se hará lo siguiente:	20 minutos

	- Lanzaremos una pelota a un niño o niña y se le hará una pregunta al azar de las 4 que aprendimos De manera que se repasará para los niños jugarán el reloj.	
Acción (descripción del juego)	_ __Van hacer citas con sus compañeros a las horas indicadas (No pueden repetir nombres) Se verifica quienes quedaron sin pareja en alguna cita Las docentes dirán qué hora es para irse a encontrar con su compañero que citaron y responderán las preguntas que tienen al lado de su reloj Los niños no podrán hablar en español, quien hable en español se les bajara puntos.	30 minutos

TALLER 4: The mixed Monster

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

THE MIXED MONSTER

MISSION
"En las lejanas Montañas del Aprendizaje, existe una misteriosa Academia de Monstruos donde los más talentosos creadores de criaturas se reúnen para dar vida a sus imaginaciones. El famoso Profesor Createx ha enviado una invitación especial a nuestra clase: necesita nuevos aprendices de monstruólogos que puedan ayudar a crear las criaturas más asombrosas jamás vistas. Pero hay un desafío especial - ¡estos monstruos sólo cobran vida cuando sus partes son nombradas en el antiguo idioma del inglés! Como nuevos estudiantes de la Academia, deberán aprender los nombres mágicos de cada parte de la cara, combinarlos de formas únicas, y presentar sus creaciones ante el Gran Consejo de Monstruólogos. ¿Podrán convertirse en los nuevos Maestros Creadores de Monstruos?"
Reglas de juego:
Trabajo en equipo **Disciplina** **Decir todas las partes de la cara que van colocando** **Utilizar solamente el vocabulario de las partes aprendidas en el idioma inglés** **No pueden decir en español el vocabulario aprendido**

Objetivo:		
Pronunciar el vocabulario aprendido de las partes de la cara		
Vocabulario y gramática		
Ojos- eyes, nariz- nose, cabeza- head, orejas-ears, boca-mouse, lengua- tongue, barbilla-chin, cejas-eyebrown **Con la frase: my Monster has… head amund ears (example)**		
ACCIÓN		Time
Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	Presentar las flashcards de las partes de la cara y preguntar por su nombre en inglés. Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación. De manera que después jugaremos head and tail.	20 minutos
Acción (descripción del juego)	-Se realizan equipos de juego con 6 estudiantes. - A cada equipo se le entrega un monstruo desarmado. - Se dirá una parte del cuerpo en inglés y los niños con su grupo, tendrán que buscarla y colocarla hasta armar el monstruo de acuerdo a la parte que el docente va diciendo.	30 minutos

	- los estudiantes tendrán que colorearla y pegarla, dejando fluir su imaginación.	

TALLER 5: The mixed Monster (part.2)

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

THE MIXED MONSTER

MISSION
"En las lejanas Montañas del Aprendizaje, existe una misteriosa Academia de Monstruos donde los más talentosos creadores de criaturas se reúnen para dar vida a sus imaginaciones. El famoso Profesor Createx ha enviado una invitación especial a nuestra clase: necesita nuevos aprendices de monstruólogos que puedan ayudar a crear las criaturas más asombrosas jamás vistas. Pero hay un desafío especial - ¡estos monstruos sólo cobran vida cuando sus partes son nombradas en el antiguo idioma del inglés! Como nuevos estudiantes de la Academia, deberán aprender los nombres mágicos de cada parte de la cara, combinarlos de formas únicas, y presentar sus creaciones ante el Gran Consejo de Monstruólogos. ¿Podrán convertirse en los nuevos Maestros Creadores de Monstruos?"
Reglas de juego:
Trabajo en equipo

Disciplina **Decir todas las partes del cuerpo que van colocando** **Solo utilizar el vocabulario aprendido en el idioma inglés, nada de español**		
Pronunciar el vocabulario aprendido de las partes del cuerpo **Con la frase: my Monster has… legs (example)**		
ACCIÓN		Time
Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	- Mostrar las partes del cuerpo y preguntar por su nombre en inglés. - Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación. - Luego lanzaremos una pelota a cualquier niño y nos dirá las partes del cuerpo que aprendió	20 minutos
Acción (descripcióndel juego)	-Se realizan equipos de juego de 6 integrantes - A cada equipo se le entrega un monstruo desarmado. - Se dirá una parte del cuerpo en inglés y los niños con su grupo, tendrán que buscarla y colocarla hasta armar el monstruo de acuerdo a la parte que el docente va diciendo. - los estudiantes tendrán que colorearla y pegarla, dejando fluir su imaginación	30 minutos

TALLER 6: Party of feelings

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

FEELINGS

MISSION
"Oculto entre las nubes más altas, existe un lugar mágico llamado el Valle de las Emociones, donde los sentimientos toman forma y color. La Guardiana de las Emociones, una amable hada llamada Joy, ha descubierto que las emociones están perdiendo su poder porque la gente ha olvidado cómo expresarlas en el idioma mágico del inglés. Como Embajadores de las Emociones, deberán viajar por las diferentes regiones del Valle - desde las Montañas de la Felicidad hasta los Jardines de la Calma - aprendiendo a nombrar y expresar cada emoción en el idioma mágico. Solo así podrán ayudar a mantener el equilibrio emocional del mundo. ¿Están listos para convertirse en verdaderos Maestros de las Emociones?
Reglas de juego:
Trabajo en equipo (dos grupos) **Disciplina** **Decir el vocabulario aprendido** **No utilizar el español para el vocabulario aprendido**
Objetivo:
Pronunciar de manera correcta el vocabulario sobre las emociones

<table>
<tr><td colspan="3">Vocabulario y gramática</td></tr>
<tr><td colspan="3">Triste-sad, happy-feliz, cansado-tired, enojado-angry, aburrido-bored, confundido-confused, enfermo-sick, cansado-sleeply.
Con la frase: i am happy/ you are happy/ we are happy</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACCIÓN</td><td>Time</td></tr>
<tr><td>Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)</td><td>- presentar las diferentes flashcards de las emociones y preguntar por su nombre en inglés.
- Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación.
- Se lanzará una pelota y al estudiante que la atrape tendrá que decir 3 feelings y hacer el gesto del sentimiento</td><td>20 minutos</td></tr>
<tr><td>Acción (descripción del juego)</td><td>-los niños pasarán por diferentes estaciones, ejemplo:
- en la estación feliz, los niños tendrán que saltar en un pie y decir i am happy, luego dirán we are happy, recordando que están felices.
-en la estación triste, los niños caminaran muy lento y hacen cara triste, manifestando que se encuentran tristes, y pronunciaran i am sad, we are sad</td><td>30 minutos</td></tr>
</table>

	-en la estación enojada, harán gestos de enojo, como fruncir el ceño y gritarán “angry” i am angry, we are angry -en la estación asustado, los niños tendrán que cubrirse la cara y mirar hacia los lados y pueden contar algo que los asuste usando la palabra “scared” y diciendo la frase que estamos usando i am scared, we are scared - y así sucesivamente en las demás estaciones, obtendrán puntos por la pronunciación, por imitación, por trabajar en equipo.	

TALLER 7: Mom's kitchen

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

MOM'S KITCHEN (Healthy food)

MISSION
"En el corazón de la Ciudad de los Sabores, existe un restaurante mágico llamado 'La Cocina de Mamá', donde los ingredientes danzan y las recetas cobran vida. La famosa Chef Isabella, conocida como la Guardiana de los Sabores, ha descubierto que las recetas más deliciosas sólo funcionan cuando se pronuncian en el idioma mágico del inglés. ¡Pero oh no! Sus ayudantes han olvidado todas las palabras mágicas y ahora necesita un nuevo equipo de Chef-Aventureros para salvar su restaurante. Como aprendices de chef, deberán dominar el arte de nombrar alimentos saludables en ingles ¿Tienen lo necesario para convertirse en verdaderos Chefs Mágicos?"
Reglas de juego:
Trabajo grupal **Disciplina** **Decir el vocabulario que van aprendiendo** **No pronunciar el vocabulario aprendió en español**
Objetivo:
Identificar y pronunciar el vocabulario sobre la comida saludable
Vocabulario y gramática

Avena-oats, vegetales-vegetables, frutas-fruits, miel-honey, huevos-eggs, brócoli,-cabbage, nueces-nuts, piña-pineapple

ACCIÓN		Time
Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	Por filas van a competir se hará una cadena para que digan los alimentos que les mostraremos con flashcards El primero de cada fila podrá decir las dos primeras, luego pasará a la cola de la fila y el siguiente compañero tendrá que decir las dos anteriores y una más y así sucesivamente Quien se equivoque no podrá cambiar con el compañero y perderán puntos.	20 minutos
Acción (descripción del juego)	El juego consiste en un circuito de relevos en equipos de tres. La primera parte es saltar los aros y al final va a ver una imagen de los alimentos saludables que vimos y el niño o niña tendrá que pronunciarlo de manera correcta en el idioma inglés. Si lo pronuncian mal pierden puntos y si lo pronuncian bien pasa el siguiente compañero a al siguiente obstáculo.	30 minutos

	El segundo obstáculo es colocar una cuerda en el cual los niños tendrán que hacer equilibrio para seguir acumulando puntos Y el tercer obstáculo es saltos de tijera evitando los conos y tendrá que decir los dos alimentos que dijeron sus compañeros y el que ellos tienen que pronunciar para ganar los puntos.	

TALLER 8: Fruits (1 class)

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

FRUITS

MISSION
"En lo alto de una colina encantada, se encuentra el legendario Huerto Mágico, un lugar donde las frutas y verduras brillan con colores extraordinarios y poseen poderes especiales. La Jardinera Real, Maestra Flora, ha descubierto que las plantas sólo revelan sus poderes mágicos cuando son nombradas en el antiguo idioma del inglés. Sin embargo, una misteriosa niebla ha hecho que todos olviden los nombres mágicos de los alimentos. Como Aprendices de Jardinería Mágica, deberán recorrer el huerto, redescubrir los nombres de cada fruta y verdura, y participar en los mágicos juegos de la Cosecha y la Ensalada Encantada.

<table>
<tr><td colspan="3">Solamente así podrán mantener viva la magia del huerto y sus sabrosos tesoros. ¿Tienen lo necesario para convertirse en los nuevos Guardianes del Huerto Mágico?"</td></tr>
<tr><td colspan="3">Reglas de juego:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Trabajo en equipo
Disciplina
Decir el vocabulario aprendido
No usar el español para el vocabulario aprendido en el idioma inglés</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo:</td></tr>
<tr><td colspan="3">Identificar y pronunciar el vocabulario sobre las frutas</td></tr>
<tr><td colspan="3">Vocabulario y gramática</td></tr>
<tr><td colspan="3">manzana-apple, piña-pineapple, naranja-orange, pera-pear, durazno-peach, uva-grapes, cereza-cherry, sandia-watermelon
con las frases:
- I like sandia/ What fruit do you like?</td></tr>
<tr><td colspan="2">ACCIÓN</td><td>Time</td></tr>
<tr><td>Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)</td><td>- Presentar las diferentes flashcards de las frutas y preguntar por su nombre en inglés.
- Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación.
- Luego jugamos head and tail para repasar aún más el vocabulario.</td><td>20 minutos</td></tr>
</table>

	- dentro de una bolsa metimos los papeles con las frutas que vimos - Los niños sacarán un papel y describirán cómo es la fruta que sacaron y sus compañeros la adivinarán, pero la tendrán que decir en inglés	
Acción (descripción del juego)	Vamos a la acción: - guess the fruit - Se dividirán en dos grupos dentro de una bolsa metimos los papeles con las frutas que vimos - Los niños sacarán un papel y describirán cómo es la fruta que sacaron y sus compañeros la adivinarán, pero la tendrán que decir en inglés - El grupo que más frutas adivine en el menor tiempo va ganando puntos - El grupo ganador se decidirá por el número de frutas adivinadas en las diferentes rondas	30 minutos

TALLER 9: Vegetables

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

VEGETABLES

MISSION
"En lo alto de una colina encantada, se encuentra el legendario Huerto Mágico, un lugar donde las frutas y verduras brillan con colores extraordinarios y poseen poderes especiales. La Jardinera Real, Maestra Flora, ha descubierto que las plantas solamente revelan sus poderes mágicos cuando son nombradas en el antiguo idioma del inglés. Sin embargo, una misteriosa niebla ha hecho que todos olviden los nombres mágicos de los alimentos. Como Aprendices de Jardinería Mágica, deberán recorrer el huerto, redescubrir los nombres de cada fruta y verdura, y participar en los místicos juegos del Bingo de la Cosecha y la Ensalada Encantada. Sólo así podrán mantener viva la magia del huerto y sus sabrosos tesoros. ¿Tienen lo necesario para convertirse en los nuevos Guardianes del Huerto Mágico?"
Reglas de juego:
Trabajo en equipo **Disciplina** **Decir el vocabulario aprendido** **No usar el español para el vocabulario aprendido en el idioma inglés**
Objetivo:
Identificar y pronunciar el vocabulario sobre los vegetales **Con la frase:** CAN I HAVE…?/ : HERE YOU ARE

Vocabulario y gramática		
tomate-tomatoes, zanahoria-carrot, cebolla-onion, repollo-cabbage, calabaza-pumpkin, pepino-cucumber, maíz-corn, papa-potato		
ACCIÓN		Time
Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	■ presentar las diferentes flashcards de las frutas y vegetales y preguntar por su nombre en inglés. ■ Decir el vocabulario y pedirles a los niños que repitan su pronunciación. - Luego con una pelota se les lanzo a diferentes niños y se les mostrará una flashcards y dirá su nombre en ingles	20 minutos
Acción (descripción del juego)	Going shopping - 5 niños van hacer los vendedores(shoppers) - En grupos de 4 se les entregara una lista de vegetales que deben comprar - Para pedir a sus compañeros ellos utilizarán esta frase: CAN I HAVE…? - sus compañeros responderán: HERE YOU ARE que es aquí tiene - El grupo que termine de comprar sus vegetales y frutas y con el requisito de	30 minutos

	no hablar en español va a ganar puntos para su equipo.	

TALLER 10: cierre

NOMBRE DEL DOCENTE INVESTIGADOR: Keren Yaruro y Linda Sepúlveda

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Escuela Normal Superior la Presentación

FRUITS

MISSION	
¿Están listos para saber quíenes ser convirtieron en los 5 mejores Witches? Are you ready?	
Reglas de juego:	
Trabajo individual **Disciplina** **entrega de insignias**	
Objetivo:	
Entregar la recompensa a los 5 wiches que lograron estar en el podio de los mejores.	
Vocabulario y gramática	
ACCIÓN	Time

Entrenamiento (conocimientos previos, introducción a la temática)	- se mostrará el podio de los 5 estudiantes quienes acumularon puntos a lo largo de las intervenciones	20 minutos
Acción (descripción del juego)	- se les entregará una insignia por ser los mejores - Luego su recompensa, como reconocimiento de su trabajo y esmero en cada una de las intervenciones realizadas.	30 minutos

7. Análisis de Resultados

Interacción de los estudiantes

Resultado: Por medio estás intervenciones se logró evidenciar, que los estudiantes y docentes coinciden en que existen conflictos frecuentes entre pares, principalmente por malentendidos y falta de espacios para dialogar**.**

Algunos de los estudiantes estaban totalmente inmersos al hecho de ganar en las competencias, no median su manera de dialogar con sus compañeros y resolvían los conflictos gritando o tratándose mal. A lo largo de las intervenciones los estudiantes fueron manejando estas situaciones de manera que se evitará en conflicto entre ellos, los estudiantes tenían claro que, si no trabajaban en quipo y no interactuaban con los demás de la mejor manera, perdían puntos, por este hecho los estudiantes aprendieron a manejar la convivencia en el salón y a resolver los conflictos entre ellos sin malos tratos.

Algunos estudiantes comentaron: “no quiero hacer nada porque mis compañeros me gritan” “ellos no me escuchan y por eso estoy gritando” después de la explicación de la tabla los comentarios eran diferentes: “profe mira que todos colocamos lo que queríamos en el monstruo” “profe mira que es la primera vez que mi compañera no me grita”

Participación de los estudiantes

Resultado: los estudiantes se sentían excluidos de las decisiones que se tomaban en las actividades que les correspondían, la implementación de la tabla de gamificación nos permitió resolverlo, para que de esta manera todos los estudiantes tuvieran voz y voto.

Al implementar la gamificación se permitió evidenciar las opiniones e intereses de los estudiantes, de manera que todos los estudiantes interactuaban y daban su punto de vista, algunos aportaban muy buenas ideas para la realización de las intervenciones, a otros aún les daban un

poco de pena dar su opinión porque no sabían si a los compañeros les iba a gustar su idea, pero la mayoría aprendieron a dar su punto de vista, a participar y dar sus aportes

Algunos comentarios de los estudiantes fueron: “profe me da pena, que tal no les guste” “profe yo hago lo que ellos digan, no pasa nada” y al final fueron: “profe mira que si les gustó mi idea” “profe es la primera vez que participo tanto” “profe de esta manera si me gusta participar”

La motivación de los estudiantes

Resultado: Al principio los estudiantes se encontraban muy desanimados, no se veían motivados y les aburría y eso les impedía aprender el idioma.

Al implementar esta estrategia didáctica a los estudiantes se evidenció un gran cambio en la motivación de los estudiantes, la mayoría de ellos les gustaba el hecho de ganar y perder puntos, les llamaba la atención de saber que si lograban cumplir misiones ellos iban a tener recompensas.

Algunos comentarios que decían los estudiantes al comienzo eran: “yo no quiero” “que pereza esta clase” “profe estoy enfermo no quiero hacer nada” y después de esta implementación fueron: “profe gané puntos” “profe que bueno que llegaron, mira que estoy aprendiendo todo lo que me has enseñado” “profe mira que ya tengo muchos puntos”

Habilidad oral

Resultado: al principio a los estudiantes por el hecho de que no les llamaba la atención, les costaba la pronunciación ya que solamente veían gramática y lo leían como se escribe, lo cual fue llamativo para nuestra intervención

Al implementar la gamificación para la enseñanza del idioma inglés se evidenció un gran cambio en la pronunciación de los estudiantes, al principio les costaba un poco, pero poco a poco lo fueron logrando, ya que los estudiantes sabían que si pronunciaban bien obtenían puntos, los

estudiantes en cada intervención se veían retados y eso les llamaba la atención, lo cual era beneficioso para nuestra intervención, ya que demostraba que los estudiantes estaban aprendiendo con esta estrategia didáctica.

Algunos comentarios de los estudiantes al principio fueron: “me siento nervioso en clase de inglés” “no me gusta el inglés” “es la peor clase, ojalá no nos dictaran esta materia” después de nuestras intervenciones los comentarios de los estudiantes fueron: “profe es muy fácil la pronunciación” “profe ahora si me gusta el inglés” “profe tú nos tienes mucha paciencia al decirnos la pronunciación una y otra vez” “profe en tus clase aprendí más inglés” “profe mi pronunciación ahora es mejor que antes”

Taller 1: Avatar creation and colors:

En está primeras intervenciones se tenía como objetivo la creación de una avatar el cual va a representar a cada uno de los estudiantes, después los estudiantes al finalizar la creación de su avatar, los presentaron y utilizaban la frase en inglés para referirse a los colores que tenía su avatar, dejamos que los niños crearan su avatar a su libre imaginación como ellos lo querían, lo cual era uno de los objetivos de esta actividad que los niños usaran su imaginación sin restricción alguna, por lo tanto se generó un ambiente calmado.

La tabla de gamificación fue clave para estas intervenciones debido a que se les explicó el uso de ella, que les daba y les quitaba puntos por su disciplina, participación, pronunciación, entre otras, de manera que se evidenció una mejoría en el comportamiento del grado 4B, los niños estuvieron en buena disposición y lograron cumplir los objetivos que se querían lograr en esta intervención, nos dimos cuenta que la mayoría de los estudiantes ya tenían una buena pronunciación y conocimiento de la habilidad oral en inglés, lo cual facilitó a los estudiantes al expresar que colores tenía su avatar.

Taller 2: The numbers (los números)

La intervención tenía como objetivo identificar y pronunciar los números el 1 al 100 en el idioma inglés, el uso de la tabla de gamificación permitió ser un incentivo hacia los estudiantes de 4B, el cual fue un mecanismo de control disciplinario lo cual facilitó el desarrollo de la intervención, al inicio de la intervención se evidencio que los estudiantes conocían el vocabulario de los números al mirar las flashcards presentadas, pero había una dificultad, cuando solo se decía la pronunciación la mayoría de estudiantes no relacionaban que número era, una minoría si reconocía el número, pero de igual manera era un poco complejo y tocaba recordar nuevamente mostrando las flashcards, lo que causó que se requirieran esfuerzos adicionales para que los estudiantes tuvieran la capacidad de vincular el vocabulario aprendido con la aplicación del juego de bingo.

A pesar de la dificultad presentada, la tabla gamificada generó cierto entusiasmo por parte de los estudiantes, de manera que la puntuación brindaba una mejor disposición por parte de los estudiantes, frente a la habilidad oral se evidenció que la minoría lograba pronunciarlo de manera correcta, pero por otra parte a algunos estudiantes les costaba un poco pero no se daban por vencidos, esta intervención cambio la perspectiva de la mayoría de los estudiantes que expresaban que de esta manera habían logrado aprender más números y otros en mejorar la pronunciación, si hubo algunos estudiantes que a pesar de motivarlos, no se animaban, además de la competencia porque tenía que haber un ganador genero cierto entusiasmo por los estudiantes por ganar una recompensa y eso activo la participación e interacción.

Taller 3: Time machine (presentación personal)

En esta intervención se buscó que los estudiantes interactuaran con sus compañeros de manera activa, se inició enfatizando su presentación personal con el objetivo comprender las

preguntas y respuestas en el idioma inglés, se hizo una actividad la cual les permitiera participar a todos y de esta manera evidenciar la pronunciación y reconocimiento de las preguntas en el idioma inglés.

La actividad tuvo un buen recibimiento por parte de los estudiantes quienes lograron relacionarse con sus compañeros cómodamente, además el hecho de generar cierta conciencia de interactuar con compañeros que no frecuentan a entablar conversaciones, evidenciando eso nos dimos cuenta que hubo un buen proceso de retroalimentación, motivación, la interacción, en la parte de la habilidad oral había una minoría que se les dificultaba un poco o algunos les daba pena por si pronunciaban mal, pero se les pedía que hicieran el intento; de esta manera se les ayudaba a mejorar en su pronunciación, gracias a esta actividad unos estudiantes expresaron sentirse más seguro a la hora de hablar porque las docentes les generaban seguridad y de esta manera no les daba pena, y también tenían en cuenta el hecho de que si pronunciaban iban a obtener puntos, lo cual lograba que los estudiantes buscaran la manera de pronunciar.

Con respecto al ambiente en el aula, hubo una buena interacción, si hubo un poco de desorden y ruido por parte de los estudiantes, pero eso si era algo que no se logró manejar muy bien porque fue complejo, pero igual todo es parte del proceso y que solamente con 4 intervenciones aun no íbamos a lograr un impacto en la disciplina, lo positivo es que todo el ruido era parte de que estaban interactuando lo aprendido en el idioma inglés.

Taller 4 y 5: El monstruo mezclado y Body parts.

En esta intervención se comenzó con enseñarles a los niños las diferentes partes de la cara como del cuerpo, acá se fomentó el trabajo colaborativo a través de la construcción de un monstruo, adicionalmente se buscó estimular el mecanismo de asociación de los estudiantes de manera que se requería una correcta interpretación de los conceptos sobre las partes de la cara y

el cuerpo, para así poder encontrarlos dentro de todas las partes que tenían a su disposición. Estas dos intervenciones generaron una mejoría en el uso correcto del vocabulario, en el cual se pudo evidenciar mejoría en la habilidad oral, la motivación con que se iniciaron esas dos intervenciones fueron de gran ayuda en el desarrollo de esta intervención, observamos que hubo una interacción con sus equipos y los niños cada uno colocaba de su parte en el equipo que les correspondió, se notó el apoyo de cada equipo.

El ambiente fue el ideal para que los estudiantes se sintieran conformes al momento de participar activamente, también se notó un cambio en sus relaciones interpersonales, ya que algunos grupos eran de estudiantes que no interactuaban entre sí, y a pesar de eso si se mostró el trabajo en equipo, algunos estudiantes al final de la intervención se acercaron y expresaban que lograron mejorar sus habilidad oral a la hora de pronunciar las partes de la cara y el cuerpo de su monstruo, otros expresaban que aun tenían una que otra dificultad al momento de pronunciar, esto se logró gracias a que esta intervención les llamo muchísimo la atención a los estudiantes.

Taller 6: La gran fiesta de las emociones

En esta intervención se buscó utilizar el aprendizaje kinestésico para lograr un aprendizaje más efectivo en cuanto a la pronunciación de las emociones con el objetivo de que más estudiantes mejoraran su habilidad oral, en ese sentido la participación y motivación de los estudiantes fue crucial para que a través de gestos, movimientos y acciones los estudiantes lograran expresar de manera clara y generar asociación física y verbal con respecto a las frases utilizadas en el idioma inglés, sin embargo hubo bastante indisciplina a pesar de que se les motivó y que los estudiantes sabían que podían estar perdiendo puntos, no hubo como ese interés de querer aprender en esa intervención lo cual no favoreció el ambiente y que los estudiantes no

estaban en total disposición lo que generó que la intervención no saliera como realmente se esperaba. Lo cual generó escenarios de tensión y un alcance de aprendizaje bastante limitado.

Taller 7: La cocina de mamá.

En esta intervención se tenía como objetivo conocer algunos alimentos saludables a través del aprendizaje kinestésico y la asociación, de manera que las actividades lúdicas estimularan el desarrollo de relaciones conceptuales entre los alimentos y las palabras. Lo que también se logró evidenciar fue el carácter limitado de la tabla de gamificación, debido a que en esta intervención la motivación, fue demasiado complicada debido a una situación que se salía de nuestras manos, de manera que hubo bastante desorden por parte de los estudiantes, el hecho de no haber hecho lo que los niños ya tenían planeado hacer con el practicante de la UPTC generó un ambiente tenso y con dificultad para que los estudiantes prestarán atención, o se sintieran motivados por aprender en este taller, esta indisposición generó negatividad con respecto a la realización de la actividad, por lo cual el aprendizaje tuvo un alcance muy alejado al propósito inicial, se dio uso de la tabla de gamificación al bajarles puntos pero como se dijo anteriormente los estudiantes estaban desmotivados, y a pesar de tratar de llamar su atención, no se logró, se notaba la indisposición que tenían y como no querían realizar la actividad, por lo cual se procedió a bajarles puntos, pero a los estudiantes no les interesó de manera que se mantuvo un ambiente un poco tenso en el aula.

Taller 8 y 9: Fruits and vegetables (frutas y vegetales)

En esta ocasión se determinó empezar por un ejercicio de recompensa inicial, En el cual se repartieron ciertos regalos como forma de captar la atención de los estudiantes. Este hecho hizo que los estudiantes generasen una mayor predisposición a el desarrollo de las actividades planeadas en el espacio. Con esto, se logró cumplir con el desarrollo armónico de las actividades

y el ambiente se mantuvo relajado, pacífico y abierto a la curiosidad y la adquisición de conocimiento, lo que permitió no solo abordar a completitud el vocabulario objetivo de la sesión presente, sino también el pasado el cual no pudo realizarse de forma satisfactoria. Por lo que iniciar con un estímulo generó una apertura y un efecto benefactor para el desarrollo de las habilidades.

En esta intervención se logró mantener motivados a los estudiantes, con un ambiente relajado y los estudiantes se encontraban en disposición lo que hizo que se lograra desarrollar este taller con el escenario que creamos sobre una venta de frutas y vegetales, logrando de esta manera que los estudiantes se colocaran en la situación cotidiana y lograr mejorar su habilidad oral, ya que tenían que comunicarse con los shoppers para poder comprar lo que necesitaban y ganar puntos, la actitud positiva, la participación, hizo que esta actividad tuviera un desarrollo satisfactorio, ya que se logró abordar por completo la habilidad oral de los estudiantes, lo cual era el objetivo de esta intervención, los estudiantes se mantuvieron motivados, emocionados durante el desarrollo y por ende estas dos intervenciones tuvieron un muy buen resultado ya que la mayoría de los estudiantes participaron y mejoraron su habilidad oral, algunos estudiantes se nos acercaron a contarnos que les había gustado la intervención y que ya no se sentían nerviosos al intentar hablar en español, porque las docentes en formación no los criticaban sino les explicaban nuevamente la pronunciación.

Taller 10: cierre

En esta intervención se inició preguntando si estaban preparados para saber cuáles estudiantes lograron estar en el podio de los 5 mejores, quienes acumularon puntos a lo largo de las intervenciones, se procedió a mostrarles que estudiantes lo habían logrado, de manera que se presentaron se les dio su insignia de ser los mejores hechiceros, quienes cumplieron con las

misiones, mantuvieron una interacción y colaboración con su compañeros, quienes mantuvieron el orden en el salón, y dieron lo mejor de sí mismos para aprender expresarse de manera oral en el idioma inglés, y como es de esperarse se le entregó a los 5 estudiantes del podio su recompensa por su perseverancia, motivación y demás aspectos dichos anteriormente.

8. Conclusiones, discusiones y recomendaciones

Discusión de Datos

La implementación de estrategias de gamificación en el aula demostró ser efectivo para transformar las clases de inglés, al crear un ambiente más llamativo, creativo y divertido, se logró captar la atención de los estudiantes, lo que potenció su creatividad y motivación. De manera que la percepción visual y auditiva de cada misión, las reglas, el entrenamiento se convirtió en un pilar fundamental en el momento de la planeación de la clase con elementos gamificados.

Los resultados obtenidos indican que los juegos cooperativos fomentan no sólo la cohesión grupal, sino también el desarrollo de habilidades blandas esenciales como el trabajo en equipo y el respeto mutuo. Estos aspectos son cruciales para el establecimiento de un entorno colaborativo y un ambiente donde la interacción entre los estudiantes prevalezca sobre la competitividad. En contraste, los juegos competitivos mostraron efectos negativos, tales como conflictos entre compañeros y actitudes indisciplinadas, lo que resalta la importancia de priorizar actividades que promuevan la cooperación.

Un elemento clave en la gamificación es la retroalimentación. Esta práctica permite a los estudiantes reflexionar sobre sus logros y áreas de mejora, creando un espacio seguro para el diálogo constructivo. Esta retroalimentación no solamente refuerza el aprendizaje, sino que también contribuye a un ambiente donde los estudiantes se sienten valorados y motivados.

Conclusiones

La gamificación se presenta como una herramienta poderosa para transformar las dinámicas del aula de inglés en un espacio más atractivo y colaborativo. Los beneficios observados, como el aumento en la cohesión grupal y el desarrollo de habilidades blandas,

subrayan su efectividad. Sin embargo, es fundamental recordar que no todas las actividades deben estar vinculadas a recompensas; algunas deben ser valoradas a través de un lenguaje positivo para evitar que los estudiantes desarrollen una dependencia hacia las recompensas externas.

Asimismo, es esencial seguir las etapas del diseño e implementación planteadas en este proyecto para evitar frustraciones tanto en docentes como en estudiantes. El aprendizaje es un proceso gradual y algunos elementos del mismo se fortalecerán con el tiempo.

Recomendaciones

Diseñar actividades centradas en la cooperación entre estudiantes para fomentar un ambiente positivo y evitar conflictos.

Establecer espacios regulares para dar retroalimentación constructiva que permita a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje y desarrollo personal.

Incluir actividades que no estén ligadas a recompensas externas para cultivar una motivación intrínseca hacia el aprendizaje.

Enfatizar que la finalidad de la gamificación es activar el deseo por aprender, promoviendo un compromiso genuino hacia las actividades educativas.

Incluir en próximos proyectos gamificación e-learning para observar los efectos en los estudiantes combinando gamificación presencial y virtual.

8.1. Análisis e interpretación de datos

La gamificación involucra diversos elementos como la competencia, la colaboración y la resolución de problemas, tiene el potencial de estimular diferentes inteligencias de manera que se

tiene en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, tales como la inteligencia interpersonal y la inteligencia kinestésica corporal.

La gamificación no es jugar sino aplicar reglas de juego, lo que conlleva a la motivación por parte de los alumnos hacia el aprendizaje de una segunda lengua, diferenciándose de los métodos tradicionales porque al ser una clase gamificada se les da puntos por realizar acciones como también se pueden perder puntos lo cual hace que el estudiante se sienta motivado y se preocupe por mejorar su comportamiento.

Por medio de la gamificación se observará si tiene un impacto positivo en el clima del aula y las relaciones interpersonales entre los estudiantes y con el docente. Esto podría incluir aspectos como la cooperación, el respeto mutuo y la creación de un ambiente de aprendizaje más positivo y enriquecedor.

No obstante, en algunas ocasiones se presentaban dificultades en cuanto a la indisciplina por la emoción de los juegos competitivos, siendo limitada la tabla de gamificación en donde, algunos ítems de disciplina, falta de respeto, interrupciones en ocasiones no les importaba a algunos estudiantes, aunque se veían gravemente afectados en la disminución de la puntuación.

Por lo tanto, se evidenció que, a través del desarrollo de este proyecto, los elementos más eficaces para motivar a los estudiantes al aprendizaje de una segunda lengua a través de la gamificación son las misiones, los puntos, las recompensas, la colaboración, interacción y la experiencia activa donde los estudiantes eran el centro de la clase. A pesar de que los juegos competitivos motivaban por momentos la clase, de igual manera generaban indisposición y olvido de la tabla con elementos de la gamificación. Lo cual generaba desorden y faltas de respeto entre sus compañeros.

La gamificación influye en la expresión oral de los estudiantes, ya que es una herramienta que impulsa al crecimiento de habilidades de habla, de interacción social y emocional en los estudiantes, con el objetivo de motivar e introducir al alumno en un contexto y situación de la vida cotidiana.

En conclusión, la gamificación tuvo un efecto positivo en la motivación de los estudiantes, fomenta habilidades como la atención y participación en clase creando un ambiente de confianza entre docentes y estudiantes y abriendo puertas para que los estudiantes más tímidos se expresen en inglés contribuyendo a desmitificar el aprendizaje del inglés como una tarea difícil o aburrida.

9. Referencias

Aldana, I. V., Montero, M. H., Guette, M. H., Reyes, P. D. E. H. P., localizado en Barranquilla, P. (2021). *Estrategia Pedagógica Mediada por un Recurso de Gamificación para el fortalecimiento del componente gramatical del inglés en estudiantes de quinto grado.* Barranquilla: Universidad de cartagena.

Antonio Martínez López. (2023). *La entrevista en profundidad y la observación directa.* caminos de utopia

Beirute Francisco (2023). Las Sutiles Convergencias y Diferencias entre la Gamificación y la Lúdica. Revista Científica Latina Multidisciplinar. Número 5.

Bruner, J. (1988) Realidad Mental y mundos posibles. Barcelona, España: Gedisa.

Caballero, F. S. (2019). La entrevista en profundidad. Función, sentido y técnica42.

Callegari, M. O. V. (2007). Reflexiones sobre el modelo de adquisición de segundas lenguas de Stephen Krashen-Un puente entre la teoría y la práctica. *Revista Electrónica E/LE Brasil*, *5*, 1-21

Cano Prada, C. C. (2024). *La Gamificación como Estrategia para Mejorar Las Habilidades de Speaking and Listening de los Estudiantes del Grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber"* . Chiquinquira: UNAD.

Carr, W., & Kemmis, S. (1986). Una aproximación crítica a la teoría y la práctica. *W., Carr y S., Kemmis, Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado, Barcelona: Martínez Roca*, 140-166.

Cárdenas Páez, A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y educación. *Revista colombiana de educación*, (60), 71-91.

David Kolb. (2019). *El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual.* Ecuador: SciELO.

Deterding, S. (2011). Gamification: toward a definition. Vancouver, 12-15.

Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. *Santiago de Chile: Instituto Construir. Recuperado de http://www. institutoconstruir. org/centro superacion/La% 20Teor% EDa% 20de*, *20*, 287-305.

González, S. A. P., Machado, Y. M., Oves, I. R., Pineda, D. M. S., & Rodríguez, M. M. (2017). Pertinencia del diagnóstico educativo y la estrategia de intervención para potenciar el desarrollo del grupo. *Edumecentro*, *9*(3), 89-106.

Hernández, J. M., Orjuela, M. A. R., & Herrera, G. J. S. (2024). *Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en educación superior.* Bogotá: Universidad el Bosque.

Howard Gardner. (1987). *Teoría de las Inteligencias Múltiples.* Santiago de Chile: Instituto Construir.

kai Chou, Y. -. (n.d.). *The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design*. Yu-kai Chou. Retrieved May 28, 2025, from https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/

Kemmis. (1986). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado.* Barcelona: Martínez Roca, 140-166.

Lisboa, J. L. C. (2018). Investigación cualitativa: fundamentos epistemológicos, teóricos y metodológicos. *Vivat academia*, 69-76.

López, A. M. (2023). *LA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD Y LA OBSERVACIÓN DIRECTA: OBSERVACIONES CUALITATIVAS PARA UN ENFOQUE HOLÍSTICO* . Granada: Universidad de Granada.

Luna-Gijón, G., Nava-Cuahutle, A. A., & Martínez-Cantero, D. A. (2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información.* Puebla- Mexico : Zincografía

Montero Cabrera L. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del Carmen en Villavicencio (Meta). [Tesis de licenciatura]. Corporación Universitaria Iberoamericana. content (ibero.edu.co)

Oliva, H. (Julio de 2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad http://hdl.handle.net/10972/3182

Peláez Brabo, M. (2021). *Gamificación en Educación Primaria.* Oviedo: Universidad de Oviedo.

Rodrigo-Mendizábal, I. F. (2017). *El video como instrumento de investigación social: la antropología visual como metodología.* Quito-Ecuador : Razón y palabra .

Schuster, A., Puente, M., Andrada, O., & Maiza, M. (2013). La metodología cualitativa, herramienta para investigar los fenómenos que ocurren en el aula. La investigación educativa. *Revista electrónica iberoamericana de educación en ciencias y tecnología*, *4*(2), 109-139.

Stephen Krashen. (2007). *el modelo de adquisición de segundas lenguas.* Brasil: Revista Electrónica E/LE Brasil.

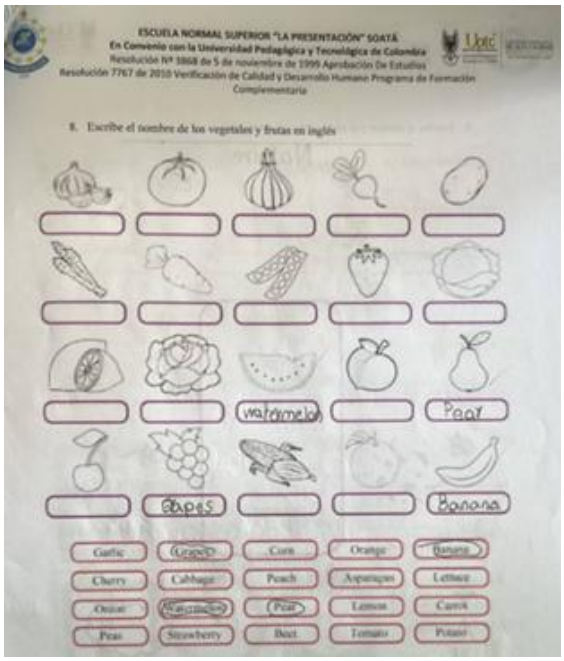
Vergara-Pareja, C. M., Nielsen-Niño, J. B., & Niño-Vega, J. A. (2021). *La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación.* Duitama: scielo.

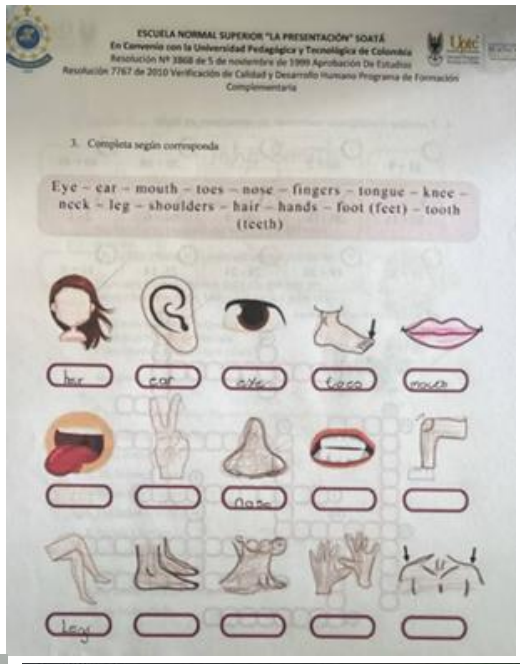
Vielma, E. V., & Salas, M. L. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, *3*(9), 30-37.

Vygotsky, L. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona, España: Editorial Crítica.

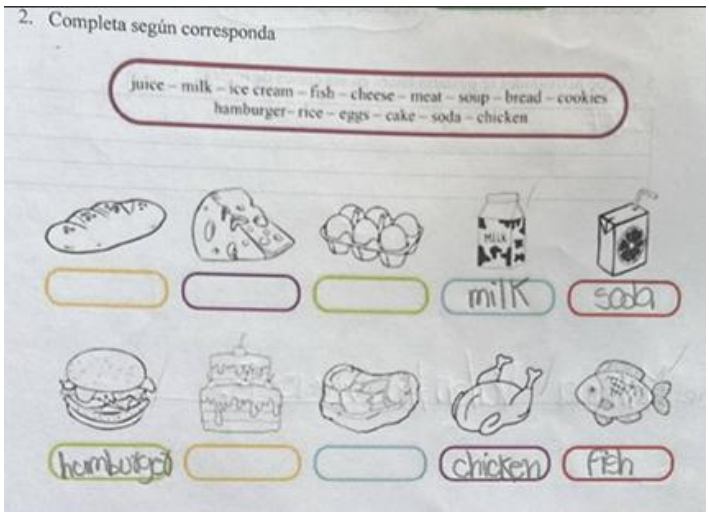
10. Apéndices

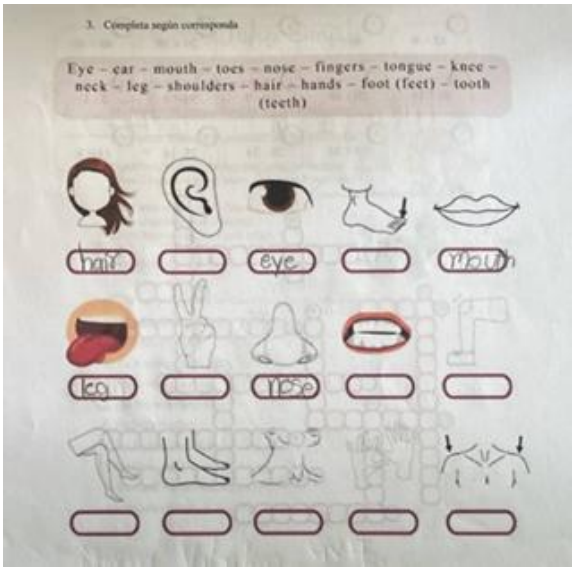
Diagnostico



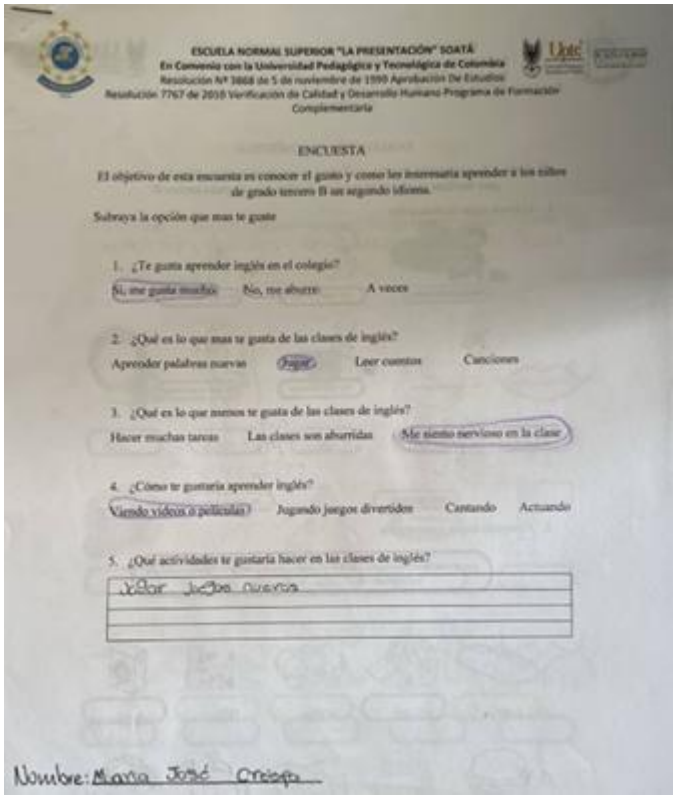








Encuesta



ESCUELA NORMAL SUPERIOR "LA PRESENTACIÓN" SOATÁ
En Convenio con la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Resolución Nº 3868 de 5 de noviembre de 1990 Aprobación De Estudios
Resolución 7767 de 2010 Verificación de Calidad y Desarrollo Humano Programa de Formación Complementaria

ENCUESTA

El objetivo de esta encuesta es conocer el gusto y como les interesaría aprender a los niños de grado tercero B un segundo idioma.

Subraya la opción que mas te guste

1. ¿Te gusta aprender inglés en el colegio?
Si, me gusta mucho No, me aburre A veces

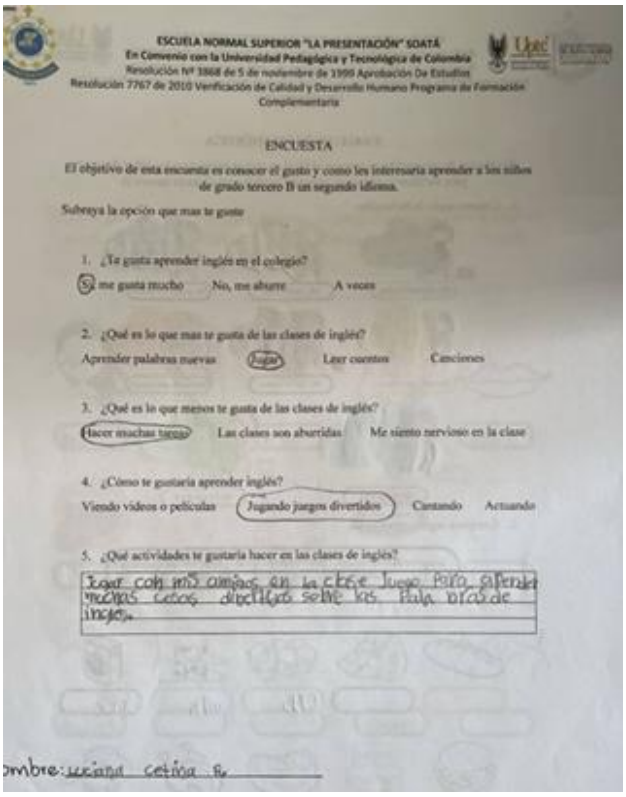
2. ¿Qué es lo que mas te gusta de las clases de inglés?
Aprender palabras nuevas Jugar Leer cuentos Canciones

3. ¿Qué es lo que menos te gusta de las clases de inglés?
Hacer muchas tareas Las clases son aburridas Me siento nervioso en la clase

4. ¿Cómo te gustaría aprender inglés?
Viendo videos o películas Jugando juegos divertidos Cantando Actuando

5. ¿Qué actividades te gustaría hacer en las clases de inglés?
Ver Juegos nuevos

Nombre: María José Crespo



ESCUELA NORMAL SUPERIOR "LA PRESENTACIÓN" SOATÁ
En Convenio con la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Resolución Nº 3868 de 5 de noviembre de 1990 Aprobación De Estudios
Resolución 7767 de 2010 Verificación de Calidad y Desarrollo Humano Programa de Formación Complementaria

ENCUESTA

El objetivo de esta encuesta es conocer el gusto y como les interesaría aprender a los niños de grado tercero B un segundo idioma.

Subraya la opción que mas te guste

1. ¿Te gusta aprender inglés en el colegio?
Si, me gusta mucho No, me aburre A veces

2. ¿Qué es lo que mas te gusta de las clases de inglés?
Aprender palabras nuevas Jugar Leer cuentos Canciones

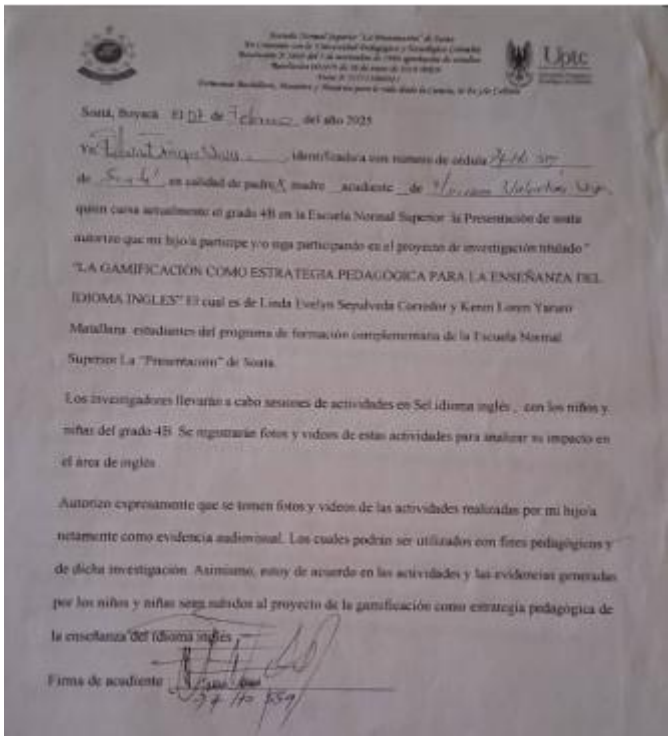
3. ¿Qué es lo que menos te gusta de las clases de inglés?
Hacer muchas tareas Las clases son aburridas Me siento nervioso en la clase

4. ¿Cómo te gustaría aprender inglés?
Viendo videos o películas Jugando juegos divertidos Cantando Actuando

5. ¿Qué actividades te gustaría hacer en las clases de inglés?
Jugar con mis amigos en la clase Juego para aprender muchas cosas diferentes sobre las Palabras de inglés.

ombre: luciana cetina R.

Consentimientos



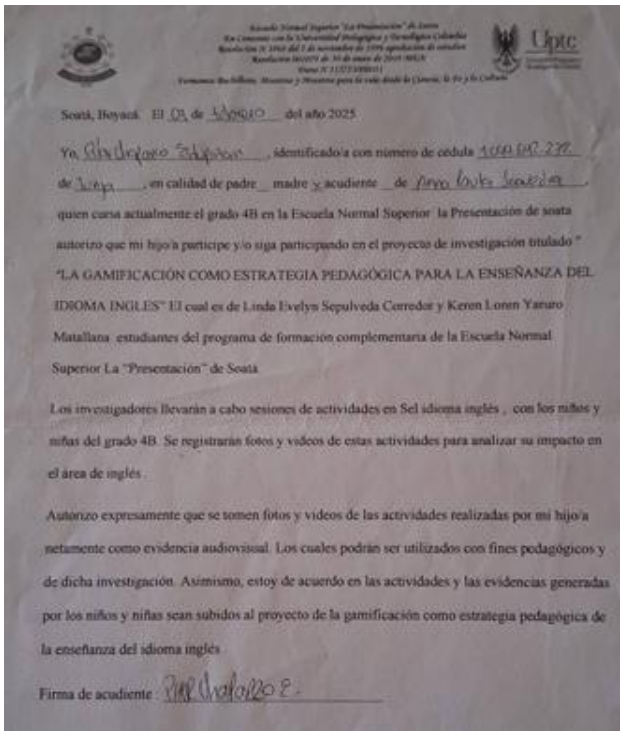
Soatá, Boyacá. El 01 de Febrero del año 2025

Yo [illegible], identificado/a con número de cédula [illegible] de [illegible], en calidad de padre X madre acudiente de [illegible], quien cursa actualmente el grado 4B en la Escuela Normal Superior la Presentación de soata autorizo que mi hijo/a participe y/o siga participando en el proyecto de investigación titulado " "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES" El cual es de Linda Evelyn Sepulveda Corredor y Keren Loren Yaruro Matallana estudiantes del programa de formación complementaria de la Escuela Normal Superior La "Presentación" de Soata

Los investigadores llevarán a cabo sesiones de actividades en Sel idioma inglés , con los niños y niñas del grado 4B. Se registrarán fotos y videos de estas actividades para analizar su impacto en el área de inglés

Autorizo expresamente que se tomen fotos y videos de las actividades realizadas por mi hijo/a netamente como evidencia audiovisual. Los cuales podrán ser utilizados con fines pedagógicos y de dicha investigación. Asimismo, estoy de acuerdo en las actividades y las evidencias generadas por los niños y niñas sean subidos al proyecto de la gamificación como estrategia pedagógica de la enseñanza del idioma inglés

Firma de acudiente [illegible]



Soatá, Boyacá. El 03 de Marzo del año 2025

Yo [illegible], identificado/a con número de cédula [illegible] de [illegible], en calidad de padre madre y acudiente de [illegible], quien cursa actualmente el grado 4B en la Escuela Normal Superior la Presentación de soata autorizo que mi hijo/a participe y/o siga participando en el proyecto de investigación titulado " "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES" El cual es de Linda Evelyn Sepulveda Corredor y Keren Loren Yaruro Matallana estudiantes del programa de formación complementaria de la Escuela Normal Superior La "Presentación" de Soata

Los investigadores llevarán a cabo sesiones de actividades en Sel idioma inglés , con los niños y niñas del grado 4B. Se registrarán fotos y videos de estas actividades para analizar su impacto en el área de inglés

Autorizo expresamente que se tomen fotos y videos de las actividades realizadas por mi hijo/a netamente como evidencia audiovisual. Los cuales podrán ser utilizados con fines pedagógicos y de dicha investigación. Asimismo, estoy de acuerdo en las actividades y las evidencias generadas por los niños y niñas sean subidos al proyecto de la gamificación como estrategia pedagógica de la enseñanza del idioma inglés

Firma de acudiente [illegible]

Diarios de campo

