



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN

CIENCIA Y TECNOLOGÍA “UMECIT”

Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004

Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012

HUMANIDADES Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de
aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la
Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-
Córdoba**

Jairo Emilio Borja Correa

Evelyn Pérez Yáñez

Tutora: María Deyser Gutiérrez

Panamá, Octubre, 2021

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN,
CIENCIA Y TECNOLOGÍA
Decreto Ejecutivo 575 del 21 de julio de 2004
Acreditada mediante Resolución N° 15 del 31 de octubre de 2012**

**Facultad de Humanidades y Ciencia de la Educación
Maestría en Ciencias de la Educación**

**ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL
PROCESO DE APRENDIZAJE - ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN
EL GRADO 8° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA
EN LA CIUDAD DE MONTERÍA- CÓRDOBA**

**Informe presentado como requisito para optar al grado de Magister en
Ciencias de la Educación**

Autores:

JAIRO EMILIO BORJA CORREA

EVELYN PÉREZ YÁNEZ

Directora: Dra. Deyser Gutiérrez A.

Panamá, Octubre de 2021.

Nota De Aceptación

NOMBRES Y APELLIDOS

JURADO PRINCIPAL

NOMBRES Y APELLIDOS

COMITÉ DE INVESTIGACIONES

Panamá, Octubre de 2021

Dedicatoria

A mi madre Ana Sofia Correa, quien siempre me ha apoyado en mi formación profesional y la que con sus consejos me ha ayudado a crecer como persona.

A mi esposa Kary Guzmán, por su paciencia y comprensión y quien con sus palabras me anima hacer constante en aquellos momentos difíciles.

A mi hija, Sofia Borja, quien es mi mayor inspiración para seguir adelante.

A mi hermano Elier, mis sobrinos Andrea, Jairo y Laura por estar en todo momento.

JAIRO E. BORJA CORREA

Dedico este trabajo a Dios, por brindarme la sabiduría para lograr este proyecto de gran importancia para mi formación profesional.

A mi madre Nercilia Yáñez y mi padre Álvaro Pérez, quienes han sido el apoyo y fortaleza para luchar por mis sueños y crecer como persona.

A mi hermana Tania Pérez, por su amor y compañía en todo momento.

A mi familia, por sus oraciones y ayuda incondicional.

EVELYN PÉREZ YÁNEZ

Agradecimiento

Queremos agradecer primero que todo a Dios, por darnos salud y sabiduría durante este proceso educativo que decidimos emprender hace año y medio.

A la universidad Metropolitana De Educación, Ciencia y Tecnología (UMECIT), que junto a su cuerpo de docentes nos dieron la oportunidad de fortalecer nuestros conocimientos en el campo educativo.

A nuestro primer tutor, Doctor Javier Andrés Vargas que por cosas del destino partió de este mundo a la presencia del todopoderoso y que en el corto tiempo que nos acompañó nos indicó el camino en el que debíamos direccionar nuestro trabajo de grado.

A nuestra tutora, Doctora María Deyser Gutiérrez, que con su conocimiento, paciencia y acompañamiento direccionó la investigación.

A nuestras familias, por su comprensión y paciencia durante todo este tiempo que tal vez no compartimos con ellos, por estar cumpliendo con las obligaciones que este tipo de estudio demanda.

Resumen:

El objetivo de la presente investigación es proponer una Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería- Córdoba. El estudio se realizó bajo la línea de educación y sociedad, siendo una investigación de tipo descriptivo y el diseño basado en la investigación acción. En la realización de la investigación, primero se estableció una fase para la recolección de la información relacionada con el proceso de aprendizaje del inglés de los estudiantes, además de la concepción que tienen los docentes sobre la enseñanza del inglés y las estrategias implementadas para lograr este propósito. Los instrumentos empleados en esta primera parte fueron la observación, diario de campo, entrevista semiestructurada a los docentes y grupo focal con los estudiantes, empleando un cuestionario tipo entrevista semiestructurada. En la segunda fase, se exploraron diferentes referentes teóricos e investigativos para soportar y guiar la propuesta. En esta fase se realizó una investigación documental para la recolección de información relacionado con el currículo, enfoque pedagógico, modelo pedagógico, estrategias pedagógicas y otros aspectos que direccionen los procesos de aprendizaje y enseñanza. En la tercera fase, se determina el diseño y tipo de investigación que brindara los parámetros que regirán la propuesta. Como última fase, se hizo la propuesta basada en el uso de la gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8°2. Entre las teorías expuestas, están: estrategias de aprendizaje a cargo de Coll, Huerta, Matos, Vygotsky, Carrión. Didáctica del inglés, mencionando a Runge, Garrote, Salamanca - Ramírez, Ceballo. En relación con la Gamificación, se destacan a Palazón y Velasco, Sánchez y Peris, Fernández, entre otros autores. Como conclusión, se puede mencionar la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que incorporen el aprendizaje activo, que parta de los intereses, necesidades de aprendizaje y que despierten la motivación intrínseca y extrínseca entre los estudiantes para atraerlos a esa necesidad de que conozcan y sientan deseos de aprender esta lengua extranjera.

Palabras Claves: Didáctica del inglés, estrategias de aprendizaje, gamificación, motivación.

Abstract

The objective of this research was to propose a Gamification Strategy to strengthen the learning process of the English language in grade 8 at Isabel la Católica Educational School, in the city of Monteria-Córdoba. This study was carried out under the line of education and society, the research is descriptive and the design is based on action research. In the development of this research, the first phase was established for the collection of information that was related to the students' English learning process, and the conception that teachers have about the English teaching and the strategies implemented to achieve this purpose. The instruments used in this first part were observation, a field journal, a structured interview with teachers and a focus group with students, using a semi-structured interview type questionnaire. In the second phase, different theoretical and investigative references were explored to support and serve as a guide in the present proposal. In this phase, a documentary investigation was carried out to collect information related to the curriculum, pedagogical approach, pedagogical model, pedagogical strategies and other aspects that direct the learning and teaching processes in the third phase, the design and type of research that would give the parameters which will lead this proposal was determined. In the last phase, a proposal was made based on the use of gamification to strengthen the English language learning process in grade 8 2. Among the theories exposed are: learning strategies by Coll, Huerta, Matos, Vygotsky, Carrión. Didactic of English, mentioning Runge, Garrote, Salamanca - Ramírez, Ceballo. In relation to Gamification, Palazón and Velasco, Sánchez and Peris, Fernández, among other authors. As a conclusion, we can mention the need to implement pedagogical strategies that incorporate active learning, based on interests, learning needs and that awaken that intrinsic and extrinsic motivation among students to attract them to that need to know and feel desires to learn this foreign language.

Key Words: English didactic, Learning Strategy, Gamification, Motivation.

Índice General

Contenido

Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Resumen:	iii
Abstract	iv
Introducción	x
CAPÍTULO I: CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	15
I. Contextualización de la problemática	16
1.1. Descripción de la problemática	16
1.2. Formulación de la pregunta de investigación.	20
1.3. Propósitos	21
1.3.1. Propósito general	21
1.3.2. Propósitos específicos	21
1.4. Justificación e Impacto	22
CAPÍTULO II:	26
FUNDAMENTACIÓN TEORICA DE LA INVESTIGACIÓN	26
2. Fundamentación Teórica de la Investigación	27
2.1. Bases Teóricas, Investigativas, Conceptuales y Legales.....	27
2.1.1. Bases Teóricas	27
2.1.1.1. Procesos de aprendizaje - enseñanza	27
2.1.1.2. Didáctica del inglés.....	31
2.1.1.3. Estrategia de gamificación.....	40
2.1.2. Bases Investigativas.....	65
2.1.2.1. Antecedentes Investigativos	65
2.1.3. Bases Conceptuales	80
2.1.4. Bases Legales	93
2.2. Conceptos Definidores y Sensibilizadores	97
2.3. Categorización.....	101

CAPÍTULO III:	105
ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN	105
3. Aspectos Metodológicos de la Investigación	106
3.1. Paradigma, Método y/o Enfoque de Investigación	106
3.2. Tipo de Investigación	109
3.3. Diseño de la Investigación	110
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	111
3.5. Unidades de Estudio y Sujetos de la Investigación	114
3.5.1. Descripción del Escenario de Investigación	115
3.5.2. Criterios de Selección de los Informantes Clave	117
3.6. Procedimiento de la investigación	118
3.7. Credibilidad de los instrumentos	119
3.8. Consideraciones éticas:	122
3.8.1. Criterios de confidencialidad	122
3.8.2. Descripción de la obtención del consentimiento informado	123
3.8.3. Riesgos y beneficios conocidos y potenciales	124
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS O HALLAZGOS	126
4. Análisis e Interpretación de los Resultados o Hallazgos	127
4.1 Técnicas de Análisis de Datos	127
4.2 Análisis de los Datos	128
4.3. TRIANGULACIÓN: Análisis de la información por categorías	153
Conclusiones	170
Recomendaciones	173
PROPUESTA	174
5.1. Denominación de la propuesta	174
5.2. Descripción de la propuesta	174
5.3. Fundamentación	175
5.4. Objetivos de la Propuesta	177
5.4.1. Objetivo general	177

5.4.2. Objetivos específicos	177
5.5. Beneficiarios.....	178
5.6. Productos	178
5.7. Localización	179
5.8. Método.....	180
GAMIFICACIÓN	181
5.9. Cronograma	241
5.10. Recursos	245
5.11. Presupuesto.....	245
REFERENCIAS.....	247

Lista de cuadros

Tabla 1. Conceptos definidores y sensibilizadores	98
Tabla 2. Unidad discursiva según instrumento “entrevistas estudiantes”	101
Tabla 3. Unidad discursiva según instrumento “entrevistas docentes”	102
Tabla 4. Sistematización grupos focales	129
Tabla 5. Sistematización entrevista semiestructurada.....	137
Tabla 6. Formato diario de campo	144
Tabla 7. Revisión documental Proyecto Educativo Institucional (PEI).....	148
Tabla 8. Revisión documental Plan de Área de inglés.....	150
Tabla 9. Propuesta de Gamificación	181
Tabla 10. Misiones de la Gamificación.....	184
Tabla 11. Misiones de la Gamificación.....	188
Tabla 12. Misiones de la Gamificación.....	193
Tabla 13. Misiones de la Gamificación.....	197
Tabla 14. Misiones de la Gamificación.....	200
Tabla 15. Misiones de la Gamificación.....	203
Tabla 16. Misiones de la Gamificación.....	207
Tabla 17. Misiones de la Gamificación.....	209
Tabla 18. Misiones de la Gamificación.....	212
Tabla 19. Misiones de la Gamificación.....	214
Tabla 20. Batallas de la Gamificación	217
Tabla 21. Batallas de la Gamificación	220
Tabla 22. Batallas de la Gamificación	222
Tabla 23. Batallas de la Gamificación	225
Tabla 24. Batallas de la Gamificación	226
Tabla 25. Rúbrica de Evaluación the Battle Round 5	227
Tabla 26. Heteroevaluación	229
Tabla 27. Puntuación por Comportamiento	230
Tabla 28. Puntuación por Comportamiento y su Desempeño Equivalente.....	230
Tabla 29. Criterios Para Evaluar el Comportamiento	231
Tabla 30. Insignias ganadas por nivel y puntos	232
Tabla 31. Penalizaciones para ganar puntos	234
Tabla 32. Prebendas o poderes en el Aula	235
Tabla 33. Rangos o títulos Obtenidos De acuerdo con la Puntuación y los Niveles	237
Tabla 34. Cromos Coleccionables.....	238
Tabla 35. Productos en la Tienda.....	239
Tabla 36. Eventos Sorpresas por Puntos	240
Tabla 37. Cronograma de Actividades.....	242
Tabla 38. Presupuesto de la propuesta	245

Lista de Figuras

Figura 1. Desempeño de estudiantes de 6° grado en el área de inglés. Año 2019.....	18
Figura 2. Desempeño de estudiantes de 7° grado en el área de inglés. Año 2019.....	18
Figura 3. Desempeño de estudiantes de 8° grado en el área de inglés. Año 2021.....	19
Figura 4. Ubicación del municipio de Montería en el departamento de Córdoba	116
Figura 5. Unidad número dos del Plan de Área de inglés 2020.....	152
Figura 6. Localización de la Institución Educativa Isabel la Católica	179
Figura 7. Sopa de Letras de Food and Drinks	186
Figura 8. Pirámide alimenticia	190
Figura 9. Problemas de salud.	198
Figura 10. Recorrido por el espacio.	202
Figura 11. Cooking Methods	205

Introducción

La sociedad actual se caracteriza por su constante evolución y adaptación a los cambios que ha traído consigo el desarrollo tecnológico, los avances científicos y la conectividad mundial, de allí que la educación asuma un papel fundamental como transformadora de las sociedades, en la que además tiene como función la formación cognitiva, cultural, personal y social de los individuos, de manera que sean personas competentes y productivas para la sociedad, logrando la generación de cambios sociales y la disminución de las brechas de desigualdad a nivel regional y mundial. Teniendo en cuenta los aspectos anteriores y reconociendo las exigencia de la globalización en los distintos campos en los que se desenvuelve el hombre, el aprendizaje de una lengua extranjera como el Inglés, se convierte en una necesidad gracias a la importancia que esta tiene a nivel mundial, al facilitar el desarrollo personal, brindar amplias oportunidades profesionales y laborales, permitir el enriquecimiento cultural por medio del conocimiento de diferentes ideologías, costumbres y formas de pensamiento de otras sociedades, conllevando a la integración global, valorando la pluralidad y el respeto por las demás personas, siendo estos propósitos los que también busca alcanzar el Ministerio de Educación Nacional para el beneficio de los estudiantes colombianos en el marco del programa nacional de bilingüismo.

En el contexto de la Institución educativa Isabel la Católica el diseño curricular del área de inglés se plantea de acuerdo con las necesidades de formación de los estudiantes y las directrices del Ministerio de Educación Nacional. Los docentes se guían por el enfoque comunicativo e implementan variadas estrategias pedagógicas que integran situaciones de aprendizaje y recursos disponibles en la institución, con lo cual se busca que los estudiantes desarrollen las habilidades comunicativas del inglés (speaking, reading, listening, writing), teniendo en cuenta, además la relación con el entorno social, cultural y la enseñanza de los valores

institucionales. Sin embargo, producto de la reflexión sobre los procesos en el aula, conlleva a reconocer que un número significativo de estudiantes mantienen desempeños básicos y bajos, demostrando que existe desmotivación y apatía frente al aprendizaje del inglés, por lo tanto, una forma de fortalecer su aprendizaje es la implementación de estrategias que tengan en cuenta los intereses de los estudiantes, que apunten a aumentar su motivación por el área y que los rete a aprender la lengua inglesa, al mismo tiempo apoyándose en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

A partir de lo expuesto y apoyados en la línea de investigación educación y sociedad en el área de docencia y currículo, el propósito que guía esta investigación es diseñar una propuesta de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje del área de inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica, teniendo en cuenta los hallazgos realizados durante la investigación.

En el capítulo I, se contextualiza la problemática que dio origen a esta investigación, a partir del promedio de desempeños académicos durante los años 2019, 2020 y 2021 del grupo de estudio, desde que se encontraban en sexto grado, hasta la actualidad que están en octavo grado, lo que permite evidenciar que la problemática frente al aprendizaje del inglés es una situación que se ha mantenido constante de un grado a otro, siendo una necesidad plantear una solución teniendo en cuenta las estrategias pedagógicas usadas por los docentes para desarrollar el proceso de aprendizaje - enseñanza. En este capítulo también se presentan el propósito general y los propósitos específicos, la justificación e impacto del estudio.

En el capítulo II, se presenta el constructo teórico que da fundamento científico a la investigación, a partir de las bases teóricas que dan sustento a los conceptos de Estrategia de Aprendizaje - Enseñanza, Didáctica del Inglés y Estrategia de Gamificación. De igual forma, se presentan las bases investigativas que permiten

hacer un recorrido por las distintas investigaciones a nivel internacional, nacional y regional con base en la temática de estudio, a partir de las cuales se logra mayor comprensión de la problemática; mientras que en las bases conceptuales se da mayor fundamentación de los propósitos y los alcances en la producción de conocimiento. También se presentan las bases legales que rigen en Colombia respecto a las decisiones educativas, los conceptos definidores y sensibilizadores y las categorías que permitirán dar desarrollo a la investigación y a partir de las cuales se analizarán los hallazgos.

En el capítulo III, se presentan los aspectos metodológicos que determinan los pasos del proceso de recolección y análisis de la información, marcando el camino a seguir en el complejo y significativo proceso de la investigación, teniendo en cuenta la pregunta problema y, por tanto, los propósitos. El paradigma o enfoque que guía este estudio es el cualitativo basado en el diseño de investigación acción, el cual permite entender la realidad educativa teniendo en cuenta las percepciones, ideas y posturas de los involucrados en la realidad del aula, es decir, los estudiantes y los docentes, quienes ayudan a descifrar las situaciones, buscar soluciones y construir el conocimiento de la investigación. Además, se definen los criterios de selección de los informantes claves, la descripción del escenario de estudio, las fases que determinan la investigación de acuerdo al diseño, así como la selección de técnicas e instrumentos de investigación, entre las que se encuentran, la observación con sus registros y diario de campo, la entrevista semiestructurada para docentes, grupos focales con cuestionario semiestructurado para estudiantes y la revisión documental con su registro y posterior análisis. Por último, se presentan las consideraciones éticas, la confiabilidad de los instrumentos y los criterios de confidencialidad en la recolección de la información, su análisis y posterior presentación.

En el capítulo IV, se realiza el proceso reflexivo en relación con la información recolectada, evidenciando el análisis de los hallazgos. Inicialmente se

presenta la sistematización de la información obtenida de los diferentes instrumentos y técnicas aplicadas. En primer lugar, la información recurrente y discrepante obtenida en la entrevista con grupos focales de estudiantes y entrevista semiestructurada con los docentes. En segundo lugar, la organización de las observaciones de sesiones de clases por medio de un formato de diario de campo teniendo en cuenta las categorías de análisis del estudio. En tercer lugar, se presenta la información recolectada por medio de la revisión documental y organizada en fichas de resumen del Proyecto Educativo Institucional y el plan de áreas de inglés, a través del cual se determinó la unidad temática a gamificar.

Posteriormente, se realiza la triangulación de la información, teniendo en cuenta, los datos sistematizados anteriormente los cuales permiten conocer la recurrencia de los datos obtenidos. También, se presenta el análisis y los hallazgos estructurados de acuerdo con las categorías establecidas en el estudio, teniendo como sustento de las observaciones los referentes teóricos que fundamentan la investigación y que permiten una mayor comprensión de los datos presentados. A partir de los hallazgos se toma en consideración el diseño de una estrategia pedagógica – didáctica que involucre las necesidades educativas y pedagógicas identificadas, la realidad escolar y los aportes de estudiantes y docentes, que son relevantes en la construcción de la propuesta de gamificación.

El capítulo V, presenta la formulación de la propuesta del proyecto denominada Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería- Córdoba “THE AVENGERS SPACE ADVENTURE”, por medio de la cual se plantea la gamificación de la unidad de aprendizaje número dos del plan de área de inglés de grado octavo, aunque puede ser adaptada a cualquiera de las unidades de esta área. Esta propuesta ha sido diseñada teniendo en cuenta los recursos de los que dispone la institución, así como los

intereses de los estudiantes, el diseño curricular del área según las necesidades educativas y exigencias del Ministerio de Educación Nacional, además de los aportes de los docentes, permitiendo la integración de las tecnologías de la información y la comunicación como medios para el aprendizaje a través de la plataforma @Myclassgame. Finalmente, se presentan las recomendaciones y conclusiones respecto a la investigación realizada en la Institución Educativa Isabel la Católica.

CAPÍTULO I:
CONTEXTUALIZACIÓN DE LA
PROBLEMÁTICA

I. Contextualización de la problemática

1.1. Descripción de la problemática

De acuerdo con Milanés (2020) “El Inglés es considerado como el idioma universal, en virtud de la facilidad entre las personas para interactuar en la nueva era o globalización” (p. 18) indispensable en ámbitos científicos, académicos y en el mundo de la comunicación internacional por lo que cuenta con millones de hablantes alrededor del mundo, incluso en algunos países se tiene como segunda lengua debido a su importancia. En otros países que reconocen la relevancia del inglés, los gobiernos a través de sus sistemas educativos han creado políticas encaminadas a fortalecer su aprendizaje-enseñanza.

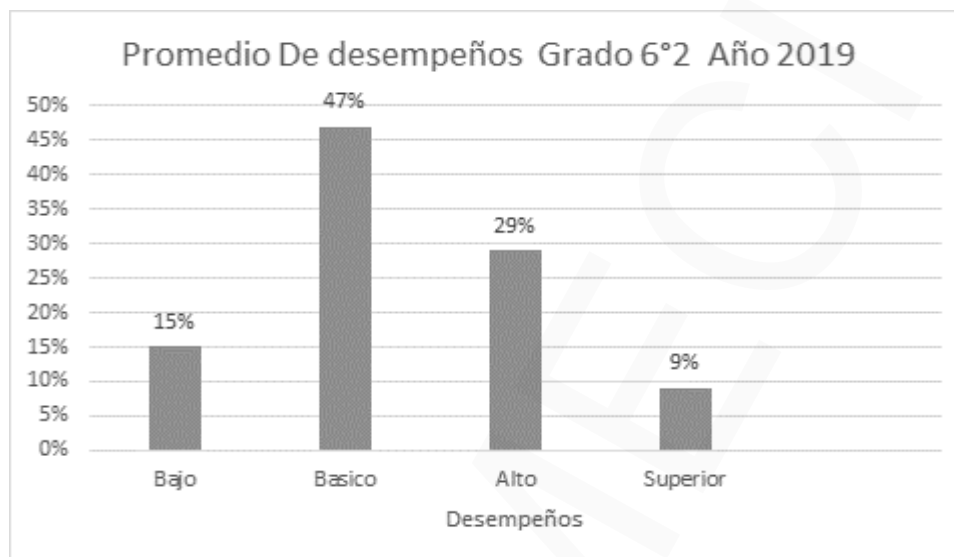
En las instituciones Educativas colombianas que ofrecen educación formal pública o privada según la ley 115 de 1994 o ley general de Educación, en su artículo 23 “Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional”, dentro de este conjunto de áreas se encuentra la enseñanza de idiomas extranjeros, concretamente, del área de inglés.

En la actualidad se conoce la importancia de aprender una lengua extranjera como lo establece el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, además de la lengua nativa del país de origen, ya que esta le va a significar a la persona, acceso a un mayor y mejor número de oportunidades en el mundo académico, profesional y laboral. Sin embargo, Colombia se mantiene en los niveles bajo y muy bajo en el dominio del inglés, así lo reflejó el estudio EF English Proficiency Index (EPI) en el año 2019 en el que ocupó el puesto 68 de 100 países, para el 2020 ocupó el puesto 77 a nivel internacional, a nivel de Latinoamérica el puesto 17 de 19, con un nivel de aptitud bajo y un puntaje de 448 puntos frente al puesto número 1 de los países bajos con 652. En el caso del departamento de Córdoba, para el año 2019 según las Pruebas ICFES el promedio es de 43, siendo el más bajo de los últimos cuatro años, en el que

la mayoría de los estudiantes se clasificaron en el nivel A- o nivel inferior con 69%, 2% en el nivel B1 y 0% en el nivel B+. Sin embargo, a nivel de resultados generales, para el año 2018 y 2019 la ciudad de Montería obtuvo los mejores resultados en la región Caribe, 266 y 254, 56 en el promedio global, respectivamente, encabezados por los colegios privados, seguida de instituciones oficiales y avances en el sector rural. Estos datos estadísticos se presentan con la intención de resaltar los esfuerzos gubernamentales locales e institucionales por lograr la actualización de la formación del personal docente en nuevos métodos de enseñanza del idioma inglés buscando con ello que los estudiantes se beneficien en su aprendizaje con estas innovaciones metodológicas y que han contribuido a mejorar los resultados académicos.

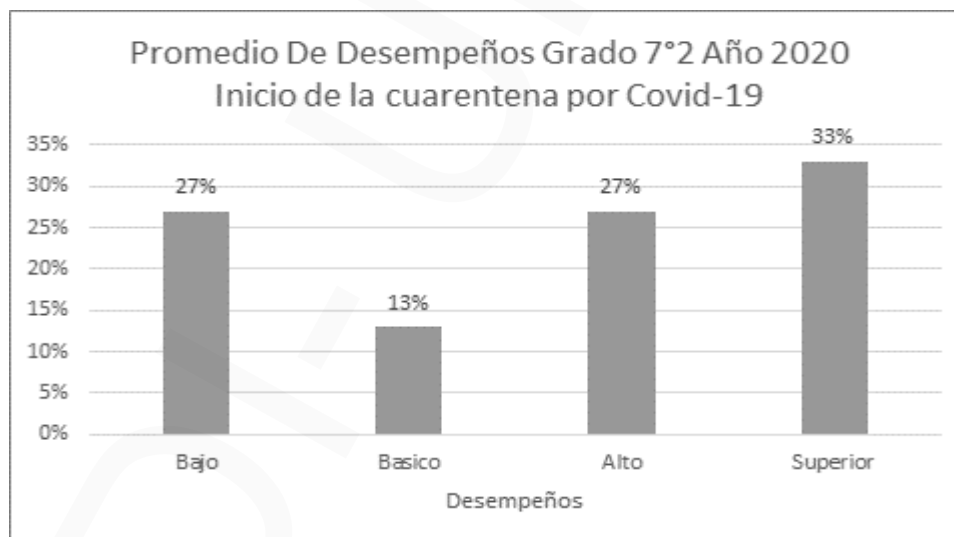
Sin embargo, a nivel educativo, se debe seguir buscando el fortalecimiento de las estrategias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje del inglés, si se quiere seguir disminuyendo el número de estudiantes en el nivel A- y avanzando en los otros niveles (A1, A2, B1, B2, C1, C2) logrando niveles básicos e intermedio de aprendizaje.

En la Institución Educativa Isabel la Católica, que pertenece al municipio de Montería, de carácter oficial, ubicada en el área urbana, ofrece todos los niveles educativos (educación inicial, básica primaria, básica secundaria y media académica); se evidencia como una dificultad para los estudiantes y el docente, el proceso de aprendizaje - enseñanza del área de inglés, a pesar del esfuerzo académico y didáctico que han hecho los docentes por dinamizar las sesiones de clases, los estudiantes demuestran en ciertas oportunidades apatía por el área y algunas actividades, lo cual se ve reflejado en el promedio del área, que generalmente es básico, con un considerable número de estudiantes con desempeño inferior. Así se muestra en las siguientes figuras:



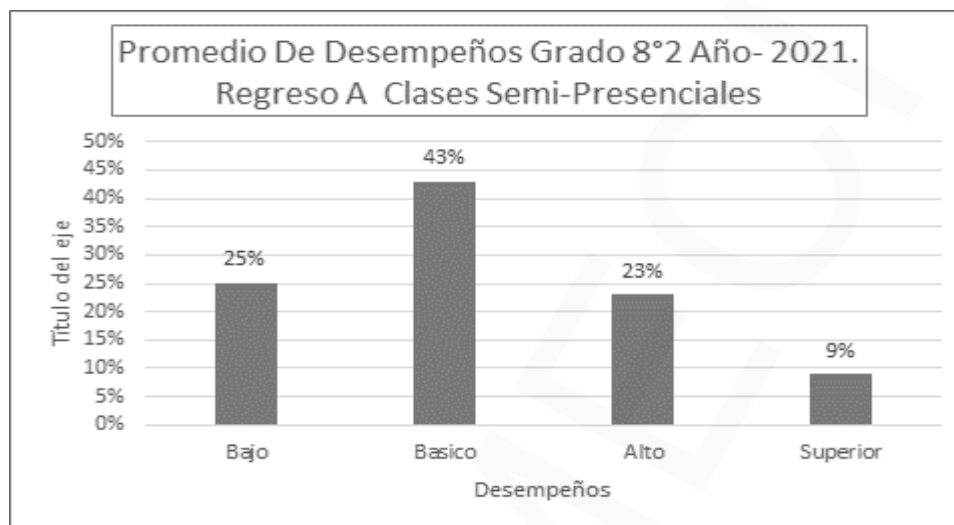
Fuente: Registro Consolidado De valoración Por Grupo Institución Educativa Isabel la Católica.

Figura 1. Desempeño de estudiantes de 6° grado en el área de inglés. Año 2019



Fuente: Registro Consolidado De valoración Por Grupo Institución Educativa Isabel la Católica.

Figura 2. Desempeño de estudiantes de 7° grado en el área de inglés. Año 2019.



Fuente: Registro Consolidado De valoración Por Grupo Institución Educativa Isabel la Católica.

Figura 3. Desempeño de estudiantes de 8° grado en el área de inglés. Año 2021.

En los gráficos anteriores se pueden observar los desempeños de los estudiantes del grado 8°2, desde que iniciaron grado 6° en el año 2019 hasta la actualidad. En el primer gráfico se aprecia como la mayoría de los estudiantes quedaron con un desempeño básico (47%) al finalizar el año escolar, seguido por un porcentaje considerable de estudiantes en alto (29%). No obstante, se puede notar un promedio importante de estudiantes con nivel bajo (15%) por encima de estudiantes con desempeño superior (9%). Para este primer año de los estudiantes se puede decir que el comportamiento en cuanto a notas fue bastante regular.

Para el inicio del año 2020, en el promedio de desempeños del primer periodo hay que considerar que los estudiantes permanecieron solo por un par de meses en la institución a causa del inicio de la pandemia por Covid-19 y el periodo lo debieron terminar en casa enviando guías. En estas condiciones el número de estudiantes en superior tuvo un gran repunte (33%), seguido de cerca por un (27%) de estudiantes con desempeño Alto, igualando esta cifra con el promedio de estudiantes en desempeño bajo (27%), mientras que el (13%) de los estudiantes quedaron en básico.

Aunque, en este inicio de año el desempeño de los estudiantes fue bueno, gracias al trabajo con guías realizado desde casa, no deja de preocupar el aumento de estudiantes con nivel bajo.

Para el tercer gráfico, concerniente al año 2021, se toman los desempeños obtenidos en el inicio del regreso a clases de forma semipresencial, proceso en el cual algunos estudiantes trabajan desde casa y otro grupo de estudiantes asisten a la institución. En este regreso a clases, nuevamente el promedio de estudiantes es representativo con un (43%) en desempeño básico, seguido de un aumento de estudiantes en nivel bajo (25%), un (23%) en el nivel alto y solo el (9%) de los estudiantes alcanza un desempeño superior.

Ante esta necesidad de mejorar el desempeño en el área, motivar a los niños y jóvenes por aprender inglés, lograr mayores niveles de comunicación a medida que avanzan de un grado a otro y reconociendo que los métodos de enseñanza, la disposición, motivación y actitud ante el aprendizaje son vitales para aprender, surgen preguntas como: ¿Qué hacer para lograr atraer la atención de los estudiantes por aprender una lengua extranjera? ¿Cómo fortalecer los métodos de aprendizaje en el área de inglés que estén vinculados con los deseos e intereses de los estudiantes?

A partir de lo expuesto, esta investigación busca resolver la siguiente pregunta de investigación:

1.2. Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cómo fortalecer el proceso de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés a través de la estrategia de gamificación en los estudiantes de 8° grado de la Institución Educativa Isabel la Católica en Montería - Córdoba?

1.3. Propósitos

1.3.1. Propósito general

Proponer una Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje – enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería- Córdoba.

1.3.2. Propósitos específicos

1. Identificar las apreciaciones de los estudiantes y docentes sobre la metodología y recursos que usan en el proceso de aprendizaje – enseñanza del idioma inglés.
2. Determinar los contenidos curriculares del área de inglés para el diseño de la propuesta de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje – enseñanza del idioma inglés.
3. Elaborar las actividades con la dinámica, mecánica y componentes de la gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del inglés.
4. Diseñar una estrategia de gamificación apoyada en una herramienta online que permita fortalecer el proceso de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés.

1.4. Justificación e Impacto

La posibilidad de una comunicación más rápida y frecuente a nivel global producto de la interconexión y globalización, favorece el enriquecimiento cultural entre los ciudadanos de distintos países, por lo cual se requiere una lengua conocida que les permita comunicarse entre sí; siendo el idioma inglés el más indicado al ser uno de lo más hablados a nivel mundial y el cual ha impactado significativamente en la vida profesional, política, social y en el campo académico, con amplia literatura y documentos publicados en inglés.

Tal como es expresado por González Davies y Celaya Villanueva, 1992; Durán Escribano, 1999; Alcaraz Varó, 2000; Flowerdew y Peacock (2001 como se citó en Saorin Ibarra, 2003, p. 15) “Por otra parte, muchas son las causas y muy diversas las razones por las que el inglés se ha convertido en una lengua internacional”; ratificado por Fishman (2002 como se citó en Saorin Ibarra, 2003, p. 15) “de hecho, su conocimiento supone casi una condición indispensable para el éxito profesional”.

De igual modo, el Ministerio de Educación Nacional MEN (2006, p. 9) señala que entre las diferentes razones para aprender una lengua extranjera esta que “estimula al estudiante a abrir su mente, a aceptar y comprender nuevas culturas y a promover el intercambio entre diferentes sociedades”.

Son estos aspectos y algunos otros, los que promueven que distintos sistemas educativos de Latinoamérica opten por el fortalecimiento del área de inglés; así lo evidencia específicamente el sistema educativo colombiano, que tiene entre los retos establecidos en las políticas públicas de educación, lograr que los estudiantes al finalizar la media académica alcancen como mínimo un nivel B1 o pre - intermedio de comunicación de acuerdo con el marco común europeo.

Reto que inicialmente partió con la implementación del programa de bilingüismo que inició en el año 2004, implementando capacitaciones para los docentes y estudiantes, además del lanzamiento de los estándares básicos de inglés, por medio del cual el Ministerio de Educación Nacional buscaba fortalecer el aprendizaje de este idioma. Con base en estos estándares todas las instituciones educativas de Colombia podrían construir y aplicar un diseño curricular a partir de unos objetivos y competencias comunes que se encontraban estructuradas sistemáticamente por grupos de grados, de manera que para el año 2018 los bachilleres colombianos alcanzaran el nivel de comunicación B1 según el Marco Común Europeo (M.C.E) para el dominio de la lengua inglesa. También, como contribución pedagógica – didáctica, el MEN entregó una serie de libros para la educación secundaria en los cuales se plantean actividades para desarrollar las habilidades comunicativas de reading, speaking, writing y listening que son indispensables en el aprendizaje de una segunda lengua. No obstante, el objetivo de lograr que los estudiantes que terminan la educación media desarrollen un nivel de comunicación en inglés con la capacidad de sostener una conversación, no se ha logrado alcanzar a cabalidad.

Adicionalmente, al esfuerzo del Ministerio de Educación Nacional para facilitar herramientas y recursos de aprendizaje - enseñanza del inglés y de la disposición positiva de los docentes para incorporar las propuestas curriculares, las nuevas metodologías y estrategias que faciliten los procesos educativos en el aula; en el contexto escolar de este estudio se observan un número significativo de estudiantes con apatía hacia este idioma, que se esfuerzan mínimamente por prestar atención y que crean una barrera en torno al aprendizaje del inglés, teniendo como consecuencias, que las notas y desempeños en esta área se encuentren en el nivel bajo y básico.

Para abordar la problemática mencionada, se presenta la estrategia de gamificación que consiste en emplear elementos de los videojuegos con una serie de

actividades y dinámicas divididas en niveles y con ayuda de herramientas TIC, con la cual se pretende un acercamiento a los estudiantes teniendo en cuenta sus intereses y captando la atención dentro de un ambiente dinámico de aprendizaje, lo que permita motivarlos a participar en clases y fortalecer los procesos de aprendizaje – enseñanza en esta área, las habilidades comunicativas y lograr que los estudiantes de grado octavo alcancen mayor fluidez en este idioma, para que de forma progresiva en cada grado obtengan un mejor nivel de comunicación que los acerque a los objetivos propuestos por el Ministerio de educación Nacional y a las metas educativas que buscan la formación de estudiantes íntegros e integrales para una sociedad competente y que puedan interactuar con otras culturas a nivel global.

Impacto esperado:

Al finalizar la presente propuesta se espera obtener resultados a mediano y largo plazo, inicialmente contribuir en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje - enseñanza del inglés, de tal forma que una vez la propuesta se implemente, los estudiantes se sientan motivados durante las clases de inglés y centren la atención en desarrollar las actividades propuestas, de tal forma que sean conscientes de sus progresos personales en el aprendizaje del idioma y por tanto, el impacto se refleje en los desempeños y calificaciones que obtengan en cada periodo.

A largo plazo, el impacto esperado en la Institución educativa Isabel La Católica sede de Bachillerato, a nivel del área de inglés está relacionado principalmente con la motivación que se busca generar en los estudiantes, de manera que al trabajar las habilidades comunicativas del Inglés (reading, writing, speaking, listening) se logre una participación activa en ellos, de tal forma que sus conocimientos sobre este idioma se vayan afianzando, apuntando a los propósitos que tiene el MEN y la institución educativa respecto a la fluidez comunicativa al finalizar la educación media, al alcanzar los estudiantes el nivel B1 según el Marco Común Europeo para el manejo de una lengua.

La propuesta de gamificación se presenta como un aporte a la institución para apoyar el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en el área de inglés al brindar una estrategia innovadora, que incorpora el uso de herramientas tecnológicas TIC, que parte del interés de los estudiantes hacia los videojuegos y escenarios virtuales, como a las necesidades educativas que expresen y, que se espera sea considerada un apoyo a la metodología docente, enmarcada en una pedagogía activa y participativa en los procesos de aprendizaje - enseñanza, en la que el estudiante reconoce el compromiso personal y educativo con su propia formación, motivado por comprender y contextualizar socialmente sus aprendizajes y el docente asuma su papel de guía de los procesos de comprensión y construcción del aprendizaje y facilitador de herramientas que potencien las habilidades y competencias de los estudiantes.

Finalmente, la propuesta de la estrategia de gamificación por su dinamicidad y adaptabilidad a distintos escenarios se espera contribuya en otras áreas del conocimiento en la que los estudiantes tienen poca atención, motivación y bajas calificaciones, fortaleciendo la metodología y las estrategias de todos los docentes que deseen incorporarla a su quehacer educativo. Así como también, a largo plazo, a nivel general, se espera que los estudiantes mejoren los resultados del área de inglés en las pruebas que le apliquen en grado 9° (Pruebas Saber 9°) y las pruebas de Estado para el Ingreso a la Educación Superior (Pruebas saber 11°) y a la vez la institución pueda obtener una buena puntuación en la clasificación de establecimientos educativos y sedes, que realiza el ICFES a nivel nacional, aceptando que se necesita de otros factores para lograr esta meta educativa.

CAPÍTULO II:
FUNDAMENTACIÓN TEORICA DE
LA INVESTIGACIÓN

2. Fundamentación Teórica de la Investigación

2.1. Bases Teóricas, Investigativas, Conceptuales y Legales

2.1.1. Bases Teóricas

Teniendo en cuenta que el objeto de estudio está centrado en la gamificación como estrategia para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del inglés, se considera pertinente en este apartado aproximarse a algunos referentes teóricos sobre los cuales se apoya la presente investigación.

2.1.1.1. Procesos de aprendizaje - enseñanza

Son muchos los autores que han dado su punto de vista sobre cómo conciben los procesos de aprendizaje - enseñanza. Estos puntos de vista, sin duda han sido de gran ayuda para los docentes por muchos años, ya que han servido de guía en sus prácticas o labor pedagógica.

Una aproximación a la definición de aprendizaje la ofrece Matos (1998 citado por Lizana y Pinelo, 2010, p. 6);

Afirma que actualmente el aprendizaje está concebido como un proceso interno por el que el estudiante “construye, modifica, enriquece y diversifica sus esquemas de conocimiento”: Entiéndase por conocimientos, a ellos, en sentido estricto, pero también a los valores, normas, actitudes y destrezas en sentido amplio. En el escenario de la enseñanza, la ayuda pedagógica consiste esencialmente en crear condiciones adecuadas para que dichos esquemas se dinamicen y ocurra el aprendizaje. Analizando esto último, el autor parece estar de acuerdo en que las condiciones en las que se desarrolla el aprendizaje influyen de manera directa en la dinámica y calidad de la misma.

Tomando esta definición, el presente proyecto, a través de la estrategia de gamificación pretende crear un ambiente más ameno y atractivo a los estudiantes para que estos se motiven y jueguen un papel activo en sus procesos de aprendizaje, con la orientación pedagógica docente, que guía las actividades, facilita los recursos y promueve la inmersión en el ambiente gamificado, con el fin de que los estudiantes construyan aprendizajes y logren un desarrollo integral y holístico.

En esta misma línea de ideas, la gamificación concebida como estrategia que permite la interacción entre compañeros, el trabajo colaborativo, el desarrollo de habilidades sociales como el liderazgo, la creatividad, la capacidad para resolver problemas, el respeto de las opiniones y favorece el proceso de aprendizaje, se comprende desde la teoría sociocultural del aprendizaje humano de (Vygotsky, citado por Lizana y Pinelo, 2010, p. 8)

En el cual describe el aprendizaje como un proceso social y el origen de la inteligencia humana en la sociedad o cultura. El tema central del marco teórico de Vygotsky es que la interacción social juega un rol fundamental en el desarrollo de la cognición. Según esta teoría, el aprendizaje toma lugar en dos niveles. Primero, mediante la interacción con otros, y luego en la integración de ese conocimiento a la estructura mental del individuo.

Entonces, si el aprendizaje se concibe en este estudio como un proceso social y una construcción interna que hace la persona a partir de la información que obtiene del medio y la interacción con otras personas, al igual que se comprende que el estudiante en el aula posee conocimientos y experiencias previas, pues no es un recipiente vacío, la propuesta a desarrollar se apoya en la concepción de (Bruner, citado por Lizana y Pinelo, 2010, p.10)

El aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen nuevas ideas y conceptos basados en su conocimiento y experiencia

anteriores e identifica tres principios que sirven de guía para el desarrollo de la instrucción: (1) la instrucción debe estar relacionada con las experiencias y los contextos que hacen que el estudiante esté deseoso y sea capaz de aprender (disposición); (2) la instrucción debe estar estructurada de modo que el estudiante pueda aprehender fácilmente (organización espiral); (3) la instrucción debe estar diseñada para facilitar la extrapolación y/o para completar las brechas de conocimiento.

Continuando con la conceptualización de enseñanza, esta es actualmente concebida como un proceso de ayuda a la construcción que llevan a cabo los discentes. En la perspectiva constructivista, busca ajustar el tipo y la intencionalidad de ese apoyo en proporción de las vicisitudes del proceso de elaboración de significados” (Coll et al., 1996, p. 77 como se citó en Huerta, 2020, párr. 2). En esta definición, se comprende que la enseñanza consiste en la guía ofrecida a los estudiantes con el fin de que comprendan la información y la conviertan en conocimiento práctico, aplicable y significativo, lo cual es una actividad que generalmente es guiada por un docente o tutor que asume el rol de facilitador en el proceso de aprendizaje.

Otra definición destacable sobre la enseñanza es la expresada por Monereo et al., (2001) “quien precisa que enseñar se refiere a la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien, con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos, técnicas, en definitiva, procedimientos que se consideran apropiados” (p. 49). Esta definición permite entender que además de los fines que tiene la enseñanza en favor de la adquisición del conocimiento y teniendo en cuenta la disposición de quien aprende, se requiere del dominio pedagógico de quien enseña, de los recursos y estrategias que usa, del ambiente de aula, de un aprendizaje planificado y de la metodología implementada para alcanzar los fines del proceso de aprendizaje – enseñanza.

En ese orden de ideas, para fortalecer los procesos de aprendizaje – enseñanza, las estrategias empleadas para tal fin por estudiantes y docentes deben estar vinculadas a los fundamentos teóricos que determinan el actuar pedagógico y la construcción curricular en la Institución Educativa, de allí que es indispensable, el reconocimiento del modelo pedagógico, así como los procedimientos, técnicas, estrategias y recursos que escoge el docente para tomar decisiones respecto a los procesos de aprendizaje - enseñanza.

En base a lo anterior, se hace indispensable definir el concepto de modelo pedagógico, debido a que las decisiones educativas y pedagógicas a nivel institucional tienen su fundamento teórico – práctico en el modelo escogido. Así, Carrión (2015, p.18) señala que el modelo pedagógico es:

Las representaciones de la educación para explicar teóricamente los pasos, actividades y recursos necesarios para lograr la transformación de los conocimientos. Mediante los modelos pedagógicos se construye el conocimiento donde tanto el docente como el estudiante ocupan un lugar protagónico, para bienestar de los estudiantes.

A partir de esta definición, el modelo pedagógico según el PEI de la institución educativa Isabel la Católica es el modelo socio cognitivo definido por Carrión (2015, p.18) como:

El modelo pedagógico sociocognitivo, propone el desarrollo máximo y multidisciplinario de las capacidades e intereses del estudiante. Tal desarrollo está influido por la sociedad donde el trabajo productivo y la educación están íntimamente unidos para garantizar a los estudiantes no sólo el desarrollo del espíritu colectivo sino el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de las nuevas generaciones.

De acuerdo con Pérez Serrano (2004, p. 97 como se citó en Carrión, 2015, p. 36) “El modelo sociocognitivo implica cambios en los roles de los protagonistas. De

docentes/as transmisores de información, que bien pueden ser reemplazados por una buena selección de literatura, a docentes/as mediadores del aprendizaje de los estudiantes”, con este modelo se supera el modelo tradicional de enseñanza, se otorga el papel central al proceso de aprendizaje y determina el proceso de enseñanza se encamina a favorecer el aprendizaje de los estudiantes. Así lo afirma Carrión (2015, pp. 36 - 37);

Esta medición cultural genera un modelo de educación entendida como una forma de mediación en procesos cognitivos, afectivos y en la culturización. Por otra parte, el docente como mediador del aprendizaje, debe subordinar la enseñanza al aprendizaje, para desarrollar en los aprendices los procesos cognitivos y afectivos en el marco de un modelo de aprender a aprender enseñando a aprender.

Es a partir de la integración de todos los factores que determinan el aprendizaje y teniendo en cuenta a la persona que aprende dentro de un contexto, donde construye su forma de percibir la realidad, le da significado a su actuar y forma su personalidad individual y social que se puede lograr aprendizajes reales y significativos. De allí, que la metodología, estrategias y recursos que se usen para desarrollar los procesos de aprendizaje – enseñanza deben tener en cuenta al estudiante, sus formas de aprendizaje, necesidades educativas y el contexto social y escolar de formación, aspectos considerados indispensables para desarrollar el presente estudio.

2.1.1.2. Didáctica del inglés

Antes de abordar la enseñanza de un tema es esencial que se considere la aproximación inicial de la temática a desarrollar, es decir, la exploración de saberes previos, la planificación de cada momento de aprendizaje y los objetivos que se buscan alcanzar, para que pueda ser comprendido por los estudiantes. Esta forma de presentar la información y dar a conocer un aprendizaje requiere del uso de métodos, técnicas,

estrategias y recursos que muchos autores o pedagogos ponen al alcance de los docentes y en algunos casos son desarrolladas por estos mismos gracias a sus experiencias a lo largo de sus prácticas pedagógicas. Estos aspectos metodológicos y herramientas son conocidas como didáctica, que de acuerdo con Runge (2013, p. 204);

Paulatinamente y de la mano de Juan Amos Comenio la didáctica ha pasado de ser un “arte de la enseñanza” a entenderse como una subdisciplina de la pedagogía que se ocupa de investigar y reflexionar de un modo teórico, práctico y aplicado sobre —las situaciones de— enseñanza que involucran, obviamente, los procesos de docencia y aprendizaje y que tienen como propósito más elevado la formación (Bildung) —y no solo el aprendizaje de contenidos específicos— de las personas a cargo.

Es así como la enseñanza requiere de la didáctica para materializar la práctica pedagógica en el aula y alcanzar los aprendizajes por parte de los estudiantes, lo que implica que aprender – enseñar va más allá de transmitir información, siendo el objetivo de la educación actual formar jóvenes competentes, íntegros y con habilidades sociales para la vida.

En cuanto a la didáctica para el aprendizaje- enseñanza de segundas lenguas y de lenguas extranjeras Garrote (2019 Citado por Salamanca y Ramírez, 2019, párr. 26) menciona “existe una variedad de opciones, entre enfoques y métodos que han surgido desde el siglo XVIII”.

De acuerdo con Grande (2000 Citado por Salamanca y Ramírez, 2019, párr. 26) enfoques y métodos surgen;

Con las teorías sobre la lengua y su aprendizaje, los objetivos de aprendizaje, los modelos de programación utilizados, el papel del docente y del

estudiante, los materiales, los procedimientos del aula y las técnicas que usa el enfoque o método que se están analizando.

Así, cada área del conocimiento fundamenta los procesos pedagógicos y didácticos escolares, la metodología, los procedimientos y recursos utilizados por los docentes en los enfoques y métodos de aprendizaje – enseñanza, como se dará a conocer en los siguientes párrafos, en el caso específico del área de inglés.

2.1.1.2.1 Enfoques y métodos de aprendizaje – enseñanza del inglés.

En el transcurso del tiempo han sido muchos los enfoques y métodos que han aparecido para tratar de guiar el proceso de aprendizaje - enseñanza del inglés. Algunos de estos enfoques y métodos se enfatizan en el desarrollo de una o varias habilidades lingüísticas del inglés, otras se basan en el manejo de ambientes y/o actividades específicas que le permita a los estudiantes el aprendizaje o adquisición de esta lengua. Sin embargo, aunque la mayoría de estos enfoques y métodos fueron dados a conocer desde hace muchos años, aún mantienen su vigencia, a pesar de que las herramientas TIC presentan nuevas alternativas y estrategias para aprender un idioma. No obstante, es importante anotar que los programas, plataformas, software que se utilizan con las TIC para la enseñanza de los idiomas manejan características de los diferentes enfoques y métodos de aprendizaje – enseñanza del inglés.

Entre los principales enfoques y métodos de aprendizaje - enseñanza del inglés se pueden mencionar:

Enfoque comunicativo: la enseñanza comunicativa de lenguas, tal como su nombre lo indica, privilegia el uso del lenguaje como elemento básico en la comunicación a través de la interacción. Mediante la apropiación del lenguaje, el estudiante se ubica en un lugar dentro de una compleja red de relaciones que lo definen tanto a él como a la sociedad. La ubicación en dicha red depende del grado de desarrollo

de la competencia comunicativa. De acuerdo con Bérard (1995 como se citó en Maati, 2013, pp. 114 - 115)

Explica que el enfoque comunicativo se desarrolla a partir de una crítica de las metodologías audio-orales y audiovisuales para la enseñanza de lenguas. Tiene como propósito fundamental el establecer la comunicación, tomando en cuenta las necesidades del estudiante que determinan las aptitudes que el estudiante desea desarrollar (comprensión y expresión oral o comprensión y expresión escrita), con la utilización de documentos auténticos de la vida cotidiana para una mejor y más rápida adquisición de la lengua. El conocimiento adquirido será utilizado en situaciones reales, respetando los códigos socioculturales.

Así, los estudiantes serán los protagonistas de su aprendizaje y tendrán la capacidad de aprender a aprender, mediante estrategias de comunicación y de aprendizaje con el objetivo de organizar las clases de forma que se facilite la sociabilidad, creando un clima de enseñanza/aprendizaje que posibilita la motivación y la comunicación entre estudiantes y entre docente y estudiantes.

En segundo lugar, se encuentra el Enfoque de Enseñanza Aprendizaje Basado en Tareas: El enfoque por tareas, según autores como Richards y Rodgers (1996 citado por Gil 2019, p. 176) se define como

Aquel cuya metodología se basa en la realización de tareas como principal unidad de planeación e instrucción en el proceso de enseñanza de LE (Lengua Extranjera), que promueve, además, el fortalecimiento de habilidades y destrezas comunicativas. Es decir, que es un enfoque que motiva al estudiante a avanzar poco a poco en su aprendizaje de LE por medio de ejercicios adecuados a contenidos, pautas y objetivos en específicos.

Además de que este enfoque favorece el desarrollo de las habilidades sociales y el trabajo en grupo considerado fundamental para la construcción de aprendizajes y su aplicabilidad en el contexto, como lo afirma Gil (2019, p. 177) “entre las ventajas que tiene el enfoque por tareas para los estudiantes están que fomenta el trabajo en grupo, no solo cooperativo sino también colaborativo el cual fortalece las relaciones interpersonales que, a su vez, ayuda al desarrollo de valores como la responsabilidad, la solidaridad, entre otros”

Adicionalmente, según Skehan (1996 citado por el Ministerio De Educación Nacional, 2016, p. 33) señala que este enfoque consta de tres momentos:

1. Antes de la tarea: El / la docente presenta un contexto para la tarea, por ejemplo, indica el tópico, las situaciones, las áreas lexicales y los textos orales y escritos que los estudiantes pueden necesitar para desarrollar la tarea de manera exitosa. Se pretende despertar el interés y motivación de los estudiantes.

2. Durante la tarea: El propósito de este momento es la comunicación natural más que la exactitud gramatical. Los estudiantes trabajan en pares o grupos para el cumplimiento de la tarea dada. Cuando terminan, pueden presentar sus conclusiones al grupo o utilizar otro tipo de cierre, ya que es esencial culminar las tareas. Durante el proceso, el docente apoya y monitorea las actividades de los estudiantes y toma nota de las necesidades emergentes: las frases lexicales, los “chunks” del lenguaje que utilizan o no u otros aspectos importantes para atender en la fase tres.

3. Después de la tarea: de las observaciones registradas en el momento anterior y después del cumplimiento de la tarea, el docente toma un tiempo para revisar problemas específicos y comunes que ha detectado en los estudiantes durante el desarrollo de la tarea (p.e. pronunciación, frases lexicales, la estructura de frases, etc.) para aclarar y resolver dudas y dificultades.

En tercer lugar, está el Enfoque de Enseñanza Aprendizaje Basado en Proyectos; “Esta es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática con el fin de generar productos, capaces de resolver problemas” (Maldonado, 2008. Citado por Caipo, 2020).

Igualmente, El Ministerio De Educación Nacional (2016) señala sobre el enfoque basado en Proyectos que “en este tipo de abordaje, los estudiantes trabajan activamente planeando, evaluando y desarrollando un proyecto que tiene relación con el mundo real y en el que la lengua se usa como instrumento para llevarlo a cabo” (P.33)

En cuarto lugar, se encuentra el Enfoque de Enseñanza Aprendizaje Basado en Problemas, según Barrows y Meyers, (1993 citado por El Ministerio De Educación Nacional, 2016) “este es un enfoque que se centra primordialmente en el estudiante y en su capacidad de aplicar los conocimientos que posee y los que van adquiriendo en la resolución de problemas que asemejan situaciones de la vida cotidiana” (P.35). La característica principal de este enfoque es que los estudiantes utilizan el lenguaje al tiempo que actúan, interactúan y se comunican.

Es así como apoyados en estos últimos tres enfoques, el diseño curricular y la didáctica del aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Isabel la Católica logra los objetivos planteados en la formación de los estudiantes, buscando lograr la comunicación en el idioma inglés de forma integral, basado en relaciones de afecto, fomentando la participación de los estudiantes, comprendiendo que aunque el inglés no es la lengua nativa, existen situaciones comunicativas y contextos sociales donde su uso es necesario y le permitirán alcanzar tanto su desarrollo personal, como mayores oportunidades en el campo académico y laboral. Respaldado en “la idea de que aprender una lengua supone un enriquecimiento, en la medida en que permite adquirir una nueva personalidad social” (Maati, 2013, p. 120).

En el Plan de área de inglés de la Institución Educativa Isabel la Católica se encuentran otros métodos utilizados para desarrollar los procesos de aprendizaje – enseñanza del inglés, estos son:

- **Respuesta Física Total (TPR: Total Physical Response):** Este método se originó en los Estados Unidos de Norteamérica. Su creador y principal impulsor, James Asher parte de la convicción de que cuando los estudiantes responden con acciones a las órdenes impartidas por el docente (o por otros estudiantes) su aprendizaje es mucho más eficiente y su participación activa es más completa. Su característica básica es la respuesta física a órdenes y este hecho permite a los estudiantes el movimiento continuo, aspecto que lo hace atractivo para el trabajo con niños.
- **El Método Natural:** Este método fue el resultado de la aplicación de las teorías de Krashen sobre la adquisición de la lengua extranjera. Uno de sus colegas, Drecy Terrell, aplicó las teorías de orden natural en el desarrollo gramatical y del período de silencio en lo que llamó el método natural. Utiliza en la primera fase del método (preproducción) aspectos de respuesta física total de Asher. Luego en la fase de producción inicial, utiliza fotos y objetos concretos que el docente describe o formula preguntas y los niños responden en frases cortas de una o dos palabras.
Posteriormente, en la etapa de producción oral (speech emergence), el docente pide al niño que describa un cuadro o un objeto y el niño contesta empleando el lenguaje que ha desarrollado, de manera completa y aún con “errores”. La última fase implica cierta fluidez por parte del estudiante para describir algo o intercambiar ideas con compañeros.
- **Enseñanza enfocada en el contenido académico:** Este método ha surgido de la necesidad que existe en programas de inmersión en la lengua extranjera de enseñar el currículo general al mismo tiempo que enfocan la enseñanza de una segunda lengua. En este enfoque, las metas del currículo de la

lengua extranjera son ampliadas para incluir el refuerzo de las metas del currículo general de la escuela. En una lección de lengua extranjera se centra en el contenido, el docente selecciona cuidadosamente algunos conceptos del currículo general que son claramente definidos y que no requieren muchos conocimientos de vocabulario. Entonces el docente considera las habilidades lingüísticas, académicas y cognitivas requeridas por los estudiantes para lograr éxito en la sesión. Este tipo de instrucción permite que el docente de lengua extranjera pueda enfocar las necesidades académicas y las habilidades de pensamiento crítico a la vez que enfoca las necesidades lingüísticas. Además, provee muchos más contextos para comunicación entre los estudiantes que no serían posibles si la lengua extranjera se enseña como área aparte en el currículo de la escuela.

- Lenguaje Integral (Whole Language): es un movimiento pedagógico surgido en los Estados Unidos de Norteamérica en la década de los 80 y que originalmente se usó especialmente en la enseñanza del inglés como lengua materna. Luego se extendió a contextos bilingües y recientemente algunos de sus principios se han utilizado en situaciones de enseñanza de lenguas extranjeras. Sus proponentes prefieren referirse a este conjunto de principios como “...una filosofía, un conjunto de creencias acerca de la enseñanza y el aprendizaje” (Freeman y Freeman 1992: 8) y no como un método, ya que no hay un currículo ni una secuencia de actividades en clase que se asocie exclusivamente con lengua integral.

Otros métodos que permiten ampliar la perspectiva metodológica y los procesos de aprendizaje – enseñanza del inglés son:

De acuerdo con Ceballo (2020, p. 24) la Sugestopedia

Es una metodología de enseñanza que se centra tanto en los contenidos de enseñanza como en el entorno de aprendizaje, el cual adquiere un significado

singular al romper con toda atadura de lo tradicional y facilitar la creación de un clima de sugestión para el aprendizaje. De esta manera el proceso de enseñanza no va dirigido solamente a la atención consciente del estudiante, sino también al inconsciente.

Según Cedeño et al. (2020, p. 254)

El método audio-lingual surgió durante la segunda guerra mundial, ya que los estadounidenses necesitaban cada vez más adquirir conocimientos de lenguas extranjeras para comunicarse con los aliados y enemigos. Sobre la base de la teoría lingüística y psicológica, este método teoriza que la adquisición del lenguaje se produce a través del hábito y la repetición. con el discurso como su enfoque, el método pone énfasis en los ejercicios orales y la imitación de frases hechas, así como también en la pronunciación

El Método Audio Lingual, caracterizado por la presentación dialogada del material lingüístico, la memorización de frases hechas, la introducción gradual de las estructuras gramaticales con poca explicación de los patrones, el uso excesivo de la repetición, y la utilización de cintas magnetofónicas, laboratorios de idioma y medios visuales. Este método prestaba gran atención a la pronunciación, y no se permitía tampoco el uso de la lengua materna en la clase. Por otra parte, se daba mayor atención a los elementos formales que a la calidad del contenido del mensaje transmitido, haciendo evidente su carácter conductista.

En cuanto al proceso de aprendizaje – enseñanza del inglés en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional propone unos lineamientos claros para ser seguidos en las instituciones educativas. En estos lineamientos que se encuentran en los estándares básicos de competencia, se establece la importancia que tiene para los estudiantes aprender una segunda lengua como el inglés, además de que hace una descripción de los niveles de proficiencia en el manejo de la lengua inglesa que se

pretenden alcanzar al finalizar los diferentes grados de educación básica primaria, básica secundaria y media, así como las competencias comunicativas que se pretenden desarrollar. Sin embargo, para lograr este propósito, es primordial los métodos, estrategias y recursos de aprendizaje - enseñanza que emplee el docente para llegar a sus estudiantes, de allí, la importancia que puede tener la estrategia de gamificación y que de acuerdo a distintos autores referenciados, con su construcción y planificación adecuada, permite conseguir los objetivos de aprendizaje establecidos, generar expectativas de logro sobre la meta a alcanzar, así como despertar en los estudiantes su interés, motivación y que se involucren activamente en los procesos de aprendizaje – enseñanza, recibiendo un acompañamiento y retroalimentación constante por parte del docente, permitiendo que los estudiantes encuentren sentido en lo que aprenden y lo transfieran a distintas situaciones.

2.1.1.3. Estrategia de gamificación

La tercera categoría de análisis que fundamenta esta investigación es la estrategia de gamificación, por lo que se hace necesario comprender en que consiste este término, el cual fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero hasta 2010, no empezó a ganar popularidad, al orientarse hacia aspectos relacionados con la incorporación de técnicas de juego, principalmente recompensas en entornos digitales. Desde entonces varios autores han dado diferentes conceptos. Tal es el caso de Palazón & Velasco, (2018 citado por Zapata Vega, 2019, p. 12);

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad, para recompensar acciones concretas... Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

Hoy en día se puede observar cómo es más difícil captar la atención de los estudiantes en clases, por lo que los resultados finales no son los más satisfactorios y por lo general se conforman con la nota básica que le permita aprobar un área. Adicionalmente, hay un gran desinterés por los estudiantes por obtener conocimientos que les puedan servir en sus estudios futuros o en la solución de problemas cotidianos, ya que están más preocupados por el uso del celular, los videos de YouTube o tiktok y por los niveles que han alcanzado en los videojuegos de sus preferencias. Por otra parte, existen docentes que innovan muy poco en sus metodologías y se dedican a realizar clases magistrales, en donde se convierten en protagonistas del proceso de aprendizaje – enseñanza, relegando a los estudiantes a un papel pasivo, lo que conlleva a un desinterés hacia el estudio. No obstante, al aprovechar el interés de los niños y jóvenes por algunas herramientas TIC y por los videojuegos, se podrían hacer algunas adaptaciones pedagógicas como sería el caso de la gamificación, que permita superar el desinterés, atraer la atención y despertar la motivación en el estudiantado hacia lo que se enseña y a las actividades que permiten la adquisición y desarrollo del aprendizaje. Sánchez y Peris (2015, p.13) afirma que “esta metodología denominada “gamificación o ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas”.

En esta misma línea de ideas, para comprender el concepto de gamificación Karl. M. Kapp (2012, Citado por Diaz y Troyano, 2013, p. 9) señala en su obra *He Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

De lo anterior se puede deducir, que la gamificación se presenta como una estrategia, que beneficia a los estudiantes en los procesos de aprendizaje – enseñanza, ya que atrae a estos a estar atentos en las clases y lo más importantes a que tengan una activa participación, lo que conlleva a lograr un aprendizaje significativo.

Otro concepto de gamificación es el dado por Fernández (2015) “quien concibe a la Gamificación como un proceso que consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del juego en escenarios educativos para estimular y hacer más atractiva la interacción del estudiante en el proceso de aprendizaje”. Este es quizás uno de los conceptos más claros, para conocer de lo que trata la gamificación. Que en otras palabras vendría siendo tomar de los videojuegos, que son del gusto de los estudiantes o están de moda, las mecánicas y dinámicas tales como, niveles, misiones, recompensas, avatares, ranking, etc. y combinarlos con los contenidos o temas que se estén estudiando en un área, de tal forma que los estudiantes sientan que se enfrentan a un desafío en donde es necesario obtener el conocimiento necesario para ir avanzando dentro del juego o gamificación. En esta parte es importante agregar que la gamificación no es hacer un juego nuevo sino tomar los elementos que forman parte de uno ya creado.

En palabras de González, (2014 citado por González, 2017)

Al tomar de los videojuegos los aspectos anotados anteriormente, se está aplicando principalmente la mecánica del juego en contextos no lúdicos, en este caso, el educativo. buscando el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria. Por tanto, es muy importante conseguir que el usuario se divierta y disfrute, ese es el objetivo principal para poder cumplir todos los demás.

Es así como con la gamificación se busca favorecer los procesos de aprendizaje – enseñanza, lograr la motivación y alcanzar aprendizajes significativos. Por eso, en este estudio se defiende la idea de que el aprendizaje se hace posible cuando el estudiante se encuentra en un ambiente de aula y de aprendizaje agradable, se favorece el juego y la lúdica que genera felicidad, confianza y conocimiento

naturalmente, se tienen en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes y ellos encuentran aplicabilidad en lo que aprenden.

Por otra parte, para poder llevar la gamificación al proceso de aprendizaje – enseñanza de un área es importante conocer cuáles son sus componentes y de qué forma se verán reflejados. Herranz (2013) señala que “dentro de la gamificación intervienen tres elementos fundamentales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego. De la adaptación correcta de estos tres elementos depende el éxito que tendrá la gamificación entre los estudiantes en el salón de clases”. Estos elementos se desarrollan de la siguiente forma:

2.1.1.3.1. Dinámicas

Herranz, (2013 citado por Romero et al., 2013, p. 4) “son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante”. Existen varios tipos de dinámicas, según Romero et al. (2013, p. 4) destacan las siguientes:

- Restricciones del juego, la posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
- “Emociones como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto” (Beza, 2011 citado por Romero et al., 2013, p. 4).
- Narrativa o guion del juego, que permitirá dar una idea general del reto al participante.
- Progresión del juego, es importante que haya una evolución, una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el jugador sienta que mejora en el juego.
- Estatus, las personas necesitan ser reconocidas.
- Relaciones entre los participantes.

De acuerdo con Cornellá et al., (2020, p. 8)

Las dinámicas están directamente enlazadas con las mecánicas. La diferencia radica en el hecho de que las mecánicas las decide el diseñador del juego, mientras que las dinámicas dependen del jugador. Las relaciones emocionales que se establecen entre los jugadores y la narrativa del juego también forman parte de las dinámicas.

Estos aspectos son los que contribuirán a captar la atención de los estudiantes hacia la gamificación, por lo cual es importante que el docente sepa de qué forma adoptará sus contenidos a la gamificación de manera que no se vea como una simple transmisión de conocimiento. Debe buscar la forma de dar emoción, un aire de desafío en la cual es necesario obtener un conocimiento (en este caso lo que se esté estudiando) para poder avanzar dentro del juego. Estos desafíos pueden ser los trabajos en grupos, las evaluaciones individuales o grupales, talleres, entre otros. De igual forma, es relevante que exista una narrativa que genere la sensación de que los estudiantes van a vivir una gran aventura en donde ellos son los protagonistas de los resultados que se puedan obtener.

2.1.1.3.2. Mecánicas

De acuerdo con Cortizo, (2011 citado por Romero et al., 2013, p. 3) las mecánicas

Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación.

Herranz, (2013 citado por Romero et al., 2013, p. 4) destaca que existen varios tipos de mecánicas de juego:

- “Retos, sacando a los usuarios de un ambiente de confort para introducirlos en la mecánica del juego” (Werbach, 2013 citado por Romero et al., 2013, p. 4). Tener precaución con generar frustración en los participantes.
- Oportunidades, competición y colaboración, planteando la forma idónea en la que los participantes puedan comportarse en el juego. Dentro de las oportunidades el jugador tendrá diferentes turnos, distintas formas de interactuar contra el juego o contra otros participantes.
- Se podrán dar asociaciones entre jugadores a modo de cooperación o formar equipos para cumplir el reto o la meta.
- La superación de retos u obstáculos irá dando puntos a los participantes.
- Otros elementos serán la clasificación de participantes en función de sus puntos, y la definición de niveles.
- Realimentación o Feedback, indicará el hecho de obtener premios por acciones bien realizadas o completadas.
- “Es importante que el participante se sienta reconocido y para ello se establecen recompensas, las cuales pueden ser escalonadas en función al esfuerzo, nivel, riesgo, entre otros” (Herranz, 2013 citado por Romero et al., 2013, p. 4).

Llevar este tipo de mecánica al salón de clases fomentará la competencia entre los estudiantes, lo que implica que para poder sobresalir dependerá de su rendimiento académico y de su desempeño en el trabajo individual y grupal en los distintos retos creados dentro de la gamificación, siendo posible que reconozca su rendimiento a través de insignias, recompensas dentro del juego, subir de nivel u obtener una nota sobresaliente dentro del área. Estos mecanismos de acción y reconocimiento influyen en la motivación de los estudiantes para que tomen un rol activo dentro del juego y por ende de su aprendizaje.

2.1.1.3.3. Componentes

De acuerdo con Romero et al., (2013) “Son los elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos anteriores. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego”.

Estos componentes son: Logros, avatares, coleccionables, peleas de jefe, objetos utilizables, combate, contenidos desbloqueables, regalos, rankings, niveles, puntos, búsquedas, grafo social, equipos, bienes virtuales, entre otros. En torno a estos componentes girará la gamificación diseñada para llevar a cabo en cualquier área y serán elementos que motiven a los estudiantes a estar sumergidos en la mecánica y dinámica de la gamificación.

Por otra parte, antes de la planeación de la dinámica y mecánica de la gamificación es indispensable que el docente tenga en mente cuál será su propósito de aprendizaje al introducir esta estrategia dentro de la clase, además de aspectos mencionados por Werbach & Hunter (2012, p. 86 citado por Prada et al., 2021, p. 246) como lo son: “Delimitar las conductas que se desea lograr, describir a los participantes, diseñar ciclos de actividades, no olvidar la diversión, implementar herramientas adecuadas”.

Estas etapas deben desarrollarse en función de las motivaciones e intereses de los estudiantes, por ello, antes de ejecutarlas, es necesario clasificar a los jugadores (estudiantes) en grupos o tipos de jugadores.

2.1.1.3.4. Tipos de Jugadores

En el desarrollo de la gamificación el rol que asume cada participante puede ser diferente, no todos tendrán como objetivo obtener la victoria.

De acuerdo con Kim (2015 como se citó en Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016, p. 10) “Reconocer los diferentes intereses y motivaciones de los participantes ayuda a desarrollar un ambiente atractivo para todos los estudiantes”.

Apoyados en distintas clasificaciones, entre ellas la de Marczewski (2013 como se citó en Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016, p. 10) “quien hace específicamente una clasificación de los usuarios de la Gamificación y señala sus respectivas motivaciones: Socializadores (relaciones), Espíritus libres (autonomía), Triunfadores (logro y dominio), Filántropos (propósito y significado), Jugadores (recompensas) y Revolucionarios (cambio)”. El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016) presenta la clasificación en 6 tipos de gamers o jugadores propios de las actividades gamificadas:

1. Exploradores: les entretiene todas las posibilidades que les ofrece el juego, ver que sucede en cada intento. Se sienten identificados con la historia o con un personaje.
2. Pensadores: Son creativos, al buscar distintas estrategias para hallar la solución. Les genera emoción encontrar la respuesta que nadie más ha encontrado.
3. Triunfadores: Son esenciales en los juegos competitivos, buscan la victoria y superar los retos. Centran su atención en lograr la meta y sólo cambian el objetivo, si la otra actividad le permite alcanzar la meta y ganar la mayor cantidad de puntos.
4. Socializadores: Se interesan por conocer y relacionarse con otros jugadores con intereses comunes a los suyos, mantener conversaciones y trabajar colaborativamente.
5. Filántropos: su comportamiento es altruista, les gusta proporcionar información a otros para avanzar, sin esperar recompensas. Sienten satisfacción al saber que otros lograron los objetivos por medio de la ayuda brindada por ellos.
6. Revolucionarios: Son la población más pequeña de tipos de jugadores. Los motiva poder vencer el sistema. Disfrutan mostrar que son poderosos en el juego y obtener el respeto de los otros. Les intriga saber las cosas más extrañas a realizar en el juego.

Así como es importante conocer los estilos de aprendizaje de los estudiantes, al diseñar la estrategia de gamificación debe tenerse en cuenta que existen distintos tipos de jugadores y que esto responde al objetivo personal y la meta educativa de cada participante en el aula.

2.1.1.3.5. Motivación y gamificación

Muchos autores concuerdan en que la gamificación es una herramienta eficaz en el proceso de aprendizaje - enseñanza, sin embargo, el éxito de toda gamificación radica en el diseñar una dinámica y mecánica atractiva, además de incorporar unos componentes al juego, de manera que estos logren atraer a los estudiantes y que sobre todo los MOTIVE a ser partícipe en los diferentes procesos diseñados dentro de la gamificación. A las personas y en especial a los niños y adolescentes les encanta el juego y por ello cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. Sin embargo, aunque la motivación no es directa al aprendizaje, si se puede mencionar que esta aumenta la predisposición a aprender y no genera rechazo cómo podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.

Autores como Ajello (2003 citado por Naranjo Pereira, 2009, p. 153) señalan que:

La motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma.

Para, Herrera, Ramírez, Roa y Herrera (2004, p. 2):

La motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué del comportamiento. Es decir, la motivación representa lo que originariamente determina que la persona inicie

una acción (activación), se dirija hacia un objetivo (dirección) y persista en alcanzarlo (mantenimiento).

En otras palabras, la motivación será el instrumento que ayude a mantener la atención y predisposición para realizar una acción en aras de alcanzar un objetivo. En el caso de la educación, se pretende que, con los diferentes elementos de la gamificación, motivar a los estudiantes a incorporarse en los procesos de aprendizaje para que alcancen un buen desempeño académico y logren un aprendizaje significativo.

En concordancia con lo anterior, teniendo en cuenta la desmotivación y desinterés en el sistema educativo, Lee y Hammer (2011 citado en Ortiz et al, 2018) muestran en sus estudios que la gamificación puede ser un gran resolutor de problemas dado el gran poder motivacional que aportan los juegos, en este caso con otros propósitos que no sean íntegramente lúdicos.

Por otra parte, Valderrama (2015, p. 75) entre los motivos que menciona para jugar, destaca que;

Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva. Si queremos utilizar técnicas de gamificación, necesitamos conocer las claves de la motivación para diseñar juegos que “enganchen” a los distintos tipos de jugadores.

De igual forma Muñoz (2016, p. 28) reconoce el vínculo entre gamificación y motivación cuando señala que

La motivación toma un rol de importancia en los procesos de gamificación, ya que es la que mueve al jugador a realizar una acción y se convierte en el

punto de partida para que los usuarios queden inmersos en una experiencia de aprendizaje.

Por su parte, Prieto (2019, p. 73) hace referencia a la parte biológica humana, al explicar que

La gamificación usa la base humana del ciclo de la dopamina y el placer para impulsar el compromiso hacia el aprendizaje, optimizando la motivación a través de incentivos como la ganancia de puntos, insignias, clasificaciones o trofeos que pueden activar el compromiso del alumnado logrando un cambio real en su comportamiento.

Todas estas explicaciones establecen el vínculo que existe entre la gamificación y la motivación, pues la primera tiene como fin generar la segunda, de tal forma que toda actividad propuesta despierte el interés del jugador y lo mantenga activo durante todo el desarrollo de la gamificación para lograr el objetivo propuesto.

También es importante mencionar algunos datos que fueron obtenidos por medio de la revisión bibliográfica sobre gamificación, motivación y aprendizaje, realizada por prieto (2019, p. 85), quien, referenciando los trabajos de los autores, llega a las siguientes conclusiones:

Siguiendo la revisión de Toukomidis, et al. (2018), un 44% de los estudios analizados reveló la importancia de la motivación e implicación de los estudiantes en las actividades, impulsando la efectividad, el logro de objetivos, el desarrollo de objetivos prácticos, ejecución de tareas y resolución de problemas. Por otro lado, en la revisión de Subhash y Cudney (2018) identificaron varios beneficios del uso de la gamificación del aprendizaje, destacando la mejora de la participación de los estudiantes, la

motivación, la confianza, la actitud, el aprendizaje percibido, el desempeño y el compromiso. En otro estudio exploratorio, Hansch, Newman y Schildhauer (2015, citado en Dichev, et al., 2017) concluyen que el punto de partida en la gamificación de la educación en línea debería basarse en las necesidades, motivaciones y objetivos de los estudiantes, en lugar de seguir un enfoque centrado en características técnicas que encaminen al alumnado para alcanzar algunas métricas predefinidas de rendimiento.

Para incorporar la motivación dentro de la gamificación es igual de conveniente reconocer los tipos de motivación que se pueden dar para establecer cuál de ellos es la más apropiada para incentivar en los estudiantes de manera que se logre la disposición por comprender y aprender nuevos conocimientos, que es el objetivo con que se plantea la propuesta de gamificación y que requiere generar expectativa, interés, activación de las capacidades superiores de pensamiento en los estudiantes y, por tanto, de la motivación como elemento esencial para el aprendizaje.

Partiendo del trabajo de Santrock (2002 como se citó en Naranjo, 2009, p. 155) son tres perspectivas centrales en la motivación, las cuales son la conductista, la humanista y la cognitiva. Naranjo (2009, p. 155) caracteriza estas tres perspectivas de la siguiente forma:

La conductista subraya el papel de las recompensas en la motivación, la humanista en las capacidades del ser humano para desarrollarse y la cognitiva enfatiza en el poder del pensamiento.

Las teorías sobre la motivación de base cognitiva tienen un gran valor para la educación porque facilitan el entendimiento de la conducta y el rendimiento escolar y permiten determinar estrategias para reforzar la motivación del estudiantado.

Parafraseando a Naranjo (2009) al referirse a la perspectiva conductual es aquella que reconoce en las recompensas externas y los castigos como condicionantes

en la motivación de las personas. Es decir, la recompensa positiva, conlleva a comportamientos adecuados, alejando a la persona de malos comportamientos y, por tanto, del castigo. Es en esta perspectiva donde se encuentran las teorías conductuales centradas en el estímulo, el refuerzo y el castigo., entre ellas las teorías de Pávlov y la teoría del reforzamiento de Skinner.

En este sentido Werbach y Hunter (2012, como se citó en Mendieta, 2016, p. 27) menciona;

El refuerzo de estímulos se puede aprovechar a través de recompensas, las cuales forman parte de los elementos de juego en gamificación. Aunque la recompensa ayuda en la motivación de cierto comportamiento, la retroalimentación también tiene gran importancia y es esencial en los juegos, puesto que, al hacer una actividad, se obtiene una reacción determinada, la cual es un indicador positivo o negativo, es decir, una acción, se retroalimenta y se genera un resultado que se encargará de motivar un comportamiento.

Esta afirmación permite reconocer el aporte del estímulo que genera la gamificación a través de las actividades que se plantean en la motivación que se busca despertar en el estudiante hacia el desarrollo de una competencia y obtención de un conocimiento, pero no se limita a la teoría conductual de estímulo - refuerzo - resultado o acción esperada, pues entra en juego la retroalimentación que hace el docente como sujeto activo dentro del proceso de aprendizaje, favoreciendo los procesos de pensamiento que desarrolla el estudiante como sujeto activo y permitiendo al docente la reflexión de su práctica pedagógica.

Werbach y Hunter (2012, como se citó en Mendieta, 2016, p. 27) consideran que la teoría del conductismo tiene un limitante y lo expresan así “... los participantes

están inmersos en este tipo de actividades solamente para evitar castigos, es decir, no se genera un cambio de comportamiento ni de aprendizaje, es solamente porque si no lo hacen, pierden el trabajo”, si bien estos autores hacen su crítica desde el ámbito laboral, si se traslada al ámbito escolar, es de tener en cuenta, que no se puede pensar la gamificación simplemente como buscar obtener una acción o un aprendizaje de los estudiantes bajo la premisa de recibir una recompensa o un castigo, en parte se hace uso de algunos estímulos en el juego, pero debe superarse dicha concepción para obtener otras formas de motivación.

Por eso, siguiendo la postura de Mendieta (2016) otra de las teorías que explican la motivación, es la de la autodeterminación. De acuerdo con García et al., (2012, p. 7) “Según dicha teoría, existen diferentes tipos de motivación, reflejadas en un continuo en el que se pueden distinguir diferentes niveles de autodeterminación, estableciéndose tres bloques principales de mayor a menor autodeterminación: la motivación intrínseca, la motivación extrínseca y la desmotivación”.

De acuerdo con Ortiz et al. (2017, párr. 20) “la motivación puede ser extrínseca e intrínseca. La motivación extrínseca es la que se produce desde fuera del individuo”.

Según Soriano, (2001 citado por Ortiz et al., 2017) la motivación extrínseca es la que se ha venido utilizando por muchos años en la educación. Esto es lo que se da cuando se premia a los estudiantes por una buena nota, por buen comportamiento, entre otros aspectos, en donde se les hace un reconocimiento, lo cual es una motivación para seguir manteniendo su desempeño. En sentido contrario, “la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae” (párr. 21).

Por su parte Navarro (2020, p. 16) desde el campo educativo argumenta que,

Si se centra este apartado en la gamificación como método motivador, ésta se debe aplicar de tal forma que afecte tanto a la motivación intrínseca como a la motivación extrínseca, puesto que el proceso de enseñanza-aprendizaje es bidireccional e implica a toda la comunidad educativa, es decir, el proyecto gamificador debe estar diseñado para todos.

En este mismo sentido, Mendieta (2016, p. 27) afirma que “la motivación intrínseca abarca un alto compromiso y satisfacción por parte del jugador y la actividad a desarrollar, al contemplarla con placer y gozo. Se realizan las actividades por el simple hecho de querer, porque es emocionante, llamativo e importante” y de allí que este autor citando a Werbach y Hunter (2012, citado en Mendieta, 2016, p. 28) “De esta manera, la motivación intrínseca sería el nivel de autodeterminación a alcanzar con los sistemas de gamificación, ya que muestra que es la más apropiada para motivar un comportamiento”

Sin embargo, este autor considera que ambos tipos de motivaciones son importantes en la gamificación, ya que, si bien se debe buscar favorecer la motivación intrínseca, es posible que algunas personas tiendan a buscar recompensas en las actividades que realizan e inicialmente esta es una forma de aproximarlos y motivarlos a lograr otros fines, como es el desarrollo de competencias y construcción de aprendizajes. Lo expresa de la siguiente forma:

La motivación toma un rol de importancia en los procesos de gamificación, ya que es la que mueve al jugador a realizar una acción y se convierte en el punto de partida para que los usuarios queden inmersos en una experiencia de aprendizaje. Para ello, es necesario identificar aquellos motivadores extrínsecos de los usuarios con el fin de lograr una acción en ellos, al identificar no sólo aquellos elementos extrínsecos de enganche inicial sino también las motivaciones intrínsecas en el largo plazo. (Mendieta, 2016, p. 28)

Además de los aspectos mencionados, lo que expone Naranjo (2009, p. 166) es relevante “La motivación interna y el interés intrínseco en las actividades académicas aumentan cuando la persona tiene posibilidades de elección y oportunidades para tomar la responsabilidad personal de su aprendizaje, establecer sus propias metas, planear cómo alcanzarlas y monitorear su progreso”, precisamente las capacidades y autonomía en el aprendizaje, que a través de la estrategia de gamificación se brinda a los estudiantes permite que desarrollen distintas competencias en el aprendizaje del idioma inglés.

Para lograr la superación de dificultades en el aula y que los estudiantes mejoren su rendimiento académico y perciban que las estrategias utilizadas por el docente son eficientes, es importante como menciona Naranjo (2009, p. 167) en el planteamiento de Moss (citado por Ajello, 2003)

La satisfacción de las personas estudiantes, su crecimiento personal y su rendimiento académico son óptimos sólo si el afecto del docente o docentes y su apoyo van acompañados de una eficiente organización, de la constante atención de los aspectos de tipo académico y del planeamiento de clases bien estructuradas y con objetivos claros.

Continuando con la perspectiva cognitiva, la teoría de Vroom en el campo de la motivación es significativa para explicar la importancia de la motivación en el uso de la gamificación en la enseñanza de una segunda lengua, ya que si los estudiantes perciben que el esfuerzo que realizarán al realizar las actividades propuestas les significa un logro, como el avance en la comprensión, fluidez y un mejor nivel comunicativo en el idioma, es posible que se sientan dispuestos a realizar las actividades con entusiasmo y motivados hacia el aprendizaje. Esta teoría en palabras de Naranjo (2009, p. 161) citando a García (2008), Trechera (2005) y Valdés (2005) señalan que;

La teoría o modelo de la motivación fue elaborada por Víctor Vroom, quien considera que las personas se motivan a realizar cosas y esforzarse por lograr un alto desempeño para alcanzar una meta si creen en su valor, si están seguras de que lo que harán contribuirá a lograrla y si saben que una vez que alcancen la meta recibirán una recompensa, de tal manera que el esfuerzo realizado ha valido la pena.

Otro punto que es necesario destacar con base a esta teoría, es la necesidad de lograr que los estudiantes no pierdan la motivación por la gamificación, que no se sientan superados por el nivel de las actividades, generando en ellos desinterés y apatía, por el contrario, lograr que su atención y deseo de aprender se mantenga activo hacia lo que están realizando y retroalimentar sus avances, para que realicen procesos metacognitivos que los conlleven a reflexionar sobre sus aprendizajes.

Alrededor de estas teorías mencionadas, el énfasis en los objetivos establecidos también es de gran importancia, pues toda estrategia de aprendizaje que desee tener éxito y ser de utilidad para el desarrollo de competencias de aprendizaje, debe partir de objetivos específicos, claros y secuenciales a alcanzar y ser de conocimiento por parte de los estudiantes, para que ellos sepan que se busca que aprendan, conozcan la metodología del docente y la forma en qué serán evaluados, y a partir de allí puedan crear estrategias propias para alcanzar dichos objetivos, por esa razón, la gamificación debe ser construida teniendo en cuenta estos aspectos, tal como se evidencia en el Modelo de fijación de metas u objetivos. Así lo expresa Naranjo (2019, p. 162)

Los factores que debe contemplar un objetivo para que motive son: • El conocimiento, ya que se debe conocer la meta y los medios requeridos para alcanzarla, • La aceptación, debido a que debe existir acuerdo sobre lo que se desea realizar, • La dificultad, que significa que las metas deben ser difíciles, pero no imposibles. Deben suponer un reto, pero no han de ser inalcanzables

y • La especificidad, puesto que cuanto más concreto sea el objetivo, más fácil será aportar el esfuerzo para lograrlo.

2.1.1.3.6. Diferencia entre juegos serios, aprendizaje basado en juegos y gamificación.

En este apartado se hace claridad de tres conceptos aparentemente iguales, pero que implican pedagógicamente abordajes y aplicaciones diferentes, de allí la aclaración conceptual.

Aunque el término gamificación se relaciona generalmente con un juego, en realidad no es así, ya que este solo toma elementos que están dentro de los juegos para adaptarlos al ámbito educativo, de un modo activo y muy motivador, prendiendo la chispa de la curiosidad, la creatividad y el interés de los estudiantes. De todas formas, al aplicar una estrategia relacionada con el juego dentro del contexto escolar el docente debe tener claro en qué consiste y cuáles son las diferencias que existen entre Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje Basado En Juegos, para escoger aquella que más se adapte a los objetivos de aprendizaje que pretende alcanzar con sus estudiantes. Conociendo ya en qué consiste la gamificación y cuáles son sus elementos, se hace necesario la conceptualización de los otros términos mencionados.

2.1.1.3.6.1. Juegos serios

Para Bredl & bosche (2013 citados por Tinitana, 2018, p. 16)

Los juegos serios o serious game son juegos diseñados y desarrollados primordialmente con un propósito o finalidad educativa, por encima del entretenimiento, usando las características del video juego para generar motivación y experiencias de aprendizaje inmersivo, las cuales tienen una convergencia entre lo tecnológico, lo lúdico, lo educativo o formativo.

Aunque según esta definición los juegos serios y la gamificación buscan un mismo fin relacionado con la motivación en los estudiantes para lograr un aprendizaje, los diferencia que en los juegos serios son programas para computadores en la cual los estudiantes aprenderán sobre una temática, procesos y actitudes necesarias en sus estudios.

Adicionalmente, los juegos serios se relacionan “al uso de juegos para transmitir valores, formar en conocimientos o actitudes, o simplemente obtener un resultado diferente al propio entretenimiento” (Riaño, 2013, p. 12). Los siguientes autores hacen la siguiente claridad (Marcano, 2008; Matas-Terrón, 2015 como se citó en Díaz, 2016, párr. 11)

El término puede parecer contradictorio, pero algunos autores insisten que el calificativo “serio” está bien empleado porque alude a que se busca algo más que diversión, debido a que se intenta, por ejemplo, aprender algo, ser más productivo, o incluso aparecen fines mercadológicos, sociales y políticos.

De acuerdo con Wouters, van Nimwegen, van Oostendorp y van der Spek, (2013 como se citó en Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016, p. 7) también resalta que:

Un Juego Serio puede ser descrito como un juego con propósito; busca incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real. Aunque pueden ser divertidos, esta no es la intención por la que son creados. Generalmente se busca un cambio social, desarrollo de habilidades, salud emocional, etc.

Existen diversas formas de clasificar a los juegos serios, así como una diversidad de ejemplos en la literatura y sitios web sobre el tema, de acuerdo con Riaño (2013), las dos categorías más amplias para ubicar a los juegos serios son:

a) Los juegos digitales o videojuegos,

b) Los mundos virtuales, que incluyen la simulación de escenarios del mundo real y los juegos de rol.

Comparando los juegos serios con la gamificación, se puede decir que esta última les brinda a los estudiantes un ambiente de aventura a través de los diferentes retos que se presentan lo que puede ser mucho más motivante para los estudiantes que estar en frente de una computadora u otro dispositivo electrónico realizando un proceso de aprendizaje a través de un juego que permite repetir varias veces los procesos hasta que el aprendizaje sea exitoso.

2.1.1.3.6.2. Aprendizaje basado en juegos

De acuerdo con Cornellá et al., (2020, p. 9) conceptualiza el Aprendizaje Basado en Juegos así,

Las siglas GBL que definen esta metodología provienen de su denominación inglesa Game Based Learning. En castellano se utilizan las siglas ABJ que corresponden a Aprendizaje Basado en Juegos o Aprendizaje Basado en el Juego.

Esta metodología tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. Mientras dura el juego, o al final de la partida, el docente puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego y los contenidos que se quieren trabajar.

“En el Aprendizaje Basado en Juegos, los juegos no requieren ser digitales, aunque es muy común que la incorporación de este enfoque aproveche el desarrollo tecnológico” (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2016, p. 7).

2.1.1.3.7. Aspectos para tener en cuenta por el docente para gamificar los contenidos:

De acuerdo con el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016, p. 12)

Antes de diseñar un ambiente gamificado para una clase, un tema o todo un curso, el docente debe establecer primeramente un objetivo por el cual desea implementar esta tendencia. Tener un objetivo claro al gamificar hace más fácil diseñar el curso y posteriormente evaluar si este se cumplió.

Adicionalmente, para diseñar la Gamificación el docente debe considerar los tipos de jugadores a quienes irá dirigida la actividad. Asimismo, elegir los principios y elementos que le resulten más convenientes para lograr el objetivo planeado. También debe seleccionar los recursos pedagógicos y tecnológicos que apoyen a su diseño.

Parafraseando lo expuesto por el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016, p. 12) de esta forma el docente será un guía durante las distintas fases de aprendizaje, aplicando distintas estrategias de aprendizaje – enseñanza y favoreciendo el desarrollo de las competencias por sus estudiantes. Respecto a la evaluación, en la gamificación debe ser formativa, lo menos intrusiva posible, permitiendo a los estudiantes demostrar el desarrollo de habilidades y destrezas, al igual que el dominio de conceptos a partir de las propias acciones que se generan en el ambiente de aula gamificado, realizando actividades complejas y dando solución a los problemas de aprendizaje planteados.

Si la dinámica de la actividad no ofrece oportunidades significativas para realizar evaluación dentro de la misma, aun así, puede hacerse una evaluación posterior a la gamificación, en la que los estudiantes muestran evidencia de lo que han aprendido. Además, así pueden incorporarse otros recursos cualitativos a la evaluación en la gamificación, tales como las oportunidades para que los estudiantes se coevalúen y retroalimentan entre sí.

Respecto a lo mencionado sobre las herramientas tecnológicas, con el auge de las TIC y la internet, los docentes tienen a su disposición distintos recursos para diseñar modificaciones llamativas en sus planeaciones y actividades a desarrollar con los estudiantes. Para lo cual requiere conocer, comprender y explorar cuáles son esas posibilidades, apoyados en Bebell, (2005 citado por Hermosa Del vasto 2015, p. 124) quien argumenta que:

El uso de las TIC, en un escenario de educación, ha tenido procesos de cambios reveladores, se le ha reconocido su impacto con relación a las reformas, se sabe que el impacto de cualquier tecnología depende de cómo se use, en qué contexto y para qué fines, puesto que abre posibilidades como también nuevas exigencias. En este escenario, las instituciones educativas tienen el compromiso de contribuir en la transformación de la enseñanza aprendizaje.

Adicionalmente, Hermosa Del Vasto (2015, p. 123) señala que:

Las tecnologías de información en la educación, según los expertos, constituyen un fenómeno de gran trascendencia social, son un medio para potenciar la educación a partir del cual se puede fortalecer el proceso de lectura-escritura, dado que los estudiantes son hoy más sensibles a un entorno digital, porque posibilita un mayor grado de interacción con dispositivos electrónicos, teléfonos móviles, televisión digital, videojuegos y el uso habitual del internet.

Las argumentaciones de estos autores, permite inferir que el uso de las herramientas TIC, puede traer grandes beneficios en el proceso de aprendizaje, gracias al interés que los estudiantes suelen demostrar hacia estas herramientas, sin embargo, es necesario, que haya un propósito específico al utilizarlo en la enseñanza y al estar integrada con una determinada estrategia debe plantearse con objetivos

claros de aprendizaje que sean conocidos por estudiantes y docentes con el fin de que ambos se encaminen a alcanzarlos.

Algunos elementos que se emplean con las TIC son las plataformas o software de aprendizaje que se pueden usar en las clases ya sea de forma online u offline, propiciando interés y motivación de los estudiantes hacia las clases y por ende a la adquisición de nuevos conocimientos. Entre las plataformas más interesantes para implementar en clases están aquellas que apoyan la gamificación.

Sierra y Juste (2018) En el artículo Herramientas TIC para la gamificación en el aula. Dan a conocer algunas de las herramientas más usadas para gamificar entre las que se encuentran:

@MyClassGame: es un proyecto que fue creado con el objetivo de potenciar y fomentar el uso y manejo de las nuevas metodologías por parte de los docentes. Por lo que, esta herramienta facilita y favorece el desarrollo y puesta en práctica de diversas metodologías, como son el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aprendizaje Cooperativo, de forma sencilla e inconsciente.

Consiste en una herramienta web que a modo de “diario del docente” y a través de estrategias de Gamificación consigue motivar al alumnado, que se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje y disfruta aprendiendo. Cabe señalar que @MyClassGame es un proyecto Open Source, por lo que cualquier persona puede cooperar en su desarrollo y adaptarla a sus necesidades.

Kahoot: Una herramienta digital interactiva en la que los estudiantes se ven inmersos en un concurso de pregunta - respuesta. Es fácil ya que cada prueba creada por el docente tiene un código mediante el cual los estudiantes acceden en sus dispositivos solamente entrando en la página web: Kahoot.it en Google.

Cerebriti: Esta herramienta permite crear juegos interactivos, los cuales serán compartidos con todos los usuarios. Así pues, permite buscar juegos que se adapten a la materia que se quiera trabajar, así como elaborar otros para centrarse en contenidos concretos que se estén estudiando en clases.

Classdojo: Sin duda alguna una de las herramientas más completas para gamificar gracias a la variedad de elementos que presenta. Con esta herramienta las familias de los estudiantes pueden seguir sus procesos de aprendizaje a través de internet. Este programa tiene multitud de funciones, pero la principal es que cada estudiante dispone de un avatar con puntos positivos y negativos acumulables que sus familiares pueden seguir al minuto desde la aplicación móvil Classdojo. También, permite hacer una versión lúdica de la economía de fichas que se emplean en la modificación de conducta. Para ello se otorgan valores positivos y negativos a las conductas que se deseen potenciar o evitar, respectivamente y se van añadiendo estos puntos durante las clases. Además, se pueden fijar premios para los y las estudiantes una vez alcancen una cierta cantidad de puntos, de manera que tengan una motivación extra para mejorar su comportamiento y esfuerzo. ClassDojo puede ser también combinada con cualquier actividad para premiar el resultado y trabajo del alumnado. Además, con Classdojo se pueden cronometrar actividades, hacer sorteos, subir una historia fotográfica de nuestra clase, crear preguntas para debatir.

Quizziz: Esta herramienta está destinada a la creación de cuestionarios de respuesta múltiple, donde los estudiantes obtendrán Feedback inmediato sobre el resultado de cada respuesta, el cual puede ser además en forma de “meme”, hecho que añade un plus de motivación puesto que resulta divertido a los estudiantes.

Socrative: Esta aplicación surgió para introducir los dispositivos móviles en las aulas. Con acceso diferenciado para docentes y estudiantes se pueden crear

cuestionarios de distintos formatos y los estudiantes responder en tiempo real en sus dispositivos.

Minecraft Education: Minecraft no solo sirve para jugar, su potencial educativo está al alcance de docentes y estudiantes. Este juego de construcciones creado en 2014 y que ha alcanzado gran popularidad puede ayudar a crear espacios y entornos virtuales gamificados para explicar diversos temas educativos.

Edmodo: Otra plataforma para gamificar y que permite igualmente comunicar a los estudiantes y alumnas con sus familias y el claustro docente. Gracias a las insignias creadas por los docentes y entregadas a los estudiantes como premios se puede motivar a los estudiantes y que los familiares sepan sobre su evolución.

El Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016, p. 14) destaca dos herramientas para asignar insignias, están son:

BadgeMaker: Es una herramienta desarrollada por el Tecnológico de Monterrey (área de Prototipos de IDEA) para diseñar y descargar insignias de una forma sencilla, en la que puedes elegir entre distintas imágenes, formas, detalles, colores y tipos de letra. Classbadges: Es una herramienta gratuita en línea para que los docentes puedan premiar con insignias, los logros y competencias de los estudiantes.

Aunque estas plataformas o herramientas TIC son algunas de las más populares y permiten su uso gratuito, estas presentan otras características y elementos que necesitan de un pago a sus creadores y que posiblemente sirvan para brindarle a los estudiantes y docentes una experiencia más profunda.

2.1.2. Bases Investigativas

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos

2.1.2.1.1 A nivel internacional.

En esta parte se darán a conocer algunos trabajos internacionales y nacionales relacionados con la implementación de gamificaciones para la enseñanza aprendizaje del inglés y que son de utilidad para la presente investigación. Estos trabajos en su mayoría fueron recopilados de repositorios de distintas universidades y otros de páginas relacionadas con investigaciones.

Entre los antecedentes de investigación para tener en cuenta está el de Vera Benítez, E. (2021). La cual tituló: La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria. Este trabajo académico tiene como objetivo diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. Como estudio diagnóstico se realizó una investigación de tipo descriptivo en donde se evidenció el bajo nivel de dominio del idioma inglés del grupo de estudiantes objeto de estudio, que en sus años de primaria no recibieron la enseñanza del idioma y en el año escolar del estudio la docente que imparte la asignatura no tiene la preparación específica en el área. Se presenta una propuesta de gamificación para mejorar el aprendizaje hacia el idioma inglés que se puede desarrollar en el curso regular o en el marco de un plan vacacional. La propuesta tuvo como objetivo la adquisición de vocabulario y contenidos básicos correspondientes al nivel de la primaria, no obstante, es adaptable a otros contenidos y áreas del conocimiento.

Esta investigación fue de tipo no experimental, y respondió a un enfoque cuantitativo porque se aplicó como instrumento una prueba para diagnosticar qué

nivel de conocimientos del idioma inglés tenían los estudiantes. También fue de corte descriptivo al buscar medir conceptos y definir las variables.

Entre las conclusiones a las que llegaron se destacó la revisión teórica realizada en torno a la aplicación de la gamificación en el ámbito de la educación y su implementación en el aula. Concluyendo que el uso de esta herramienta facilita el aprendizaje, mejora el compromiso y motivación de los estudiantes y por tanto resulta pertinente el uso de la gamificación como estrategia didáctica dentro del proceso educativo. Además, de que los estudiantes sienten agrado y una disposición positiva hacia el idioma, aunque no les sea fácil aprenderlo. Como aporte de esta investigación, se tiene en cuenta la importancia que tiene el poner en práctica estrategias didácticas como la gamificación que son atractivas y captan la atención de los estudiantes lo que incentiva el aprendizaje de los estudiantes no solo del área de inglés si no de cualquier otra área.

Otro trabajo internacional para destacar es el de Morales Gavilanes, M. y Pineida Méndez, C. (2020). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020. El cual tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia. En el desarrollo de esta investigación se habla sobre el proceso y los componentes de la gamificación (mecánicas, dinámicas y elementos) dentro del ámbito educativo. Incluso, abarca las estrategias, estilos de aprendizaje y principalmente el vocabulario que se debe dominar de acuerdo con el nivel. La metodología de este trabajo es de carácter descriptivo con enfoque cualitativo; además, tiene modalidad bibliográfica-documental y de campo. La aplicación de instrumentos fue dirigida a 115 estudiantes y dos docentes del área de inglés de los novenos años EGB, mediante la técnica de la entrevista, encuesta y observación con sus respectivos instrumentos. Una vez analizados e interpretados los resultados, se

concluyó que la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario permite a los docentes de inglés emplearla principalmente como fuente de motivación, creando un entorno pedagógico similar al mundo de los juegos y/o videojuegos, captando la atención y promoviendo la participación del estudiantado; ya que cuando la clase es gamificada el docente crea un contexto de fantasía en el que los estudiantes tienen la necesidad de utilizar nuevas palabras, lo que promueve un aprendizaje autónomo y colaborativo. Un punto clave destacado en esta investigación es que al elaborar una propuesta de gamificación se debe planear que ésta tenga una mecánica, dinámica y elementos llamativos para los estudiantes, lo cual promueva la participación activa de los estudiantes en la clase. Adicionalmente, la propuesta de gamificación debe estar enfocada en la búsqueda de unos objetivos educativos definidos acorde con el nivel y grado de los estudiantes,

La investigación titulada *Classcraft: inglés Y Juego De Roles En El Aula De Educación Primaria*, realizada por Mora Márquez, M., y Camacho Torralbo, J. (2019). Se centra en la asignatura de lengua extranjera inglés con el objetivo de paliar el desinterés y la apatía general ante el reto que supone el aprendizaje de la gramática de ese idioma. Además, potencia el trabajo en equipo y fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en situaciones que requieran la traducción e interpretación de textos. La propuesta aquí expuesta usa la metodología didáctica de la gamificación como ayuda en la enseñanza de la asignatura de lengua extranjera. Respecto a la metodología se inclinaron porque fuera activa y participativa, de carácter constructivista, en la cual el alumnado debe ser el protagonista y el docente establece los ritmos de aprendizajes desarrollados en el aula. Como conclusión, los investigadores estiman que el rendimiento del alumnado en materia de idiomas se verá reforzado con el uso de la gamificación ya que se puede trabajar contenidos colindantes de tal importancia como el trabajo en equipo y el manejo de las TIC. Como aspecto importante que se tiene en cuenta de este trabajo es el papel protagónico y activo que se da a los estudiantes, es decir, es fundamental

su participación en las diferentes actividades a desarrollar, de allí que se considera que el uso de la gamificación como estrategia dentro del aula de clases es apropiada para la enseñanza del inglés, ya que la mecánica y dinámica que se propone en las actividades gamificadas, motivan e incentivan la participación de los estudiantes tanto individual como grupalmente.

En la revisión bibliográfica realizada por Chaves Yuste, B. (2019) titulada Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. Este artículo realiza una revisión de la literatura que existe sobre gamificación, para ello hicieron uso de las bases de datos Dialnet, Google Scholar, Science Direct, Redalyc y ERIC desde el año 2015 hasta el 2019. Se hallan 30 publicaciones sobre gamificación en lengua extranjera, en los resultados obtenidos por los investigadores de los estudios analizados, 16 corresponden a Europa, 14 específicamente a España y en América se desarrollan 11, siendo Ecuador con 4 estudios el que ocupa el primer puesto. Entre las conclusiones de este trabajo se pudo establecer que las experiencias gamificadas analizadas muestran que los participantes se han implicado más en el aprendizaje de la lengua extranjera, con una actitud más positiva, colaborativa, participativa y responsable. Teniendo en cuenta los datos mencionados en este artículo de revisión bibliográfica, permite concluir que a pesar de que hay muchos trabajos de investigación que plantean que la gamificación es una estrategia innovadora, con buenos resultados en el proceso de aprendizaje – enseñanza, son pocos los estudios que se han enfocado en la enseñanza del Inglés a nivel mundial y en especial en Latinoamérica, al igual que en Colombia son pocos los estudios encontrados de esta índole, por lo que este trabajo realizado por estudiantes de maestría de la Umecit, se propone como fuente de referencia para investigaciones futuras, especialmente en el área de Inglés.

En España otra de las investigaciones sobre este tema es desarrollada por García Gaitero, F; García Gaitero, O; y Martín Martín, M. (2018). En su trabajo titulado, La Gamificación Como Recurso Para La Mejora Del Aprendizaje Del inglés

En Educación Primaria. Buscaban aumentar la motivación de los estudiantes mediante el uso de las TIC y la gamificación en el aprendizaje de la segunda lengua, (inglés), en niños de Educación Primaria. La metodología de investigación tiene un enfoque experimental, utilizaron dos grupos de quinto grado de Educación Primaria en los que se aplicó el programa y otro grupo del mismo nivel a modo de grupo de control. Se recogieron datos relativos a las variables mediante un cuestionario de motivación y un sistema de evaluación de rúbricas que identifica la producción escrita del estudiante. Posteriormente se realizó un análisis estadístico de los mismos, que confirmó la eficacia del programa. Los estudiantes pertenecientes a los grupos experimentales mostraron incrementos estadísticamente significativos frente a los estudiantes del grupo de control en el grado de motivación hacia el estudio de la asignatura y en el nivel de competencia lingüística en comunicación escrita. Como conclusión, los autores destacan que el uso de la gamificación como recurso de aprendizaje en Educación Primaria permite incrementar el grado de motivación y la mejora de la competencia lingüística. Esta investigación que se centra en una de las habilidades más complejas del inglés como es la escritura (writing), sirve de base a la presente investigación para incluir dentro de la propuesta de gamificación, actividades relacionadas con esta habilidad, de manera que los estudiantes se sientan motivados a producir textos con sus propias ideas en base al tema que se esté presentando.

Otro aporte en esta línea de investigación lo hace González Alonso, D. (2017) *La Gamificación Como Elemento Motivador En La Enseñanza De Una Segunda Lengua En Educación Primaria*. Este trabajo de grado habla de la gamificación y de su función motivadora en el aula de Educación Primaria. En la primera parte se investiga sobre la importancia que tiene la motivación para lograr un aprendizaje apropiado. También se define y explica el término de gamificación y su aplicación al aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Además, comentan y explican algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo esta metodología. La parte

práctica muestra una propuesta de aplicación de la gamificación realizada en 2º de Primaria, en ella se explica el diseño que se puso en marcha y los resultados y conclusiones obtenidas del mismo. El objetivo principal era aumentar la motivación del alumnado en el aprendizaje de la lengua inglesa. Para lograrlo, en el diseño de este proyecto se incluyen actividades con elementos motivadores de los juegos como la utilización de alguna aplicación (Plickers), juegos tradicionales como la oca y un sistema de puntos y recompensas apoyado en ClassDojo. En cuanto a los resultados de la puesta en práctica son positivos ya que lograron la participación y el interés por parte de los alumnos. Además, los resultados académicos fueron satisfactorios, logrando que todos los niños alcancen los objetivos propuestos y el desarrollo de los contenidos necesarios. Como contribución a la presente investigación, se encuentra la incorporación dentro de la propuesta de gamificación de un sistema de puntuación y de recompensas que favorezca la participación de los estudiantes en las distintas actividades, de manera que estén motivados y sea el puente para lograr buenos resultados académicos.

Así mismo, Casado Ramos, M. (2016). Con su trabajo de investigación, *La Gamificación En La Enseñanza Del inglés En Educación Primaria*. Este estudio tuvo como tema central la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. Primero, se realizó una investigación acerca del significado de este concepto, los diferentes elementos que lo conforman, así como de las estrategias que podrían utilizarse para gamificar un proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos conocimientos teóricos sirvieron como base para diseñar una propuesta didáctica en la que se aplica la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera. Así mismo, incluyeron un conjunto de reflexiones finales acerca de la influencia de esta técnica en la implicación y motivación del estudiantado, así como de las limitaciones que podría presentar en el momento de llevarla a la práctica. En este trabajo, hay que destacar la importancia que tiene la gamificación para motivar a los estudiantes en la consecución de los objetivos buscados en el área de inglés, al utilizar un tema

interesante, recursos digitales y elementos lúdicos que son del gusto de los jóvenes como son los videojuegos, que promueve un ambiente agradable, evitando que el proceso del aprendizaje sea visto como obligaciones a cumplir y se convierta en el desarrollo de actividades placenteras y significativas con funcionalidad para los estudiantes.

2.1.2.1.2 A nivel nacional.

Continuando con los estudios y proyectos de investigación sobre gamificación, en el ámbito nacional, los trabajos que se pueden consultar en internet relacionados con el uso de la gamificación en el aprendizaje – enseñanza del Inglés, son pocos en comparación con el ámbito internacional, razón por la cual fue necesario tomar como referente para la elaboración del presente estudio, un trabajo donde la gamificación es utilizada como estrategia metodológica para el aprendizaje – enseñanza de otras áreas, pero que puede ser de utilidad para la propuesta de investigación del presente trabajo.

Entre los trabajos de gamificación en el área de inglés se encuentra el realizado por Pérez Cipagauta, N. J. y Torres Álvarez, H. A. (2021). Titulado Estrategia Didáctica Apoyada En La Gamificación Para Fortalecer la Competencia Comunicativa en el Idioma Inglés con los Estudiantes de Grado Décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca. La presente investigación tuvo como finalidad aplicar una estrategia didáctica apoyada en gamificación para fortalecer la competencia comunicativa del inglés, con una población de treinta (30) estudiantes de grado décimo de la IED Betulia del municipio de Tena Cundinamarca, esta investigación tuvo una perspectiva cualitativa con un alcance descriptivo evaluativo, abordando el diseño metodológico de estudio de caso, teniendo en cuenta la categoría de la competencia comunicativa del inglés según el Marco Común Europeo de Referencia MCER, donde se encuentran las subcategorías: lingüística, sociolingüística y pragmática, y tomando como base la categoría de la gamificación. Los resultados

obtenidos según los investigadores fueron positivos ya que los estudiantes mejoraron en las competencias lingüísticas y comunicativas, algunos manteniendo el nivel A1 y otros alcanzando niveles más avanzados. Los autores concluyeron que este tipo de estrategias didácticas contribuyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa del inglés, fortaleciendo simultáneamente las subcategorías lingüística, sociolingüística y pragmática. Para tener en cuenta sobre esta investigación está que el uso de la gamificación como estrategia didáctica permite potenciar el proceso de aprendizaje-enseñanza del inglés, enfocándose en varios aspectos o competencias del idioma, mejorando el desempeño y atención de los estudiantes en el área.

Otro de los estudios consultados es el de Anacona Samboni, G. (2020). Titulado Diseño De Una Estrategia De Gamificación Para El Desarrollo de Competencias Ciudadanas Dentro del Entorno Social de los Estudiantes de la Sede El Carmen, Perteneciente a La Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera De Pitalito – Huila Colombia. Esta propuesta pedagógica se llevó a cabo con un total de 32 estudiantes de La Sede El Carmen de la Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera del municipio de Pitalito, Huila. La importancia de esta propuesta parte del reconocimiento del desarrollo tecnológico y su incidencia en los procesos de enseñanza - aprendizaje, con el uso de herramientas digitales, por lo que buscaban la aplicación de la gamificación y las TIC para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas, ante las dificultades observadas en el área de ciencias sociales, como el desconocimiento del entorno espacial y actitudes pasivas con respecto al entorno inmediato y global, lo que se traduce en carencia de sentido social, pensamiento crítico y analítico que pone de manifiesto la necesidad del fortalecimiento de las habilidades y competencias ciudadanas.

El tipo de investigación que se emplea al llevar a cabo el desarrollo de este proyecto de investigación es cualitativo, ya que se espera demostrar que la gamificación fortalece en los estudiantes su motivación para el aprendizaje y

desarrollo de competencias ciudadanas. Para el desarrollo de la propuesta se tomó como base el enfoque de la investigación acción participativa (IAP), puesto que constituye un proceso continuo. La propuesta llega hasta la planeación y creación de la estrategia metodológica, su implementación se vio limitada por la situación actual de pandemia.

Al finalizar esta propuesta se pudo concluir que con la consolidación de la estrategia de gamificación educativa en la plataforma Moodle, y el desarrollo de las tres unidades didácticas puede fortalecer el desarrollo de competencias ciudadanas en los estudiantes de la sede rural El Carmen de la Institución Educativa José Eustasio Rivera. Además de que, al ser una institución rural, con esta propuesta se hace un acercamiento a los recursos digitales, a pesar de carecer de estas herramientas, la estrategia es una ventana al entorno global. En este estudio se muestran tres beneficios importantes para tener en cuenta sobre el uso de la gamificación, los cuales son: la motivación, la adquisición de conocimiento y el mejoramiento del clima escolar, fortaleciendo el trabajo colaborativo y la comunicación bidireccional en el aula de clase. Además, la necesidad de que el docente se actualice constantemente en el uso de plataformas y recursos tecnológicos.

Por su parte el artículo de pasantía de Muñoz Peinado, R. (2020). Denominado Enhancing Writing Skills In 11th Graders Using R2L And Gamification. Este artículo describe la pasantía que llevaron a cabo en la institución educativa Victoria Manzur, ubicada al sur de la ciudad de Montería, con los estudiantes de 11 ° grado de este lugar de manera completamente virtual durante un semestre académico, a lo largo de este proceso tres pasos principales fueron desarrollados, el primero fue diagnosticar el nivel de escritura y lectura que tenían los estudiantes en el inicio del proceso, el segundo fue trabajar con ellos un doble propósito para enfocarse en mejorar las habilidades de lectura de los estudiantes con el método Lectura para aprender y gamificación, así como conocer a los estudiantes para ayudarlos a ganar confianza y familiarizarse con la nueva metodología de

enseñanza, el tercero consistió en mostrar los avances de los estudiantes en términos de comprensión lectora. Un plus importante para llamar la atención de los estudiantes fue el uso de la gamificación para desarrollar las diferentes actividades propuestas ya que a medida que pasaban las clases virtuales la participación de los jóvenes se hacía más significativa.

Con respecto a la metodología incluyó aspectos de la investigación cuantitativa y cualitativa. Fue realizada durante el segundo semestre de agosto a noviembre de 2020 con 23 estudiantes de grado 11°. Entre los resultados obtenidos hubo avances en 11 estudiantes, quienes lograron la reconstrucción conjunta hasta la producción de textos escritos, avances claros en un proceso lento pero significativo. El autor concluye que el uso de la gamificación con el R2L es un enfoque eficaz y preciso para aplicar con los estudiantes si lo que se quiere es aumentar sus niveles de alfabetización y mejorar su producción de textos. También es una forma muy divertida y significativa de fomentar la lectura y el amor por está. En este artículo se destaca el uso de diferentes plataformas online que se emplearon para la realización de las actividades gamificadas planteadas, las cuales favorecieron el logro de los objetivos propuestos, gracias a que resultaron atractivas para los estudiantes.

En la investigación de Cabrera Montero, L. F. (2019) Gamificación Como Estrategia Didáctica Para la Enseñanza – Aprendizaje del inglés en el Grado Transición del Colegio Nuestra Señora Del Carmen en Villavicencio (Meta). Esta propuesta didáctica se fundamentó en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favoreciera y tuviera un impacto significativo en esta área. Con esta propuesta buscaban incentivar el aprendizaje de una segunda lengua desde la etapa inicial de formación, por medio de estrategias que permitan articular la construcción del conocimiento desde los procesos asociados a la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo. Esta investigación es cualitativa, con un enfoque de investigación - acción - participativa y de tipo

descriptiva ya que el análisis emerge de la observación de fenómenos encontrados a lo largo de la investigación y de las experiencias que se puedan recolectar durante la fase de la intervención. Los autores concluyeron que la gamificación en el aula es de importancia para el proceso educativo de cada estudiante, ya que genera interés, motivación, creación y aprendizaje significativo en la enseñanza de una segunda lengua. Siendo así, el eje central que consiste en la práctica y el hecho de aprender por medio de la diversión, ambientación y el juego, para alcanzar la adquisición de conocimientos necesarios para este grado. Al igual que en otros antecedentes investigativos tomados como sustento para esta investigación, se resalta el aporte de la implementación de la gamificación en la motivación de los estudiantes con el fin de lograr aprendizajes significativos, además de favorecer el desarrollo de habilidades sociales y personales como la creatividad, el trabajo en grupo y la sociabilidad en el aula.

Otro estudio interesante es el realizado por Esquivel, L. M. (2019). Gamification: a mission to foster students' engagement and interaction in the EFL. Este trabajo de grado da cuenta de una investigación acción participativa en un aula de quinto grado del IED Domingo Faustino Sarmiento, sede B en la ciudad de Bogotá, el cual se basó en la promoción de la participación y motivación de los estudiantes mediante el uso de la estrategia de gamificación en el aula con el fin de mejorar su interacción durante la clase de inglés como lengua extranjera. Lo anterior, dado que el diagnóstico reveló que la principal dificultad de los estudiantes era comunicarse usando la lengua extranjera. Como conclusiones, se determinó que, mediante la estrategia de gamificación, los estudiantes encontraron una buena fuente de motivación para desarrollar sus habilidades de interacción en clase a través de las actividades planteadas que les permitieron acercarse a un uso real de la lengua conociendo su entorno y comunicando sus propias ideas. Además, se resalta que la construcción de un entorno de aprendizaje llamativo y centrado en los intereses de los estudiantes es clave en el mejoramiento de sus habilidades en lengua extranjera. Con

este trabajo se puede ver como el uso de la gamificación crea un ambiente apropiado para que el estudiante se sienta con motivación y confianza para participar en las actividades que se proponen en clases, lo que además conlleva a fortalecer su autoestima, seguridad personal y frente a su participación, disminuir el temor al error y, por tanto, favorecer la construcción de aprendizajes significativos y la interacción social dentro y fuera del aula aplicando los conocimientos aprendidos.

Rozo Cabra M. (2016). En su trabajo de investigación, Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés, presenta un proceso de innovación educativa, que se desarrolló en el Colegio Carlos Abondano González, del municipio de Sesquilé, con el fin de identificar las posibilidades que ofrecen los videojuegos para mejorar el aprendizaje del inglés en los estudiantes. Además, constituye un ejercicio de Investigación – Acción, al cual contribuyen activamente un grupo investigador de estudiantes de 10° grado, llamados “Mentality To English”. Esta es una investigación que buscaba la implementación de videojuegos como alternativa innovadora de aprendizaje, promover el inglés como segunda lengua, en aras de mejores oportunidades de desarrollo de la comunidad educativa. La conclusión para los autores tiene que ver con el hecho de desestigmatizar los videojuegos, un medio virtual que si bien, ha distanciado generacionalmente a jóvenes y adultos, con este proceso investigativo logró integrarlos alrededor de la experiencia compartida, de las preguntas, de las inquietudes que surgieron, pero que, además, impulsaron la investigación y la experimentación, renovando así las relaciones humanas y las prácticas pedagógicas. Además, de la importancia de adentrarse en la comprensión de los videojuegos como acontecimiento que irrumpe la desmotivación, la desidia, la apatía en las aulas, para despertar el interés de jóvenes y adultos por el conocimiento desde nuevos paradigmas del aprendizaje, del saber, de lo humano. En los últimos años el uso de la gamificación se ha convertido en una herramienta útil para el aprendizaje – enseñanza de cualquier área, debido a la propuesta innovadora que presenta, en la cual incorpora características de los juegos

que resultan llamativos para los estudiantes, sumado esto al uso de herramientas TIC, lo que permite de una forma inminente capturar la atención de los estudiantes. Al igual que el estudio referenciado, con nuestra propuesta se busca plantear paradigmas donde la estrategia de gamificación que incorpora elementos de los videojuegos se convierta en un recurso aprovechable y de aplicación en las aulas para el aprendizaje – enseñanza del inglés y de otras áreas, para beneficio de estudiantes y docentes y para alcanzar las metas educativas a nivel institucional y posiblemente, a nivel municipal.

En el estudio llevado a cabo por Rodríguez Cubillos, L., y Galeano Cogollo, J. (2015). El uso de las Técnicas de Gamificación en la Adquisición de Vocabulario y el Dominio de los Tiempos Verbales en inglés, se planteó la necesidad de que el estudiante pase de ser un actor pasivo a ser más activo en su proceso de enseñanza - aprendizaje, a través de la incorporación de los elementos del juego. Por eso, se buscó “evaluar la incidencia que tiene un videojuego educativo apoyado en técnicas de gamificación y otro sin técnicas de gamificación en el proceso de adquisición de vocabulario y dominio de los tiempos verbales en inglés en dos grupos de estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Sikuaní Ciudad Jardín Norte”. En los resultados finales obtienen que el grupo muestra en el que aplicaron el videojuego con técnicas gamificadas asimilo positivamente en el aumento de dominio de vocabulario y tiempos verbales en inglés. De igual forma el uso de videojuegos sin gamificación favorece la asimilación, pero en menor medida que con la gamificación. La presente investigación orienta su desarrollo a partir de un modelo cuantitativo cuasi experimental con un grupo control desarrollado en un escenario natural. La conclusión de este antecedente investigativo fue que gracias al uso e implementación de técnicas de gamificación como la recompensa, el reconocimiento, la competición, los puntos, los niveles, las comparativas y clasificaciones presentes en una de las versiones de Dracolíngual con las que se intervino al grupo gamificado, se lograron mejores resultados durante la prueba final frente al grupo no gamificado, el cual fue

intervenido con una versión de juego sin las técnicas y mecánicas de juego antes mencionadas. Como aspecto a tomar en cuenta de este estudio está la búsqueda siempre de la participación activa de los estudiantes en clases ya que de esa manera habrá más compromiso, responsabilidad y autonomía por parte de este. Por otro lado, también se debe reconocer la influencia que tiene la mecánica y dinámica empleada en la gamificación para la obtención de los resultados de aprendizaje esperados, elementos que serán empleados en la propuesta de la presente investigación.

En el artículo de Aguilera, A., Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. Este artículo describe el uso de una técnica denominada gamificación para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés). Los avances en tecnologías de la información, la proliferación del uso de redes sociales, además de la masificación de teléfonos inteligentes y tabletas son considerados technology enablers que han propiciado las condiciones necesarias y han hecho posible la implementación de esta técnica en entornos de aprendizaje. Se presenta una breve revisión de la literatura relacionada, una descripción de la herramienta utilizada, la plataforma Duolingo™ y, finalmente, se deja abierta la discusión sobre los potenciales usos que tiene esta técnica en ambientes académicos; sin ignorar las posibles aplicaciones en empresas y el sector público. El estudio busca describir el uso experimental de esta técnica, gamificación, específicamente la aplicación Duolingo™ (<http://www.duolingo.com>), que se realizó entre septiembre y noviembre de 2013 con estudiantes del Programa de Negocios y Relaciones Internacionales de la Universidad de La Salle con el fin de incentivar el aprendizaje o mejorar el dominio del inglés.

Cabe anotar que Duolingo Challenge se hizo con la intencionalidad de que los estudiantes/jugadores asumirán un rol activo en el aprendizaje de una segunda lengua, ya que se redimensionan la responsabilidad estudiante/jugador, presentándole incentivos para avanzar por cuenta propia y lograr el propósito del juego que era lograr el mayor puntaje hasta la fecha límite.

Con el ánimo de aumentar la rigurosidad en el diseño e implementación de Duolingo Challenge, y con el fin de buscar el mejoramiento del presente “experimento”, los autores consideraron imperativo la creación e implementación de mecanismos de evaluación y control (ex ante, ex post) cuando sean aplicadas estas estrategias de aprendizaje no convencionales como la gamificación; esto, para poder evaluar el impacto y el alcance que tiene la aplicación de estas técnicas en el entorno educativo.

Entre las conclusiones recomiendan usar otras herramientas que permitan seguir integrando la estrategia de gamificación, para de esta forma seguir mejorando el rendimiento académico de los estudiantes. La incorporación de la gamificación y de las tecnologías implica intentos de ensayo y error, hasta lograr los objetivos educativos planteados.

La revisión de las distintas fuentes permite reafirmar la importancia de la gamificación como estrategia que beneficia el aprendizaje de una lengua extranjera, en este caso específico, el idioma inglés, primero porque parte de los intereses de los estudiantes y del diseño de una estrategia innovadora y bien estructurada, que los motiva a alcanzar logros y a desarrollar competencias comunicativas y lingüísticas en inglés, apoyados en elementos de los video juegos tales como la dinámicas y mecánicas, las cuales son adaptadas al desarrollo de contenidos del área, a los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar, segundo porque la gamificación favorece ambientes de aprendizaje activos, donde el estudiante asume su papel educativo, generando sus propias estrategias para aprender mientras interactúa con sus compañeros y recibe la orientación del docente, y en tercer lugar, los resultados obtenidos en los distintos trabajos evidencia en todos los casos el mejoramiento de las habilidades (speaking, listening, reading and writing) de acuerdo al enfoque del estudio, demostrando la necesidad de innovar en las estrategias que se usan en la enseñanza escolar, incentivando en los estudiantes la necesidad de aprender, haciendo visible la utilidad de comunicarse en una segunda lengua para el crecimiento en su

vida personal y laboral futura, ayudándoles a que se apropien de sus aprendizajes, reconociendo sus fortalezas y debilidades, para lograr avanzar en el colegio y en la vida.

2.1.3. Bases Conceptuales

Como parte de la fundamentación teórica que sustenta la investigación, en esta sección se hace una aproximación conceptual con relación a las categorías de análisis, que permiten continuar construyendo procesos reflexivos sobre los alcances de esta propuesta como un aporte a la comunidad educativa.

2.1.3.1. Procesos de aprendizaje - enseñanza

En relación con el proceso de aprendizaje Carrión (2015, p. 50) señala;

Se considera que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

En este trabajo se concibe los procesos de aprendizaje – enseñanza desde las posturas de Vygotsky, desde la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la concepción que ofrece el modelo pedagógico sociocognitivo.

Retomando la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual plantea “el aprendizaje por medio de la interacción social, en contacto con otras personas, para luego la persona interiorice en su estructura mental la información y la convierta en conocimiento” (Vygotsky, citado por Lizana y Pinelo, 2010)

Por su parte, Ausubel, (1983, p. 2) caracteriza su teoría así;

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

De acuerdo con Pérez Serrano (2004, p. 97 como se citó en Carrión, 2015, p. 36) "El modelo sociocognitivo implica cambios en los roles de los protagonistas. De docentes/as transmisores de información, que bien pueden ser reemplazados por una buena selección de literatura, a docentes/as mediadores del aprendizaje de los estudiantes", con este modelo se supera el modelo tradicional de enseñanza, se otorga el papel central al proceso de aprendizaje y determina el proceso de enseñanza se encamina a favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

En relación, a la formación de un estudiante autónomo y que desarrolle procesos metacognitivos y de autoaprendizaje, requiere conocer y poner en práctica estrategias de aprendizaje, que lo ayuden a aprender y reflexionar sobre como aprende. De acuerdo con esto, Peralta (2016, párr. 46) quien en el artículo titulado "Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera" facilita un listado con algunas estrategias cognitivas, las cuales define como "Las estrategias cognitivas son consideradas como procesos por medio de los cuales se obtiene el conocimiento, por lo tanto, estos relacionan las estrategias cognitivas con el proceso de aprender una lengua extranjera". Peralta (2016) menciona que dentro de este grupo de estrategias se encuentran las siguientes:

- Clasificación y verificación: este tipo de estrategias son utilizadas para confirmar la comprensión de la lengua.

- Predicción, inferencia inductiva: El estudiante hace uso de su lengua materna para inferir significado, por lo tanto, hace uso de conocimientos previos tanto lingüísticos como conceptuales en la lengua.
- Razonamiento Deductivo: en este tipo de estrategias el estudiante usa un patrón general para resolver su problema de aprendizaje, en este caso hace uso de analogías, síntesis.
- Práctica: en esta el punto principal en el estudiante es la exactitud en la lengua, a través de ensayo, error, repetición, imitación.
- Memorización: en este tipo de estrategia de aprendizaje lo principal en el estudiante es retener la información.
- Monitoreo: esta ocurre cuando el estudiante mismo es capaz de dar seguimiento e identificar las partes fuertes y débiles en su aprendizaje.
- Contextualización: aquí el estudiante busca por sí mismo dar sentido a la frase que quiere aprender en secuencia.
- Toma de nota: con este tipo de estrategia el estudiante busca llevar a cabo un control de las ideas principales o informaciones que él /ella considera necesario para aprender.
- Las estrategias metacognitivas: le permiten al estudiante guiar o regular su propio proceso de aprendizaje. Dentro de este grupo o subclasificación podemos encontrar.
- Organizadores previos: ocurre cuando se hace por anticipado una revisión del material por aprender.
- La atención dirigida: cuando se decide atender a determinada tarea o material dentro de un contenido general.
- Atención selectiva: ocurre cuando el estudiante decide retener o atender a detalles específicos sobre determinado material con el fin de retener un material específico.
- Autoadministración: cuando el estudiante determina identificar las condiciones de aprendizaje que le permitan aprender.

- Autoevaluación; con ella el estudiante busca identificar utilizando sus propios métodos que tantos avances ha obtenido en determinado lapso de tiempo.
- Las estrategias socioafectivas; le permiten al individuo practicar la lengua e intercambiar información. Esta se puede presentar en dos grupos.
- Cooperación; cuando trabaja junto a otros para obtener retroalimentación.
- Aclarar dudas; aquí el estudiante ignora algún detalle, pero es claro en buscar la información concreta sobre determinado contenido.

Con este listado de estrategias de aprendizaje de la lengua extranjera inglés, se espera contribuyan a alcanzar los objetivos de aprendizaje desarrollados en la propuesta de gamificación, en la cual el estudiante comprende y asume su papel activo en su proceso de aprendizaje, contando con la orientación del docente.

2.1.3.2. Didáctica del inglés

Como aspecto importante en el aprendizaje de cualquier área y en especial del idioma inglés, está la didáctica, ya que de esta disciplina puede depender el éxito del proceso educativo, debido a las herramientas que brinda a docentes para impartir el conocimiento y pueda ser asimilado por los estudiantes. Lo anterior se puede considerar a partir de las siguientes definiciones. Para Medina (2003, citado por Navarro & Piñeiro 2012, p. 234), la didáctica es:

Una disciplina de naturaleza – pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la didáctica del inglés, Navarro & Piñeiro (2012, p. 234) la definen como “la disciplina que estudia técnicas, procedimientos, estrategias y métodos para potenciar el proceso de enseñanza para que los estudiantes aborden de manera amplia, profunda y significativa los conocimientos en el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera”.

Por otro lado, en la página del departamento de filosofía y humanidades, de la universidad de Berlín, definen la didáctica del inglés como “la ciencia de la enseñanza y el aprendizaje del idioma, la literatura y la cultura inglesas”.

Por su parte, Leguizamón (2018, p. 33) define la didáctica como la;

Ciencia encargada de orientar los procesos de formación de un individuo sobre distintas disciplinas, teniendo en cuenta que en la formación están inmersos los procesos de enseñanza y de aprendizaje y todos los elementos que estos procesos traen consigo; entonces la didáctica del inglés hace referencia a los procesos de enseñanza y aprendizaje específico del inglés.

Además, esta autora menciona que dentro de la didáctica general se incluyen unos elementos, los cuales son “enfoque, método, procedimiento y técnica, elementos de los que se vale la didáctica para poder alcanzar sus fines” (Leguizamón, 2018, p. 34), estos elementos son determinantes en la didáctica que usa el docente en el aula para orientar los procesos de aprendizaje – enseñanza.

Según Gooding (2020, párr. 8) “los enfoques son el punto de vista del cual deriva en un proceso sistemático del conocimiento lingüístico para la enseñanza del idioma inglés”.

En esta misma línea Campoverde et al., (2019, p. 236) menciona “los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera, se encargan de buscar métodos y técnicas con el fin de mejorar la enseñanza, procurando que los conocimientos lleguen de una forma eficaz a los educandos”.

En este sentido, Harmer (2006 citado por Leguizamón, 2018, p. 34) define los términos mencionados;

El método es la realización práctica de un enfoque, su materialización. Los creadores de un método llegan a decisiones sobre tipos de actividades, roles de docentes y estudiantes, el material de apoyo y algunos modelos de organización de un programa; además los métodos incluyen varios procedimientos y técnicas como lo afirma Harmer (2006). De este modo, se refiere a un procedimiento como la secuencia ordenada de técnicas que cada docente usa en la realización de una actividad cotidiana, la cual debe seguir una serie de pasos dependiendo de lo que se quiera alcanzar. Finalmente, una técnica es el conjunto de estrategias que el docente prepara para concretar cómo debe ser llevado a cabo el proceso de aprendizaje del estudiante.

A partir de la revisión de estos conceptos se realizó la revisión del Plan de área de inglés para determinar los enfoques, métodos y técnicas que son utilizadas en la Institución educativa para desarrollar los procesos de aprendizaje – enseñanza e integran el currículo, definido por el Ministerio de educación como:

Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

2.1.3.3. Estrategia de gamificación

Para abordar el proceso de aprendizaje en la gamificación es primordial definir qué es la gamificación, partiendo de que son múltiples las definiciones que existen al respecto, entre ellas la de Casado (2016, p. 11) quien dice:

Existen varias maneras de interpretar la gamificación que dan lugar a diversas definiciones. Todas ellas coinciden en que la gamificación es la aplicación de las características y elementos propios del juego en situación no lúdica con el objetivo de influir en el comportamiento de las personas, involucrando y motivando a las personas y así alcanzar diferentes metas dependiendo del entorno en el que se lleve a cabo.

Por su parte Cabrera (2019, p. 16) interpretando las palabras de Casado, expone “que la gamificación es una estrategia que se implementa en el aula con el fin de adquirir y enriquecer los conocimientos de los estudiantes, generando el estímulo de motivación y creatividad, y así mismo, experiencias y aprendizajes significativos”.

Dentro de los conceptos a los que recurren las diversas propuestas de investigación educativa para definir la gamificación se encuentra la de Kapp (2012 citado por Casado, 2016, p. 11) “la gamificación consiste en usar las mecánicas, la estética y el pensamiento propio del juego para involucrar a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Retomando la definición de estrategia, para esta investigación resulta acertada la postura de Carrión Estévez, (s.f, pág. 84 como se citó en Carrión, 2016, p. 39).

Las estrategias son los medios que permiten concretar el currículo, es decir, todas las acciones y métodos que permiten establecer un puente entre las intenciones y la realidad, entre lo deseable y lo posible, entre la teoría y la práctica del currículo. Una estrategia didáctica es un plan, un curso de acción, procedimientos o actividades secuenciadas que orientan el desarrollo

de las acciones del docente y de los estudiantes y que conducen al logro de un objetivo.

Con la estrategia de gamificación, se busca apoyar el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera inglés, a partir del desarrollo de nuevas habilidades sociales y comunicativas, partiendo de que el centro de toda estrategia debe ser el estudiante, la forma en que aprende y la motivación para generar ese aprendizaje, como lo dice Carrión (2015, p. 50)

Se considera que el punto de partida de cualquier estrategia a aplicar en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es el estudiante en sí mismo, y sobre él inciden, de forma determinante, variables como el docente, la motivación, las relaciones dentro del aula, la resolución de conflictos y otros.

Por eso el aprendizaje depende de las capacidades cognitivas que va desarrollando el estudiante, de la calidad de los métodos y estrategias de enseñanza que deben adaptarse a las necesidades formativas del estudiante, de reconocer en la persona que aprende: sus conocimientos previos, sus experiencias, características culturales y relaciones sociales que determinan su comportamiento y por tanto, su disposición frente a lo que aprende, pues el estudiante pertenece a una cultura y sociedad, que influye en la configuración de su personalidad y en los objetivos que busca alcanzar.

De acuerdo con Luis (2015 citado por Cabrera, 2019, p. 22);

Indica que el juego es utilizado como apoyo en el aprendizaje que permite a los docentes conectar mejor con los intereses de los niños reforzando su calidad en los aprendizajes a través de la gamificación, de igual forma, les permite sumergirse en una realidad única y disfrutar de un espacio-tiempo especial dicho del juego, obteniendo así una percepción del tiempo y determinando los aprendizajes adquiridos por medio de esta experiencia.

Para los estudiantes jugar es entretenido, divertido y fascinante, entonces sí distintos autores reconocen en el juego su capacidad de generar estas emociones en los estudiantes, utilizar elementos propios del juego para llevar a cabo procesos de aprendizaje – enseñanza, como lo propone la gamificación, se convierte en una estrategia adecuada para dar desarrollo a dichos procesos, tomando en cuenta los intereses de los estudiantes, logrando el desarrollo de aprendizajes en las dimensiones cognitivas, sociales, actitudinales, procedimentales y en valores del ser humano, que lo acercan al conocimiento específico del área de inglés y las habilidades comunicativas del idioma y además, favorecen el desarrollo de habilidades sociales que requiere para su vida en sociedad. Por eso, para el caso de esta investigación se ha considerado pertinente fortalecer el proceso de aprendizaje del inglés para los estudiantes y apoyar a los docentes con esta estrategia de gamificación, que busca convertirse en un aporte metodológico para beneficio de toda la comunidad educativa.

En lo que respecta al proceso de aprendizaje del inglés, como se mencionó anteriormente, con la estrategia de gamificación se busca fortalecer las habilidades lingüísticas y la fluidez en el idioma, por ello consideramos acertado lo que expresa Lareki (2014 como se citó en Cabrera, 2019, p. 23)

Explica que uno de los grandes objetivos de la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua extranjera es la adquisición integral de esta lengua. No cabe ninguna duda que la adquisición será íntegra cuando se dominen las cuatro destrezas como la comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral, expresión escrita y la capacidad de interactuar teniendo en cuenta todas las habilidades anteriores. En definitiva, enseñar cómo utilizar esas palabras de forma apropiada y con fluidez en situaciones de la vida diaria.

Distintos estudios demuestran que el cerebro humano es capaz de aprender constantemente, tanto por la estimulación que recibe, como por el contexto cultural

en el que la persona crece. Así lo expone Prensky (2001, p. 15) “así, pues, ahora sabemos que el cerebro que sufre distintas experiencias se organiza de forma diferente; ahora sabemos que las personas que reciben distintos estímulos de la cultura que las rodea piensan de otra manera”.

Además, este mismo autor aclara que la flexibilidad y plasticidad del cerebro no es fácil, requiere de una constante estimulación y apoyado en otros autores como Bruer (1999, como se citó en Prensky, 2001, p. 15) depende de “la reorganización del cerebro tiene lugar sólo cuando la persona presta atención a la señal sensorial y a la tarea”, así como según Lyon (2000, como se citó en Prensky, 2001, p. 15) “requiere mucho esfuerzo”.

Por eso la tarea de aprendizaje que se desarrolle para ayudar a los estudiantes a aprender, debe tener en cuenta que, tanto los factores culturales como la capacidad de involucramiento y atención de quien aprende son importantes para lograr que la persona reciba la información en su cerebro y realice distintos procesos que lo lleven a construir el aprendizaje, por eso la gamificación busca despertar el interés en el estudiante y de esta forma este se involucre y sea capaz de percibir los estímulos de las actividades y poco a poco desarrollen nuevas habilidades y conocimientos.

Teniendo en cuenta que la gamificación permite involucrar a los estudiantes en situaciones cotidianas que son trasladadas al aula, para que este desde sus experiencias y conocimientos, busque dar solución a las problemáticas y actividades planteadas y se haga partícipe directo de lo que aprende y cómo lo aprende con orientación del docente. Tal como expone Pérez (2020, p. 62) “la acogida de la gamificación en el contexto educativo piensa los juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo, experiencial y que toque la cotidianidad de los estudiantes”.

Por otra parte, cuando se hace referencia a la gamificación se ha venido sustentando la importancia de la motivación del estudiantado para lograr su involucramiento y captar su atención, de tal forma, que se interesen por mejorar en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés. Son distintos los conceptos de motivación que existen, los cuales toman en consideración que el sujeto muestre deseo por realizar una actividad, se plantee un objetivo y busque alcanzarlo y que esa motivación o deseo por lograr un fin, puede estar dado por factores internos y externos, tal como se expone a continuación:

Trechera (2005 citado por Naranjo, 2009, pp. 153 - 154) explica que;

Etimológicamente, el término motivación procede del latín motus, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. De esta manera, se puede definir la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta.

Entre las teorías de la motivación que sustentan esta investigación se encuentra la teoría de la autodeterminación, que De acuerdo con Sheldon y Kasser, (2001 citado por Stover et al., 2017, pp. 106 - 107) “Deci y Ryan (1985) desarrollaron la TAD bajo explícitas influencias de las formulaciones conductistas y humanistas”.

Esta teoría es planteada como la integración de elementos internos y externos, tal como lo expone Deci y Ryan (1985, 2000 citado por Stover et al., 2017, p. 107)

Los factores sociales influyen en la motivación a través de mediadores constituidos por las necesidades psicológicas básicas de competencia, autonomía y vinculación. En función de su satisfacción se favorece la existencia de distintos tipos de motivación: intrínseca (MI), extrínseca (ME) y amotivación (A). La primera modalidad implica realizar actividades por el

placer derivado de su ejecución, no siendo necesarias recompensas externas o control ambiental para llevarlas a cabo. La ME concierne a comportamientos efectuados sólo como un medio para arribar a un fin. Por último, la A se refiere a conductas no reguladas por los sujetos, quienes experimentan una sensación de falta de propósitos. En función del tipo de motivación dominante es que distintos resultados serán generados.

Desde la propuesta de gamificación que se plantea se toma en consideración los conceptos de motivación intrínseca y extrínseca de la teoría de la autodeterminación, ya que inicialmente se busca despertar el interés de los estudiantes por medio de la motivación extrínseca recurriendo a los elementos, mecánicas y dinámicas de los videojuegos por medio de recompensas, puntos, narrativa, avatar, niveles, retos, misiones, batallas, entre otros, para de esta forma generar expectativa y deseo por explorar, jugar y resolver las actividades y a medida que avancen en el juego, guiados por el docente, encargado de retroalimentar los procesos y brindar Feedback constantes, se despierte la motivación intrínseca del estudiante por aprender, avanzar en la gamificación, desarrollar las habilidades sociales en compañía de los demás compañeros y mejorar en sus habilidades lingüísticas en inglés. Así se hace evidente en lo que dice Prensky (2005 citado por Ortiz et al., 2018, p. 5)

Plantea cómo lo que desea el estudiante de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir. Los estudiantes necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor.

El estudiante de hoy necesita sentir que lo que se le enseña en la institución educativa es de utilidad, que lo puede utilizar y aplicar en distintos contextos y que se

tiene en cuenta sus gustos y necesidades en la forma en que se desarrollan las clases y las estrategias que se usan. Es precisamente desde la teoría de la motivación de Vroom y el Modelo de fijación de metas u objetivos, donde se hace la aclaración de la importancia de que la estrategia de gamificación tenga objetivos claros, que los retos impliquen un desafío para los estudiantes, pero que no superen sus capacidades para no generar un efecto contrario de desmotivación o, por el contrario, que sean demasiado fáciles y no impliquen esfuerzo, provocando desidia y abandono. Tal como exponen Castellón y Jaramillo (2012 citado por Ortiz et al., 2018, p. 5)

Es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los estudiantes y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues sí un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el estudiante, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación.

Además, con la gamificación se logra lo que han denominado algunos autores como la inmersión en situaciones de aprendizaje, y que permiten al estudiante sentir que se ha trasladado a un nuevo escenario, que al ser divertido y atraer su atención, es posible que lo perciba como algo nuevo, que no genera tensión y le da la libertad de aprender, a su ritmo, desde sus intereses, desarrollando autonomía, trabajo colaborativo y apropiándose de su propio aprendizaje.

La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013 citado por Ortiz, 2018) señalan que el “hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los estudiantes en un estado de flow. Este estado, traducido al español como flujo, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea”

El objetivo de esta investigación es que la estrategia de gamificación genere el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en los estudiantes, por tanto, las actividades que se planteen deben tener en cuenta sus habilidades, partir de objetivos claros de aprendizaje, generar la motivación intrínseca y extrínseca e integrar las tecnologías de la información y la comunicación como medios para alcanzar los fines del aprendizaje, como apoyo a los procesos educativos y como una forma de captar aún más la atención de los jóvenes al ser incorporadas en la estrategia de gamificación, de tal forma que los estudiantes se sientan motivados por las actividades gamificadas, logren ser atractivas y divertidas para generar la sensación de inmersión y puedan desarrollar competencias y habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales para su desarrollo integral y los aprendizajes significativos en el área de aprendizaje.

2.1.4. Bases Legales

En Colombia tiene gran relevancia la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, por esa razón en la Ley de Educación de 1994, Ley 115, el artículo 21 determina la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera como uno de los propósitos de la educación básica primaria, y en el artículo 22 especifica como uno de los objetivos de la educación básica en el ciclo de secundaria, la comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera. De igual forma en el artículo 23 plantea como un área obligatoria la enseñanza de una lengua extranjera. esta reglamentación permite entender, la importancia que tiene para las autoridades educativas del país que los estudiantes adquieran una herramienta fundamental como el idioma, para el conocimiento de otras culturas fuera del país y para estar a la par de la globalización en donde cada día aparecen grandes avances en las diferentes áreas en que las personas se desempeñan. Esto va en concordancia con los lineamientos curriculares para el área de idioma extranjero en educación básica y media:

Los procesos de globalización y de apertura de la economía, la comunicación intercultural y el alto ritmo de progreso científico y tecnológico, ejercen presiones sobre nuestras vidas, exigen el desarrollo de la competencia comunicativa en una o más lenguas extranjeras para posibilitar la participación en igualdad de condiciones en la cultura global, sin perder el sentido de pertenencia a nuestra cultura. (MEN, 1999)

Algunos incisos del artículo 22 de la ley general de educación son modificados por la Ley 1651 de 2013 en el artículo 4: “El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera” y adiciona al artículo 20 de la ley general “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera”

Para el año 2004 se lanza el programa nacional de bilingüismo el cual iría hasta el año 2019 y cuyo objetivo era lograr ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que se pudiera insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables. En el marco de este programa se lanzan los estándares básicos de competencias en lengua extranjera: inglés, planteando en cuanto a la enseñanza de esta lengua que:

En el contexto colombiano y para los alcances de esta propuesta, el inglés tiene carácter de lengua extranjera. Dada su importancia como lengua universal, el Ministerio de Educación ha establecido dentro de su política mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, permitiendo mejores niveles de desempeño en este idioma. Así pues, se pretende que los estudiantes al egresar del sistema escolar logren un nivel de competencia en inglés B1 (Pre intermedio). (Estándares Básicos de competencia, 2006, Pág. 5)

Continuando con la intención de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés, el gobierno desarrolla entre los años 2010-2014 un programa para Desarrollar competencias comunicativas en inglés tanto para educadores como para estudiantes del sistema educativo para favorecer la inserción del capital humano a la economía del conocimiento (PFDCLE).

Este programa además de capacitar a docentes y estudiantes permitió consolidar componentes pedagógicos que el Ministerio de Educación había venido desarrollando con sus modelos pedagógicos Bunny Bonita y English for Colombia, además de nuevos modelos como My ABC English Kit para la básica primaria. Pero tal vez el avance más significativo de este componente en este cuatrienio fue el desarrollo de un modelo pedagógico contextualizado y de alta calidad: English, ¡Please! dirigido a docentes y estudiantes de los grados 9°, 10° y 11°. (PNI, 2014, p. 3)

Para el año 2015, Colombia replantea su plan nacional de bilingüismo con miras al periodo 2015-2025, el cual busca contribuir a alcanzar la meta de convertir a Colombia en el país más educado de Latinoamérica y el país con mejor nivel de inglés en Suramérica en 2025. Esta continuación del programa de bilingüismo llamado Colombia Very well, se focaliza principalmente en tres componentes: En estrategias de formación docente y material pedagógico para educación básica y media, buscando de que los docentes alcanzaran un nivel de manejo del inglés B2 o superior, según el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación. Además, de la dotación con material didáctico para el fortalecimiento de la enseñanza del inglés en busca de transformar sus prácticas de aula y que los estudiantes estuvieran en un nivel B1, según el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación.

Entre los años 2014-2018, se llevó a cabo el programa Colombia Bilingüe, el cual pretendió contribuir a que los estudiantes del sistema educativo se comuniquen mejor en inglés, de manera que el dominio de este idioma les permitirá a los estudiantes y docentes colombianos tener acceso a becas en otros países, mayor movilidad y mejores oportunidades laborales, inclusive en Colombia. Para alcanzar este objetivo, se continuó con la capacitación de los docentes de inglés en busca de fortalecer sus procesos de enseñanza, también se tuvo la oportunidad de que algunas instituciones educativas contarán con la presencia de docentes nativos extranjeros que ayudarán en el fortalecimiento y motivación del aprendizaje del inglés en los estudiantes. En cuanto a material didáctico, las instituciones educativas fueron dotadas con una serie de textos especialmente para los grados de 6° A 11°.

Los libros de grado 6° a 9° ‘Way to go’, tienen la particularidad que están diseñados en base a currículo sugerido de inglés de 6° a 11°, el cual es una guía para las instituciones educativas a nivel nacional: Este diseño curricular se basó en un análisis del contexto colombiano y de las necesidades de la comunidad escolar, especialmente de los aprendices y los docentes. (Diseñando Una Propuesta de currículo sugerido de inglés para Colombia 2016, p. 14)

De igual forma, la serie de libros Way to go, incorpora entre sus contenidos los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), los cuales describen los conocimientos y habilidades que los estudiantes deben aprender en la clase de inglés en los grados 6° al 11°, en el sistema educativo colombiano. Los DBA están estructurados coherentemente con las Directrices curriculares y los Estándares Básicos de Competencia, además, son herramientas que permiten la identificación de aspectos claves necesarios para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes en una lengua extranjera.

The Basic Learning Rights (BLRs) in the area of English language are an essential tool for ensuring quality and equity in education for all children in Colombia. These rights describe the knowledge and skills that students must learn in English class in grades 6th to 11th in the Colombian educational system. The BLRs are structured coherently with the Curricular Guidelines and the Basic Standards of Competence (BSC), and they are tools that allow for the identification of key aspects necessary for the development of the communicative competence of students in a foreign language. In this way, the BLRs are expressed in terms of the language skills of listening and reading comprehension and those required for oral and written expression. (BLR,2016, p. 8)

Teniendo claro lo que se pretende alcanzar con la propuesta y en vista a la normatividad, planteamiento y estrategias que busca el gobierno colombiano para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente del inglés, este marco legal permite avalar la presente propuesta.

2.2. Conceptos Definidores y Sensibilizadores

Se realiza una revisión de los conceptos que sustentan la aproximación teórica de la investigación relacionados a los aspectos específicos de las situaciones de la experiencia educativa.

Tabla 1. Conceptos definidores y sensibilizadores

UNIDAD DE ESTUDIO/ UNIDAD TEMÁTICA	CATEGORÍA	ENUNCIADO	SUBCATEGORÍA	ENUNCIADO
Proponer una Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba.	Proceso de aprendizaje - enseñanza	Son el conjunto de acciones pedagógicas y curriculares para facilitar el acceso a la información y la construcción de conocimientos por los estudiantes.	Teorías y modelos pedagógicos	Teoría y modelos pedagógicos que sustentan el actuar pedagógico de los docentes en relación con el contexto y explica los procedimientos, estrategias, técnicas y recursos para desarrollar los procesos de aprendizaje - enseñanza.
			Rol estudiante – Rol docente	Posición que asumen estudiantes y docentes ante la implementación de estrategias didácticas activas y el desarrollo de los procesos educativos.
			Ambientes de aprendizaje	Escenarios y condiciones amenas y atractivas creadas por la ayuda pedagógica del docente para favorecer el aprendizaje.

UNIDAD DE ESTUDIO/ UNIDAD TEMÁTICA	CATEGORÍA	ENUNCIADO	SUBCATEGORÍA	ENUNCIADO
	Didáctica del Inglés	Entendida como los procesos de aprendizaje - enseñanza específicos del inglés.	Estrategia de aprendizaje - enseñanza del inglés	Conjunto de actividades secuenciadas enmarcadas en un modelo y enfoque metodológico para facilitar los procesos de aprendizaje – enseñanza en un área específica.
			Diseño curricular del área de inglés	Estructura de los contenidos del área de inglés con base a los DBA, lineamientos, estándares y competencias comunicativas sugeridas por el Ministerio de Educación para desarrollar el área.
			Herramientas y materiales didácticos	Recursos físicos y digitales que dinamizan y apoyan las actividades construidas dentro de una estrategia o procedimientos

UNIDAD DE ESTUDIO/ UNIDAD TEMÁTICA	CATEGORÍA	ENUNCIADO	SUBCATEGORÍA	ENUNCIADO
	Estrategia de Gamificación	Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad y para recompensar acciones concretas. (Palazón & Velasco, 2018 citado por Zapata Vega, 2019, p. 12)	Tecnologías de la información y la comunicación TIC	Apoyar la estrategia de gamificación con el uso de las tecnologías para fortalecer los procesos de aprendizaje – enseñanza, para alcanzar mejores desempeños académicos en el área de inglés.
			Motivación	Fomentar la motivación intrínseca que genere el deseo de aprendizaje autónomo y la motivación extrínseca generada por los elementos del juego que mantenga el deseo por realizar las actividades.
			Beneficios de la gamificación	Estrategia para fortalecer los procesos de aprendizaje – enseñanza en el área de inglés, apoyados en la dinámica, mecánica y componentes de la gamificación para desarrollar las

UNIDAD DE ESTUDIO/ UNIDAD TEMÁTICA	CATEGORÍA	ENUNCIADO	SUBCATEGORÍA	ENUNCIADO
--	-----------	-----------	--------------	-----------

habilidades
lingüísticas en los
estudiantes.

Fuente: Cuadro N° 1 proyectado por los investigadores 2021.

2.3. Categorización

Tabla 2. Unidad discursiva según instrumento “entrevistas estudiantes”

CATEGORÍA	N°	TEXTO
Procesos de Aprendizaje - Enseñanza	3	¿Cómo es tu participación durante las clases de inglés?
	8	¿Cuál es su nivel de desempeño en el área de inglés (superior, alto, básico o bajo)? Justifíquelo
	9	¿Qué herramientas o estrategias emplea para la comprensión de una temática en la clase de inglés?
	12	¿Cómo te parece la forma como el docente desarrolla las clases de inglés?
	13	¿Cómo es el ambiente del aula durante la clase de inglés?
	14	¿Consideras que el ambiente del aula facilita que aprendas el idioma de inglés?

CATEGORÍA	Nº	TEXTO
Didáctica del Inglés	1	¿Qué actividades realizadas en el área de inglés te ayudan a mejorar el aprendizaje de este idioma?
	2	¿Te gustan las clases de inglés? ¿Por qué?
	4	¿En la presentación de las actividades a realizar en el área de inglés, el docente les explica que van a hacer, les pide su opinión, les socializa los procesos de evaluación y establece acuerdos con los estudiantes?
	5	¿Consideras que las metodologías y estrategias utilizadas por el docente facilitan su proceso de aprendizaje del inglés?
	6	¿Qué recursos y materiales pedagógicos utiliza el docente de inglés en el desarrollo de las clases?
	11	¿Qué haces para superar una dificultad en un tema de inglés?
Estrategia de gamificación	7	¿Qué elementos presentes en los videojuegos te llamarían la atención para aprender el idioma inglés?
	10	¿Qué hace que te sientas motivado durante las clases?
	15	¿Por qué es importante el uso de las tecnologías en las clases de inglés?

Fuente. Cuadro N° 2 proyectado por los investigadores 2021

Tabla 3. Unidad discursiva según instrumento “entrevistas docentes”

CATEGORÍA	Nº	TEXTO
Procesos de	1	¿Qué es para usted una estrategia de enseñanza?

CATEGORÍA	Nº	TEXTO
Aprendizaje – Enseñanza	7	¿Qué papel asumen los estudiantes frente al aprendizaje en el desarrollo de las actividades?
	9	¿Cómo cree que aprenden los estudiantes?
	10	¿Considera que el ambiente del aula facilita el aprendizaje del idioma inglés?
	12	¿Qué situaciones de aprendizaje dificultan a los estudiantes alcanzar la comprensión en el idioma inglés?
Didáctica del Inglés	2	¿Qué estrategias didácticas emplea para desarrollar el conocimiento en su área?
	3	¿De qué teoría, enfoque o modelo de la enseñanza del inglés se guía usted para preparar sus clases? ¿Por qué?
	4	¿Qué recursos didácticos utiliza en el desarrollo de las clases?
	5	¿Cómo articulan a nivel institucional el modelo pedagógico con el diseño curricular del área que usted enseña?
	6	Describa la manera en que prepara sus lecciones de clase
	8	¿Qué estrategias le han permitido alcanzar los objetivos de aprendizaje y generar motivación en el estudiantado?
	11	¿Qué aspectos tiene en cuenta para escoger una estrategia de enseñanza que permita lograr el aprendizaje esperado en los estudiantes?
	13	¿Qué competencias comunicativas deben ser reforzadas en el área de inglés? ¿Por qué?
Estrategia de gamificación	14	¿Qué papel cree usted que juega la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés?

CATEGORÍA	Nº	TEXTO
	15	¿Qué elementos debe contener una estrategia pedagógica – didáctica para captar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés?
	16	¿Qué beneficios podría generar la integración de elementos de los videojuegos en el aprendizaje del idioma inglés?
	17	¿Qué beneficios tiene el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para el proceso de aprendizaje?
	18	¿Conoce usted la estrategia de gamificación?
	19	¿Qué beneficios podría aportar la gamificación en el proceso de aprendizaje?

Fuente. Cuadro N° 3 proyectado por los investigadores 2021

CAPÍTULO III:

ASPECTOS METODOLÓGICOS DE

LA INVESTIGACIÓN

3. Aspectos Metodológicos de la Investigación

3.1. Paradigma, Método y/o Enfoque de Investigación

La presente investigación se basa en el paradigma interpretativo, a partir del cual se establecen las bases para el enfoque cualitativo, que se apoyan en el sistema hermenéutico, respecto al cual Ruedas et al. (2007) señalan que:

Se da un vuelco a la estrategia para tratar de conocer los hechos, los procesos y los fenómenos en general, sin limitarlos sólo a la cuantificación de algunos de sus elementos. Se establece entonces, un procedimiento que da un carácter particular a las observaciones. Es un proceso de interrelación mutua, por lo que no importa tanto la generalización de sus conclusiones, sino la peculiaridad del fenómeno estudiado de tal modo que se dan, entre los elementos constituyentes, relaciones dependientes, dialógicas y participativas, donde el investigador se sumerge en la realidad para captarla y comprenderla. (p. 629)

En el paradigma interpretativo, de acuerdo con Krause (1995, p. 25 citado por Gallardo, 2017, p. 22) “la tarea del investigador científico es estudiar el proceso de interpretación que los actores sociales hacen de su “realidad”, es decir, deberá investigar el modo en que se le asigna significado a las cosas”.

Según Gurdián-Fernández, (2007, p. 57) este paradigma aplica el método inductivo, teniendo en cuenta los siguientes momentos:

Inicia con la recolección de datos, mediante la observación empírica, describe para construir, a partir de las relaciones descubiertas, sus categorías y proposiciones teóricas. Busca descubrir-construir una teoría que justifique los datos. Mediante el análisis de diferentes fenómenos, se desarrolla una teoría interpretativa, explicativa o valorativa.

Por su parte, Santos Rivera (2010, pp. 6 -7) aporta que el paradigma interpretativo se caracteriza por:

- No busca hacer generalizaciones del objeto de estudio.
- Dirige su atención a aquellos aspectos no observables, no medibles, ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales).
- Busca la interpretación de la realidad.
- Los hechos se interpretan partiendo de los deseos, intereses, motivos, expectativas, concepción del mundo, sistema ideológico del observador, no se puede interpretar de manera neutral, separando al observador del factor subjetivo, de lo espiritual.
- Se centra en la descripción de lo que es único y personal en el sujeto y no en lo generalizable; pretende desarrollar conocimiento ideográfico y acepta que la realidad es dinámica, múltiple y holística.
- No acepta la separación de los individuos del contexto en el cual desarrollan sus vidas y sus comportamientos; tampoco ignora los puntos de vista de los sujetos investigados, sus interpretaciones, las condiciones que deciden sus conductas, y los resultados tal y como ellos mismos los perciben.
- Su diseño de investigación, este es abierto, flexible y emergente. El proceso de investigación es cíclico e interactivo.
- La investigación requiere de una estrategia de intervención que brinde información y debe coadyuvar a sugerir alternativas teóricas o prácticas para la intervención y transformación de la realidad.

El paradigma interpretativo presenta diversos métodos para abordar la realidad social, de allí que sea denominado multimetódico, concretamente para este estudio se utiliza el método de investigación acción, que en palabras de Martínez (2006, p. 135) es el indicado cuando el “investigador no sólo quiere conocer una determinada realidad o un problema específico de un grupo, sino que desea también

resolverlo”, las fases de este método son: “planteamiento del problema, recolección de la información, interpretación de la misma, planeación y ejecución de la acción concreta para la solución del problema, evaluación posterior sobre lo realizado”.

En cuanto al enfoque, el proyecto de investigación que propone una estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje – enseñanza del inglés en grado 8° - 2 de la institución educativa Isabel la Católica en Montería, Córdoba; se basa en el enfoque cualitativo que está asociada a la comprensión e interpretación de los fenómenos y situaciones de estudio. Según Bautista, (2011, pág. 19)

La metodología cualitativa, al tener como estrategia el conocer los hechos, los procesos, las estructuras y las personas en su totalidad y no a través de la medición de algunos de sus elementos, abarca una mayor comprensión de la complejidad humana y no se limita a los hechos observables sino a sus significados y sus particularidades culturales.

Por su parte Hernández Sampierí et al. (2014) menciona que “las investigaciones cualitativas se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general” (p.8).

A partir del paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, así como el método de la investigación acción IA que guían este trabajo investigativo, se inicia con la observación del contexto para identificar la problemática de estudio y se realiza una revisión teórica inicial para profundizar en el fenómeno, una vez se logra la claridad práctica – teórica, se procede con la observación del desarrollo de sesiones de clase y la exploración de la realidad del aula desde la perspectiva de los estudiantes y docentes de la institución para comprender el problema de estudio, pues son ellos quienes dan cuenta de los procesos de aprendizaje – enseñanza, respetando sus posturas y presentando la información de forma clara y fidedigna.

Como investigadores buscamos hacernos parte de la realidad de estudio y conocer a los sujetos y la realidad investigada, además, que por ser un contexto escolar los procesos que se desarrollan son particulares y, por tanto, no se busca generalizar a otros contextos escolares. En la siguiente etapa, los datos son contrastados y ampliados con la revisión de fuentes primarias que constituyen el marco teórico y permiten construir el marco metodológico investigativo, para posteriormente diseñar la propuesta pedagógica teniendo en cuenta los aportes de los actores escolares como participantes del proceso investigativo, pues son ellos quienes van a aplicar junto al equipo investigador la propuesta, realizar los procesos reflexivos y evaluativos de la misma y continuar con el ciclo investigativo. Por estas razones y las que expone Sherman y Webb (1988 como se citó en Hernández, 2014) se utiliza el enfoque de investigación cualitativo;

El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador hace preguntas más abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe, analiza y convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales. Debido a ello, la preocupación directa del investigador se concentra en las vivencias de los participantes tal como fueron (o son) sentidas y experimentadas. (pp. 8 - 9)

3.2. Tipo de Investigación

Teniendo en cuenta la naturaleza cualitativa de esta investigación, los fines con que se plantea y el propósito, esta investigación define el alcance en los estudios descriptivos en los que (Hernández, 2014, p. 42) afirma que “en los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de

personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”, concepto ampliado por Arias (2010, párr. 17)

La descripción en los estudios cualitativos no pretende la medición de un hecho, puede ofrecer un campo abierto en la caracterización del objeto que da cuenta de múltiples realidades que lo constituyen, y en esta medida la descripción puede dejar abierto un abanico extenso de posibilidades de interpretación del problema de investigación.

3.3. Diseño de la Investigación

La presente investigación está fundamentada desde el diseño investigación acción “IA”,

De acuerdo con Hernández et al., (2014) citando a (Pavlish y Pharris, 2011; Adams, 2010; Somekh, 2008; Sandín, 2003; y León y Montero, 2002) destacan en la investigación acción,

La mayoría de los autores lo presentan como una “espiral” sucesiva de ciclos los ciclos son: • Detectar el problema de investigación, clarificarlo y diagnosticarlo (ya sea un problema social, la necesidad de un cambio, una mejora, etcétera). • Formulación de un plan o programa para resolver el problema o introducir el cambio. • Implementar el plan o programa y evaluar resultados. • Realimentación, la cual conduce a un nuevo diagnóstico y a una nueva espiral de reflexión y acción. (p. 498)

Rodríguez et al. (2011) amplían y permiten conocer algunos otros detalles sobre este método de investigación,

Los ciclos de la investigación acción son más formas de disciplinar los procesos de investigación que formas de representar la investigación. Ayudan a organizar el proceso. Por lo general se transforman en nuevos ciclos, de modo que la investigación puede verse como una “espiral de

espirales”. También puede verse como una “espiral autorreflexiva”, que se inicia con una situación o problema práctico, se analiza y revisa el problema con la finalidad de mejorar dicha situación, se implementa el plan o intervención a la vez que se observa, reflexiona, analiza y evalúa, para volver a replantear un nuevo ciclo. (p. 15)

Teniendo en cuenta estos ciclos, durante esta primera fase de la investigación se realiza el diagnóstico y la formulación de la propuesta de fortalecimiento. Al referirse al diseño de investigación acción, Berrocal de Luna (2011) plantea:

Cuando la Investigación-Acción se aplica a nivel escolar, puede ser un método efectivo para elaborar diagnósticos concretos en torno a problemas específicos, puede agilizar las relaciones de comunicación, facilitar la implementación e implantación de innovaciones, flexibilizar los intercambios entre docentes y especialistas, promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje, procedimientos de evaluación, motivación, disciplina y gestión del aula. (p. 5)

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos empleados en la recolección de los datos en la presente investigación son:

Observación: Esta técnica de observación participante se utiliza para el reconocimiento del contexto y las relaciones entre los miembros de la comunidad educativa, que corresponde a la fase de exploración, donde se implementa la estrategia de gamificación, además de anotar los detalles del desarrollo de los procesos de aprendizaje - enseñanza y los comportamientos de los estudiantes y proceder del docente. Esto con el fin de recolectar información importante para el diseño de la gamificación. En relación con lo anterior, Campos y Lule (2012, p. 49) Aducen que:

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades.

Dentro del proceso investigativo, se tienen en cuenta los datos obtenidos a través de videos por un investigador con papel no participante y un investigador con participación completa, ya que hace parte de la población que se está estudiando (Hernández et al., 2014). De acuerdo con esto, Mertens (2010, citado por Hernández et al., 2014) “recomienda contar con varios observadores para evitar sesgos personales y tener distintas perspectivas” (p. 403) En otras palabras, el punto de vista de observadores con diferentes roles da fortaleza al desarrollo de una investigación.

“El tipo de observación es estructurada por lo que se apoya en instrumentos como el diario de campo, en el cual se utilizaran categorías previamente codificadas y así poder obtener información controlada, clasificada y sistemática” (Campos y Lule, 2012, p. 54), las categorías están enmarcadas en torno a los procesos de aprendizaje – enseñanza, didáctica del inglés y estrategia de gamificación, por lo que se tuvo en cuenta en cada observación la anotación de los elementos: Secuencia de la clase (Exploración de saberes, explicación, ejercitación, aplicación), estrategias y recursos didácticos, distribución del aula, rol del estudiante y rol del docente.

En cuanto al Diario de Campo para Bonilla y Rodríguez (1997, p. 129 citado por Martínez, 2007, p. 77):

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo.

Con este instrumento se recolecta información relacionada con el proceso de aprendizaje- enseñanza, al tomar nota del comportamiento y rol que muestran los estudiantes en el salón de clases, al igual que permite determinar los métodos y estrategias usadas por el docente para poder llegar a los estudiantes y cumplir con su objetivo de enseñanza. Estos datos obtenidos serán de relevancia para llevar a cabo la presente investigación. La información obtenida será condensada en un nuevo formato en el cual se hará un análisis y reflexión de los hallazgos encontrados y que están relacionados con el propósito de la presente investigación.

Otro instrumento para la recolección de información será la entrevista, aplicadas a estudiantes y docentes, la cual es definida por Hernández et al., (2014, p.403) como

Una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En el último caso podría ser tal vez una pareja o un grupo pequeño como una familia o un equipo de manufactura.

El objetivo de estas entrevistas es identificar las estrategias usadas por los docentes para la enseñanza del área de inglés, así como las percepciones de los estudiantes sobre su aprendizaje y las estrategias empleadas para favorecer el proceso de aprendizaje-enseñanza del inglés. A los docentes será aplicada una entrevista semiestructurada, según Díaz et al., (2013, p. 163)

Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos.

En cuanto a la entrevista a los estudiantes se realiza a través de dos grupos focales compuestos de 10 estudiantes cada uno, en los cuales se busca conocer la

apreciación de estos sobre su proceso de aprendizaje y su relación con las estrategias e innovaciones metodológicas implementadas por el docente en el proceso de enseñanza del inglés. Respecto a los grupos focales Sampieri, (2014) plantea que en estos “se reúne a un grupo de personas para trabajar con los conceptos, las experiencias, emociones, creencias, categorías, sucesos o los temas que interesan en el planteamiento de la investigación” En el grupo focal se aplicará un cuestionario tipo entrevista semiestructurada.

Lo anterior, es una ventaja para el grupo investigador ya que se puede profundizar un poco más en el tema de estudio, ya que existe la posibilidad de plantear nuevas preguntas según sean las respuestas dadas por los entrevistados.

Para la recolección de información relacionado con el currículo, enfoque pedagógico, modelo pedagógico, estrategias pedagógicas y otros aspectos que direccionen los procesos de aprendizaje y enseñanza en la institución educativa Isabel la Católica se realizará una revisión documental del PEI y del plan de área de inglés, de manera que la información obtenida pueda servir de guía para la elaboración de la presente propuesta de investigación.

Para Sampieri y colaboradores (2000, citado por Bobadilla, Sánchez, y Castillo, 2014, p.4) la revisión documental consiste en: “Detectar, obtener y consultar la bibliografía y otros materiales que parten de otros conocimientos y/o informaciones recogidas moderadamente de cualquier realidad, de manera selectiva, de modo que puedan ser útiles para los propósitos del estudio”

3.5. Unidades de Estudio y Sujetos de la Investigación

La Institución Educativa Isabel la Católica del Municipio de Montería, Córdoba, cuenta con 435 estudiantes a los cuales se les presta el servicio educativo. La población de la presente investigación corresponde al grado 8 - 2, que está conformado por 47 estudiantes. Se focaliza la población de grado octavo por

presentar un número significativo de estudiantes con desempeños básico y bajo, además de que el grupo 2 está bajo la dirección de uno de los investigadores permitiendo tener un mayor contacto con los estudiantes.

Dentro de la población seleccionada, se escoge una muestra no probabilística por conveniencia, definida por Battaglia, (2008^a, p. 390) como se citó en Hernández et al., (2014) “estas muestras están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso”, por lo que en este estudio se seleccionó una muestra de 20 estudiantes, de los cuales 11 son mujeres y 9 son hombres, en edades que oscilan entre los 13 y 14 años, de acuerdo al criterio de acceso a recursos virtuales para poder realizar la fase diagnóstica en las condiciones de enseñanza virtual. Respecto al personal docente, para este estudio se contó con la participación de dos docentes del área de inglés que dirigen los grupos en los niveles educativos de básica secundaria y media.

Los informantes claves son 20 estudiantes del grado 8 -2, de los cuales 11 son mujeres y 9 son hombres, en edades entre 13 y 14 años y dos docentes del área de inglés en básica secundaria y media, de la institución educativa Isabel la Católica, del municipio de Montería, departamento de Córdoba, Colombia.

3.5.1. Descripción del Escenario de Investigación

La Institución Educativa Isabel La Católica fue fundada en 1940, con el nombre de Escuela Urbana tercera de niñas Francisco de Paula Santander, con un número de tres docentes y noventa y cinco estudiantes. Su primera Rectora fue la señora Rita Movilla del Castillo y las docentes Beatriz Lorduy de Ángel y Felisa de Herrera, quienes tenían a su cargo sus respectivos grupos. En cuanto a la parte locativa era una casona de diseño colonial, que constaba de tres grandes salones y su respectivo patio, este local aún se conserva. En el año 1950, fue cambiado su nombre por el de Escuela Urbana de niñas Isabel La Católica, pasando a ser

propiedad del municipio de Montería. Fue anexada a la Normal Superior de Señoritas, por Resolución 1049 del 11 de junio de 1962. En 1963, se completa la primaria con la apertura del Grado 5. Para el año 2006 luego de fusionarse con la institución José Antonio Galán renueva su licencia de funcionamiento bajo la resolución No. 1669 del 18 de abril del 2006, ofreciendo de manera gradual los niveles de básica secundaria y media. Actualmente se cuenta con una población de 890 estudiantes divididos entre primaria y secundaria. La sede de primaria se encuentra ubicada en la Calle 18 #7ª-67 del Barrio Colón y cuenta con una infraestructura dividida en un edificio de dos plantas con seis salones, dos grandes aulas que permanecen desde la fundación de la institución, un patio salón, la biblioteca y la unidad administrativa.



Fuente: Tomado de Google mapas y del Instituto Geográfico Agustín Codazzi IGAC (2018)

Figura 4. Ubicación del municipio de Montería en el departamento de Córdoba

En la sede José Antonio Galán, en la cual se llevará a cabo la presente propuesta de investigación, se encuentra ubicada en el suroriente de la ciudad de Montería, en la Calle 15 # 13 – 48 del Barrio Risaralda, en una zona cercana al mercado del sur, estaciones de gasolina y gas, hospital, barrios residenciales como La Julia, 6 de Marzo, Granada y 14 de Julio. Tiene tres vías de acceso, de las cuales dos están pavimentadas y en buen estado; en uno de los accesos por la parte sur de la

institución la calle se encuentra sin pavimentar, esta vía no es utilizada para el ingreso y salida de la comunidad estudiantil. Esta sede, cuenta con 12 aulas divididas en 2 edificio de dos plantas, se cuenta con espacios de sala de informática, laboratorio, sala de docentes y tienda escolar, también, existe una biblioteca la cual cuenta con material bibliográfico disponible para las diferentes áreas impartidas en la institución, además de que gracias al programa nacional de bilingüismo ha sido dotado con material didáctico y bibliográfico para emplear en el proceso de aprendizaje – enseñanza del inglés. La planta de personal para esta sede se compone de 17 docentes, 2 directivos docentes y 5 administrativos.

Con el transcurrir de los años la institución educativa ha ido ampliando su cobertura, adoptando su modelo pedagógico, estándares y competencias, y trazando políticas educativas con miras a mejorar la calidad educativa formando niños(as) y jóvenes dentro de un proceso de formación integral.

3.5.2. Criterios de Selección de los Informantes Clave

Para la selección de los informantes claves se realizó siguiendo un muestreo no probabilístico de acuerdo con criterios de conveniencia, basado en la población estudiantil a la que se tiene acceso, el conocimiento sobre el contexto educativo y las interacciones entre docentes y estudiantes, que permite desarrollar la investigación con el apoyo de docentes del área de inglés que son compañeros en la institución educativa, escenario del estudio. De la población total de estudiantes de grado 8 - 2, se hizo la selección de un grupo de 20 estudiantes como informantes claves, teniendo en cuenta los instrumentos a utilizar, la disponibilidad de los estudiantes y el acceso a medios digitales que asegurara a los investigadores poder recoger la información, debido a la educación virtual que se implementa en las instituciones públicas y privadas en Colombia y determina el escenario en que se realiza este estudio. Además de que estos informantes claves al tener distintos estilos de aprendizaje y percepciones del proceso de aprendizaje - enseñanza del área de inglés, contribuyen

al diseño de la propuesta de gamificación, pues desde sus propias necesidades educativas permiten obtener un panorama de los procesos de aprendizaje - enseñanza y cómo lograr su fortalecimiento, traducido en la estrategia diseñada.

3.6. Procedimiento de la investigación

Para la realización de la presente investigación se realizaron **3 etapas** o fases fundamentales para lograr alcanzar el objetivo general, el cual es “Proponer una Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la católica en la ciudad de Montería- Córdoba”. Estas fases se apoyaron en el documento D-16, para la elaboración de trabajos de grado de la UMECIT.

1° Fase (Contextualización de la Problemática): En esta fase se recolectó la información necesaria para plantear el problema de investigación, el cual está relacionado con el proceso aprendizaje del inglés y del interés que demuestran los estudiantes ante esta área. Para la recolección se realizó una observación participante, la cual fue llevada a cabo por un investigador inmerso en la población estudiada, el cual tuvo la oportunidad de reflexionar sobre la forma como lleva a cabo su práctica educativa y la actitud que tienen los estudiantes para afrontar su aprendizaje. También se realizó una observación no participante a través de videos de la clase de inglés con el grupo objeto de estudio, esto con el fin de obtener una perspectiva diferente de un agente externo sobre la manera en que se da el aprendizaje-enseñanza. El instrumento utilizado para recopilar esta información fue el diario de campo y posteriormente fue condensada en un nuevo formato en el cual se hará un análisis y reflexión de los hallazgos encontrados y que están relacionados con el propósito de la presente investigación. A partir de todos estos datos se plantea la propuesta de investigación y los objetivos que guían la investigación. En esta primera etapa también se realizó una entrevista a los docentes y otra entrevista a estudiantes aplicada a través de

grupos focales, de manera que la información obtenida sirva a los investigadores para conocer más sobre el proceso de aprendizaje - enseñanza en la institución educativa.

2° Fase (Fundamentación Teórica De la Investigación): En esta parte se exploraron diferentes referentes teóricos, investigativos y legales para soportar y servir de guía en la presente propuesta. También se establecieron los conceptos definidores y sensibilizadores que sustentan la aproximación teórica de la investigación. En esta fase se realizó además una investigación documental para la recolección de información relacionado con el currículo, enfoque pedagógico, modelo pedagógico, estrategias pedagógicas y otros aspectos que direccionen los procesos de aprendizaje y enseñanza. Los documentos estudiados fueron el PEI y el plan de área de inglés, de manera que la información obtenida pueda servir de guía para la elaboración de la presente propuesta de investigación.

3° Fase (Aspectos Metodológicos de la Investigación): Para esta fase se determina el diseño y tipo de investigación que brindara los parámetros que regirán la propuesta. También se hace una descripción de los instrumentos de investigación utilizados para recoger la información y de la población a investigar. Se tienen en cuenta otras consideraciones relacionadas con la credibilidad de los instrumentos, las consideraciones éticas y confidencialidad de datos que los investigadores tendrán en cuenta para cumplir con los protocolos de investigación señalados por la UMECIT.

4° Fase (Diseño De La Propuesta de Investigación): Luego de que la información ha sido recogida, procesada y haberle hecho el respectivo análisis, se procede al diseño de la propuesta teniendo en cuenta, además la parte teórica y metodológica plasmada en la presente investigación.

3.7. Credibilidad de los instrumentos

Con el proceso de investigación se busca construir nuevos conocimientos teniendo en cuenta el contexto institucional, que permita entender las vivencias

escolares desde sus actores y generar estrategias de fortalecimiento de los procesos de aprendizaje – enseñanza en el área de inglés. Lo que plantea la pertinencia y utilidad de la investigación y la importancia de que los resultados obtenidos son reflejo de la realidad escolar y las interacciones que se desarrollan en ésta. Por esta razón, la importancia de la rigurosidad que poseen los instrumentos y que para asegurar la comprensión de la situación con mayor profundidad se hace por medio de la triangulación de datos, que, De acuerdo con Hernández et al., (2014) se define como “Utilización de diferentes fuentes y métodos de recolección” (p. 418)

Teniendo en cuenta que esta investigación se realiza desde el enfoque de investigación cualitativa, Cisterna (2005, p. 65) aconseja que para llevar a cabo la recolección de la información se inicie a partir de categorías y subcategorías construidas de manera apriorística, es decir, antes de iniciar la recolección de la información, lo que permitió definir y construir los instrumentos utilizados, tal como lo menciona;

Expresado en términos concretos, estos tópicos se materializan en el diseño de investigación por medio de las llamadas “categorías apriorísticas”, con su correspondiente desglose en subcategorías, constituyendo así la expresión orgánica que orienta y direcciona la construcción de los instrumentos recopiladores de la información.

Por su parte Hernández et al., (2014) menciona como características del rigor de la investigación cualitativa, “la dependencia, la credibilidad, la transferencia y la confirmación”

De acuerdo con Mertens (2010 citado en Hernández et al., 2014, p. 456) “la credibilidad la define como la correspondencia entre la forma en que el participante percibe los conceptos vinculados con el planteamiento y la manera como el investigador retrata los puntos de vista del participante” por lo que como

investigadores en todo momento se presentaron las ideas con el sentido y las palabras que usaron los participantes para evitar distorsiones en el significado y las percepciones de los sucesos estudiados, para dar credibilidad de las descripciones, así como las interpretaciones realizadas en las distintas fases investigativas. La transferencia según Mertens (2010 citado en Hernández et al., 2014, p. 458)

También la denomina “traslado”. Sabemos que es muy difícil que los resultados de una investigación cualitativa particular puedan transferirse a otro contexto, pero en ciertos casos, pueden dar pautas para tener una idea general del problema estudiado y la posibilidad de aplicar ciertas soluciones en otro ambiente.

En el caso de esta investigación, se reconoce que cada área de enseñanza tiene los fundamentos teóricos que determinan el actuar pedagógico docente, sin embargo, teniendo en cuenta la propuesta de gamificación es posible adaptar esta estrategia a las distintas áreas académicas.

Con el fin de demostrar el rigor de la investigación, según Escobar y Cuervo (2008 citado por Robles y Rojas, 2015, párr. 5)

Es un método de validación útil para verificar la viabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en esté, y que pueden dar información, evidencias, juicios y valoraciones.

De acuerdo con lo antes mencionado, la investigación requiere del juicio de cinco docentes expertos en el tema en cada una de las dimensiones de estudio. Los docentes seleccionados son personas idóneas y capacitadas para revisar los instrumentos de cuestionario de entrevista a aplicar a los participantes teniendo en cuenta las categorías y subcategorías de la investigación y su medición a través de

cuatro preguntas en una escala de Likert y con observaciones descriptivas, que brindarán orientaciones para mejorar los instrumentos y posteriormente poder aplicarse.

3.8. Consideraciones éticas:

En la presente investigación se tuvieron en cuenta las implicaciones éticas relacionadas con el tratamiento y confidencialidad de la información obtenida de los estudiantes y docentes, además de los datos adquiridos de los documentos suministrados por la institución educativa como lo fueron el PEI y el Plan de Área de inglés. Las fuentes bibliográficas fueron citadas de acuerdo con las normas planteadas para dicho fin y dando el crédito a los respectivos autores. Adicionalmente, se tuvo en cuenta los parámetros dados por la Umecit para este tipo de investigaciones. Finalmente, los resultados obtenidos no fueron objeto de ningún tipo de distorsión que pudiera cambiar la realidad del contexto y objeto de estudio.

3.8.1. Criterios de confidencialidad

El proceso de investigación requiere establecer unos acuerdos y permisos entre los investigadores y los participantes, teniendo en cuenta que la información y reflexión obtenida en las distintas fases, serán utilizadas para los fines del proceso de investigación. Por esta razón, sea hace necesario que se dé a conocer a los participantes los alcances y limitaciones de la investigación, al igual que los fines con que se plantea el proyecto.

Para generar confianza entre los docentes y estudiantes de la institución educativa que es escenario del estudio, se hace saber que uno de los investigadores pertenece al equipo docente institucional, así como se comparte el interés y los aspectos generales de la investigación, con el rector, los padres de familia y la comunidad educativa en general y se solicitan los permisos requeridos. De igual

forma, se comparte los resultados que se construyan a medida que avance la investigación, se hace entrega de la propuesta elaborada con copia a la institución para que se implemente a nivel de área y grado y permita la adaptación a otras áreas de enseñanza o situaciones de aprendizaje que lo permitan.

3.8.2. Descripción de la obtención del consentimiento informado

La presente investigación se apoya en los objetivos que rigen al comité de Bioética de la universidad Umecit, teniendo en cuenta que su fin es velar por la aplicación de normas éticas en investigación acordes con la dignidad de seres humanos, según se dispone en códigos nacionales e internacionales. Respondiendo al criterio de responsabilidad social que asume la universidad frente a sus procesos y por lo cual debe evaluar e identificar los riesgos y beneficios que ofrece la investigación, así como el proceso y materiales que serán utilizados para obtener el consentimiento informado de quienes participen en las fases operativas de los informes de investigación, la validez científica del diseño de estudio y la idoneidad del equipo de investigación, para brindar un documento que beneficie futuras investigaciones y soluciones a las problemáticas escolares expuestas y por tanto, a las comunidades educativas.

A partir de lo anterior para fines éticos y de responsabilidad frente a los procesos de la investigación, se hará partícipe al rector como representante legal de la institución educativa que se estableció como contexto de estudio, solicitando su permiso por escrito, además se requiere los permisos por escrito de los padres de familia que son acudientes de cada uno de los estudiantes que hacen parte de la muestra y de los docentes seleccionados, también se dejará estipulado el tipo de participación que realizarán y los objetivos con que se desarrolla la investigación, qué sucederá y cuál es el uso de la información recuperada, quién tiene acceso a esos datos, con qué fines (que son exclusivamente educativos) y cómo van a ser publicados.

Asegurando la integridad de los estudiantes y docentes como lo exige el proceso de investigación, se usarán códigos para mantener el anonimato de los sujetos del estudio, en las etapas de análisis e informe final de los resultados. Para garantizar la transparencia, objetividad y difusión se socializa el estudio en su fase inicial y se hará pública la propuesta diseñada a la comunidad educativa, se mantendrá informado a los estudiantes y docentes de los procesos a desarrollar, contando con su consentimiento y disposición asertiva.

3.8.3. Riesgos y beneficios conocidos y potenciales

La presente investigación es el resultado de la reflexión de la práctica pedagógica docente, en un intento por realizar una continua renovación metodológica en el proceso de aprendizaje - enseñanza, teniendo en cuenta que el estudiante es el centro de los procesos escolares y todo lo que se realice es en beneficio de su formación, de allí que las metodologías y estrategias docentes sean pensadas y estructuradas para favorecer el proceso de aprendizaje consciente, crítico, significativo, integral, holístico, flexible, teniendo en cuenta el contexto social, cultural y los estilos de aprendizaje de los estudiantes, para que puedan activar las funciones mentales superiores, comprender la información, establecer relaciones y construir nuevo conocimiento, con sentido y aplicable a su vida en comunidad y su vida personal.

De allí que como investigadores se busque consolidar un cuerpo de conocimientos teórico - prácticos que permitan entender estas realidades educativas, renovar las prácticas de aula, buscar la transformación de las prácticas pedagógicas, ayudar a mejorar el rendimiento académico del estudiantado, despertar sus intereses y motivación frente al aprendizaje de la lengua extranjera inglés, aumentar sus niveles comunicativos y contribuir con el mejoramiento en la calidad educativa de la institución educativa. Sin embargo, debido al acceso restringido y presencial en las instalaciones escolares, así como la enseñanza virtual con la escasez de medios

tecnológicos en los hogares de los estudiantes, dificulta el desarrollo de las fases de la investigación, de allí que la implementación de la propuesta se realizará cuando existan las condiciones educativas para hacerla, hasta esta etapa de investigación se realiza la propuesta y se considera su importancia para fortalecer los procesos educativos en el entorno escolar y una contribución al desarrollo curricular del área de inglés, específicamente en el grado octavo, que puede ser adaptado a otras unidades de estudio y grados.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS O HALLAZGOS

4. Análisis e Interpretación de los Resultados o Hallazgos

En esta sección se menciona los datos obtenidos con diferentes técnicas e instrumentos diseñados para la presente investigación como lo son: el diario de campo, en el cual se encuentran los datos obtenidos en las observaciones realizadas en el salón de clases y en las clases virtuales. También se hace referencia a la entrevista semiestructurada realizada a los docentes de Inglés de la Institución Educativa Isabel La Católica. Otra técnica empleada fue la de grupos focales con estudiantes del grado 8° 2. Además de la información obtenida mediante la revisión documental al P.E.I y al plan de área de inglés. Estos datos obtenidos fueron procesados y sistematizados teniendo en cuenta las categorías de la investigación.

4.1 Técnicas de Análisis de Datos

Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo de esta investigación, los datos obtenidos por medio de las distintas técnicas e instrumentos seleccionados son asociados a categorías, en las cuales se analiza la información concerniente a los procesos de aprendizaje – enseñanza en el área de inglés, a partir de las apreciaciones de los docentes y estudiantes que sirven de guía para la elaboración de la propuesta de gamificación en esta investigación. Para sistematizar la información de los grupos focales y entrevistas, se codifican y agrupan los datos según su recurrencia y discrepancia, de acuerdo con las respuestas de los estudiantes y docentes, seguida por anotaciones relevantes sobre la información obtenida. Respecto a otras fuentes de información, se interpreta y analiza las observaciones realizadas por medio de un formato de diario de campo diseñado por los investigadores, que tiene como objetivo validar y dar soporte a las apreciaciones obtenidas de los estudiantes y docentes en los instrumentos aplicados. De igual forma, se realiza la sistematización de la revisión documental del P.E.I y el plan de área, a través de una ficha de análisis documental donde se evidencia el modelo pedagógico institucional y el diseño curricular del área

de inglés que fundamentan el actuar pedagógico en relación con el desarrollo de los procesos de aprendizaje – enseñanza.

Es importante mencionar que con base en esta información se definirán las categorías que guían el presente análisis. En atención a lo anterior Sampieri, (2014) Señala que:

La codificación implica, además de identificar experiencias o conceptos en segmentos de los datos (unidades), tomar decisiones acerca de qué piezas “embonan” entre sí para ser categorizadas, codificadas, clasificadas y agrupadas para conformar los patrones que serán empleados con el fin de interpretar los datos. (p.427)

4.2 Análisis de los Datos

El análisis de los datos obtenidos en la presente investigación se realiza a partir de la información sistematizada de las distintas técnicas e instrumentos anteriormente mencionadas, por medio de la triangulación de los datos recogidos, organizados en las categorías de análisis de esta investigación, que corresponden a los procesos de aprendizaje – enseñanza, didáctica del inglés y estrategia de gamificación, con los cuales se busca conocer las apreciaciones de docentes y estudiantes sobre las estrategias didácticas, recursos, actividades educativas, procesos del aula, relaciones comunicativas en torno al aprendizaje, la motivación, el diseño curricular y las bases teóricas que dan sustento a nivel institucional a los procesos pedagógicos educativos.

Tabla 4. Sistematización grupos focales

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES			
Aspectos destacados			
Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
1. ¿Qué actividades realizadas en el área de inglés te ayudan a mejorar el aprendizaje de este idioma?	La pronunciación, la lectura, las conversaciones, las actividades de las guías.	Buscar el significado de las palabras en inglés, las acciones, la escritura.	- Las acciones son comandos en inglés que se practican en clases. - Hacen referencia a la lectura, ya que el docente les asigna realizar la lectura de las actividades que realizan en el salón. - Consideran las conversaciones como actividad que contribuye al aprendizaje del idioma. - Reconocen en el libro un material de apoyo.
2. ¿Te gustan las clases de inglés? ¿Por qué?	Sí Razones: - La pronunciación - La comunicación	Sí - Realizar las actividades, en especial, las del tablero. - Inteligencia - Hace reír mucho	- Satisfacción al lograr comprender cuando una persona nativa habla. - Relacionan el aprendizaje del idioma con la capacidad de comprensión al escuchar la

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Aspectos destacados

Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
	entre las personas - Son entretenidas - Entender la expresión oral de personas nativas.	Más o menos - Ya conoce las temáticas trabajadas	pronunciación. - Relación entre desarrollo cognitivo (inteligencia) y capacidad de comunicación en otra lengua. - El entretenimiento al que hacen referencia se vincula a la didáctica del docente.
3. ¿Cómo es tu participación durante las clases de inglés?	Le gusta participar y lo hace constantemente. Timidez para participar por pena. Participación poco frecuente.	Poca reflexión sobre su participación, no tiene claridad sobre la frecuencia de la participación.	- A pesar del temor a la participación, el estudiante reconoce su importancia como una forma de aprender y mostrar comprensión. - Un grupo considera que su participación es constante, catalogando de buena. - Otro grupo considera que su participación es poca, respondiendo más o menos, lo que evidencia falta de reflexión sobre su papel en el aula.

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Aspectos destacados			
Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
4. ¿En la presentación de las actividades a realizar en el área de inglés, el docente les explica que van a hacer, les pide su opinión, les socializa los procesos de evaluación y establece acuerdos con los estudiantes?	La respuesta de ambos grupos focales fue sí. - Explica las actividades y temáticas. - Favorece la comprensión por medio de explicaciones. - Existen acuerdos, como participar por puntos que se convierten en beneficios. - Pide la opinión de los estudiantes ante las actividades.	Para evaluar nos da los temas días antes.	- La opinión de ambos grupos es que el docente tiene en cuenta sus opiniones, les informa que van a trabajar y explica las veces que sea necesario para que ellos comprendan.
5. ¿Consideras que las metodologías y estrategias utilizadas por el docente facilitan	Nos explica bien Explica haciendo las cosas simples Busca la forma de hacernos	Usa un método diferente, no tan estricto.	- Tanto en esta, como en otras preguntas recalcan que el docente les explica de distintas formas hasta que entiendan. - Se evidencia el uso de una metodología que se apoya en la

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES			
Aspectos destacados			
Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
su proceso de aprendizaje del inglés?	entender		explicación, buscando la participación de los estudiantes, basada en el enfoque comunicativo del área de inglés.
6. ¿Qué recursos y materiales pedagógicos utiliza el docente de inglés en el desarrollo de las clases?	El texto Las guías Páginas web Competencias grupales e individuales.	Puntos de acuerdo con la actividad	- Los grupos coinciden en el uso del texto, en las explicaciones, la participación y el desarrollo de diversas actividades, conversaciones, lecturas, writing y listening.
7. ¿Qué elementos presentes en los videojuegos te llamarían la atención para aprender el idioma inglés?	Subir niveles – que la nota de un taller represente puntos.	Casi no juego videojuegos. Escoger al compañero de trabajo. Batallas: conversaciones Usar el computador Autos, armas, armaduras Canciones	- El primer grupo tenía dudas respecto a la pregunta, mientras el segundo mostró más comprensión en relación con la dinámica y mecánica de los videojuegos.

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Aspectos destacados			
Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
8. ¿Cuál es su nivel de desempeño en el área de inglés (superior, alto, básico o bajo)? Justifíquelo	Desempeño Alto: participación, esfuerzo, desarrollo y cumplimiento de las actividades. Desempeño básico: no me va muy bien con el inglés, dificultades en el aprendizaje de la lengua, falta de esfuerzo.	Desempeño Alto: Creatividad, facilidad de retención de los tiempos verbales. Me gusta. Buena pronunciación Desempeño básico: carencias, Falta aprender los vocabularios.	- Si bien muchos de los participantes mencionan que les gusta el idioma y se muestran interesados, también reconocen la necesidad de reforzar su aprendizaje y de esforzarse más en las actividades. - Los estudiantes en desempeños básicos aspiran a mejorar el nivel de aprendizaje y superar las dificultades.
9. ¿Qué herramientas pedagógicas o estrategias emplea para la comprensión de una temática en la clase de inglés?	Traductor Anotaciones de palabras desconocidas Buscar en internet (YouTube)	Leer y analizar el contenido Dibujos Tabla de palabras nuevas Comparar la estructura gramatical en inglés y español Intentar aprender los vocabularios.	- Muchos estudiantes no tienen conciencia metacognitiva sobre sus procesos de aprendizaje. - Algunos estudiantes implementan estrategias que les han permitido aprender el idioma, otros no evidencian usar estrategias de aprendizaje.

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Aspectos destacados			
Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
10. ¿Qué hace que te sientas motivado durante las clases?	Participación Que me expliquen y pueda entender Reconocer el aprendizaje Aprobación grupal y social Salir al exterior (estudiar - trabajar) Desarrollo personal	La didáctica del docente hace comprensible las temáticas Hablar fluidamente Avanzar en el idioma	- El grupo focal 2 se concentró en el desarrollo de las clases en sí, mientras el grupo focal 1 tendió a dar respuestas hacia el futuro.
11. ¿Qué haces para superar una dificultad en un tema de inglés?	Preguntar al docente Buscar en internet Investigar (ampliar información)	Buscar en YouTube Utilizar claves para memorizar lo investigado.	- En su gran mayoría recurren a la orientación, aclaración y explicación del docente. Otros muestran autonomía buscando ampliar los conceptos trabajados.

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
12. ¿Cómo te parece la forma como el docente desarrolla las clases de inglés?	Preguntas de comprensión Diversas explicaciones Lectura del tema por los estudiantes Comprensión grupal	Clases divertidas	- Los estudiantes coinciden en que el docente demuestra preocupación constante porque ellos aprendan, a partir de la comprensión de lo visto. Las respuestas tendieron a ser las mismas.
13. ¿Cómo es el ambiente del aula durante la clase de inglés?	Clases explicativas Ambiente tranquilo, sin tensiones. Algunos generan desorden.	Concentración y silencio Entretenido Caluroso	- Una estudiante hizo mención de que prefiere el ambiente del aula cuando es tranquilo y hay orden.
14. ¿Consideras que el ambiente del aula facilita que aprendas el	Coincidieron en la necesidad de un ambiente natural, sin estrés y de mantener un buen comportamiento para:	El ambiente del aula de inglés es agradable, cómodo y divertido.	Los estudiantes recalcaron que el ambiente debe ser agradable para aprender, que, en un ambiente estresante, la tensión y la mala convivencia no permiten alcanzar los aprendizajes, al limitar el

GRUPO FOCAL ESTUDIANTES

Aspectos destacados

Preguntas	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
idioma de inglés?	• Aprender • Concentrarse • Atender en clases		desarrollo de las habilidades de pensamiento superior.
15. ¿Por qué es importante el uso de las tecnologías en las clases de inglés?	Facilitan el aprendizaje Con el traductor se hace fácil el aprendizaje Mejora la atención	Forma diferente de estudio. Google es una ayuda para aprender. Herramientas tecnológicas accesibles. Su uso facilitó la virtualidad	Las herramientas tecnológicas desde la percepción de los estudiantes se convierten en un apoyo de sus procesos de aprendizaje, ayudándolos a acceder y consultar más información, permitiendo entender palabras desconocidas y partiendo de su interés por la tecnología se pueden diversificar las estrategias pedagógicas didácticas a partir de los objetivos de aprendizaje.

Fuente: Ficha Adaptada de Pérez (2020)

Tabla 5. Sistematización entrevista semiestructurada

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES			
Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
1. ¿Qué es para usted una estrategia de enseñanza?	Aprendizaje	Procedimiento Mecanismo	En las respuestas dadas por los docentes en esta pregunta, definen la estrategia como procedimientos y mecanismos para para llegar a un fin, que es el aprendizaje.
2. ¿Qué estrategias pedagógica - didácticas emplea para desarrollar el conocimiento en su área?	Talleres, Ejercicios escritos. Actividades de escucha.	Recursos tecnológicos en el aula, ilustraciones con imágenes y videos. Actividades de comprensión de lectura.	En las estrategias que utilizan los docentes, estos buscan en los estudiantes el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas del inglés (Escucha, escritura, lectura y habla)
3. ¿De qué teoría, enfoque o modelo de la enseñanza del inglés se guía usted para preparar sus clases? ¿Por qué?	Enfoque Comunicativ o		Los docentes emplean el enfoque comunicativo para poner en práctica y desarrollar las 4 habilidades lingüísticas en inglés.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
4. ¿Qué recursos didácticos utiliza en el desarrollo de las clases?	Audios, videos	video beam, imágenes, worksheet.	Uso de diferentes recursos didácticos para desarrollar las 4 habilidades lingüísticas del inglés.
5. ¿Cómo articulan el modelo pedagógico institucional con el diseño curricular del área que usted enseña?	Articulación de procesos de aprendizaje según el modelo pedagógico Institucional.	Interacción social, Aplicación de valores y reglas Institucionales.	El diseño curricular del área de inglés es planteado en relación con el modelo pedagógico sociocognitivo e incluye aspectos pedagógicos del modelo dialogante, así como el área en específico se centra en el enfoque basado en proyectos y el método del enfoque comunicativo.
6. Describa la manera en que prepara sus clases		Análisis de necesidades. Activación de saberes previos. Actividades relacionadas con las 4 habilidades lingüísticas. De acuerdo con el plan de la unidad se determinan las estrategias.	Los momentos de la clase se enfocan en el desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas. Las actividades tienen en cuenta la activación de saberes previos de los estudiantes y el desarrollo de aprendizajes significativos.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
7. ¿Qué papel asumen los estudiantes frente al aprendizaje en el desarrollo de las actividades?		Activo Participativo Autónomo Interacción.	La pedagogía activa plantea el papel del estudiante como sujeto participativo de su proceso de aprendizaje, característica vinculada al aprendizaje de la lengua extranjera inglés que desde los enfoques metodológicos de aprendizaje – enseñanza busca la formación holística, democrática, crítico, autónomo, divertido y participativo en el estudiante.
8. ¿Cómo cree que aprenden los estudiantes?		Conexión de la información del entorno con el aprendizaje del aula. De acuerdo con sus intereses. Teniendo en cuenta las estrategias que se empleen.	El aprendizaje de los estudiantes se da a través del uso de situaciones cotidianas y teniendo en cuenta sus intereses. Se centra en el estudiante, siendo el objetivo que alcance los conocimientos, destrezas y habilidades comunicativas del inglés.
9. ¿Consideras que el ambiente del aula facilita el		Infraestructura adecuada. Buen ambiente de aprendizaje.	El ambiente de aprendizaje es determinante en el desarrollo de los procesos de aprendizaje – enseñanza.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
aprendizaje del idioma inglés?		Docente facilitador del aprendizaje. Participación de los estudiantes. Motivación. Trabajo Colaborativo.	
10. ¿Qué aspectos tiene en cuenta para escoger una estrategia de enseñanza que permita lograr el aprendizaje esperado en los estudiantes?	Depende de: Las habilidades lingüísticas que se quieren fortalecer.	Depende de: Deficiencia que tienen los estudiantes. Propicien la participación y motivación de los estudiantes.	Las estrategias didácticas buscan el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas del inglés.
11. ¿Qué situaciones de aprendizaje dificultan a los estudiantes alcanzar la		Un gran número de estudiantes en el aula. No usar recursos didácticos	Los docentes reconocen la influencia del ambiente de aprendizaje, el desarrollo curricular, los recursos didácticos y la motivación como aspectos que facilitan o dificultan el

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
comprensión en el idioma inglés?		No hay un buen ambiente de aprendizaje. Seguir modelos tradicionales. Falta de conectividad. Falta de Motivación Intrínseca	aprendizaje – enseñanza del inglés.
12. ¿Qué habilidades lingüísticas deben ser reforzadas en el área de inglés? ¿Por qué?	Habla Escucha		Mayor énfasis en las habilidades lingüísticas de habla (speaking) y escucha (listening) que permitan a los estudiantes alcanzar mayor fluidez en la comunicación, participación y desarrollo de las otras dos habilidades lingüísticas.
13. ¿Qué papel cree usted que juega la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés?	Proceso esencial, Fundamental	Motivación intrínseca y extrínseca	La motivación es esencial para el aprendizaje – enseñanza del inglés.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
14. ¿Qué elementos debe contener una estrategia didáctica para captar el interés de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés?		Aplicabilidad, práctica, motivación. Didáctica Relación docente/estudiante Tecnología Videos, canciones, juegos	Los docentes señalan como elementos fundamentales en una estrategia didáctica la aplicabilidad, la motivación que genere en los estudiantes, el vínculo y comunicación entre el estudiante - docente y el uso de recursos tecnológicos, vídeos, canciones y juegos que dinamicen las actividades.
15. ¿Qué beneficios podría generar la integración de elementos de los videojuegos en el aprendizaje del idioma inglés?	Motivación Aprender vocabulario	Autonomía Facilita el desarrollo de las competencias comunicativas.	Los docentes coinciden en la motivación y desarrollo de la autonomía por medio del uso de los videojuegos para facilitar el proceso de aprendizaje. Lo anterior, vinculado al desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes.
16. ¿Qué beneficios tiene el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para	Motivación	Interés	Las TIC genera en los jóvenes y niños interés, lo que las convierte en una herramienta útil para captar la atención y motivar a los estudiantes.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DOCENTES

Preguntas	Aspectos destacados		
	Información Recurrente	Discrepancias en la información	Reflexiones
el proceso de aprendizaje?			
17. ¿Conoce usted la estrategia de gamificación?		No	Desconocimiento de la estrategia de gamificación.
18. ¿Qué beneficios podría aportar la gamificación en el proceso de aprendizaje?	Motivación	Desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas del inglés.	Relacionan la gamificación con el uso de videojuegos considerando la motivación como elemento facilitador para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas del inglés.
19. ¿Qué estrategias le han permitido alcanzar los objetivos de aprendizaje y generar motivación en el estudiantado?	Juegos	Sorpresas Actividades basadas en gustos y necesidades de los estudiantes- Competencias Identificación y descripción de Imágenes.	Los docentes utilizan estrategias de aprendizaje relacionadas con el juego, las sorpresas, el uso de recursos didácticos como imágenes y consideran las necesidades educativas de los estudiantes.

Fuente: Ficha Adaptada de Pérez, (2020)

Las observaciones realizadas en el aula de clases de manera presencial, así como apoyadas en material audiovisual, teniendo en cuenta las condiciones de pandemia que limitan el trabajo en la presencialidad, se detallan por medio del diario de campo elaborado por los investigadores.

Tabla 6. Formato diario de campo

	UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA UMECIT FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DIARIO DE CAMPO (CONSOLIDADO DE LAS SESIONES DE OBSERVACIÓN)
INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA	04 al 08 de julio de 2021
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Isabel la Católica
GRADO	8 – NÚMERO DE ESTUDIANTES 47 2
DURACIÓN DE LA OBSERVACIÓN	3 sesiones de clases con una duración entre 30 y 45 minutos
DOCENTES INVESTIGADORES	Jairo Borja, Evelyn Pérez
OBJETIVO	
Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje en el área de inglés por medio de la observación presencial y virtual y la caracterización de sesiones de clases del grado 8° - 2 de la Institución Educativa Isabel la Católica.	
DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO	
La institución Educativa Isabel la Católica se conforma por la sede de bachillerato y la sede de primaria, esta investigación se desarrolla en la sede José Antonio Galán, cuenta con 12 aulas divididas en 2 edificio de dos plantas, se cuenta con espacios de sala de informática, laboratorio, sala de docentes y tienda escolar, también, existe una biblioteca la cual cuenta con material bibliográfico disponible para las diferentes áreas impartidas en la institución, además de que gracias al programa nacional de bilingüismo ha sido dotado con material didáctico y bibliográfico para emplear en el proceso de aprendizaje – enseñanza del Inglés. La planta de personal para esta sede se compone de 17 docentes, 2 directivos docentes y 5 administrativos. El grado 8° se encuentra ubicado en el segundo piso de la institución en un salón amplio para la cantidad de estudiantes que posee este grupo, además de que posee un sistema de ventilación adecuado. Los estudiantes se ubican en cinco filas de ocho	

estudiantes con suficiente espacio para la movilidad de los estudiantes y del docente a través de las distintas filas.

Respecto a las observaciones realizadas una de ellas fue participante y dos No participantes, por medio de material visual. Por las condiciones sanitarias que se implementan en el departamento de Córdoba y en general en Colombia, los estudiantes y docentes adoptaron el desarrollo de las clases por medio de encuentros sincrónicos virtuales como orientación para el desarrollo del material didáctico presentado y explicación del contenido curricular. Por lo que la observación de dos de las sesiones fue por medio de un material visual sobre el encuentro virtual del docente con aquellos estudiantes con conexión a internet a través de la plataforma ZOOM.

ELEMENTOS DESTACADOS DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Secuencia de la clase (Exploración de saberes, explicación, ejercitación, aplicación)

Estrategias y recursos didácticos

Distribución del aula

Rol del estudiante

Rol del docente

ARGUMENTACIÓN E INTERPRETACIÓN

Todos los elementos anteriormente mencionados permiten un acercamiento a la realidad del aula teniendo en cuenta la interacción de los estudiantes y el docente en el desarrollo del proceso de aprendizaje - enseñanza, el cual debe ser analizado a partir del ambiente del aula, la metodología, las estrategias, los recursos didácticos, el papel que asumen los actores educativos enmarcados en el modelo pedagógico socio cognitivo y el enfoque basado en tareas y proyectos del inglés, que direccionan respectivamente, el actuar pedagógico en la institución educativa del estudio y el diseño curricular del área de inglés. A partir de las siguientes categorías se evidencia las observaciones realizadas y su interpretación.

Procesos de aprendizaje – enseñanza

La observación de la clase presencial permite destacar algunos aspectos concretos del desarrollo de las clases, entre ellos el establecimiento de reglas y organización de los espacios del aula, el docente inicia con un reconocimiento de los saberes previos en relación con el tema trabajado para activar los conocimientos, lo que permite establecer una postura desde la teoría del aprendizaje significativo. El centro del proceso de aprendizaje – enseñanza se centra en el estudiante en cuanto lo que piensa, sabe y aporta son tenidos en cuenta para explicar el nuevo conocimiento y el estudiante es quien demuestra la adquisición y aplicación de nuevos saberes y habilidades, aunque el docente asume un rol hasta cierto punto de transmisor del

conocimiento, que planifica actividades de práctica y repaso, denotando algunas características del modelo pedagógico conductista. Como lo expresa Flórez (2001 citado por Vives, 2016, p. 45)

Aunque este modelo ha sido muy criticado, las prácticas educativas lo siguen empleando, teniendo presente los siguientes principios del conductismo: aprender haciendo, practicar o repetir conductas para el desarrollo de habilidades, reforzar conductas, transferir conocimientos a otros contextos, interrelacionar aprendizajes, planificar la enseñanza e incentivar la enseñanza individualizada.

En el material de las clases virtuales, se caracteriza al docente como el orientador de las actividades, mantiene el orden de la sesión, realiza las explicaciones conceptuales, valora la participación y el respeto de los aportes de los estudiantes, retroalimentando sus participaciones, brindando espacios para una participación respetuosa y realiza correcciones basadas en la oportunidad de reconocer su error y buscar mejorar.

Por el contexto de la sesión virtual, existen distractores que generan desconcentración en algunas situaciones, sin embargo, la mayoría de los estudiantes se mostraron participativos, confiados en pronunciar el vocabulario, sin temor a equivocarse y volver a pronunciar correctamente ante la corrección del docente. Hubo momentos que entre ellos mismos se llaman la atención, se corrigen y solucionan dudas, demostrando cierto dominio de los temas. Sin embargo, también hay otros estudiantes dispersos y poco participativos, otros que por temor o desconcentración no entienden las explicaciones o se mantienen en silencio cuando el docente pregunta de forma grupal o personal.

El ambiente en el aula se caracteriza por ser tranquilo, generando confianza en los estudiantes para preguntar y participar, la relación de comunicación entre los estudiantes y el docente se basa en el respeto, en algunos momentos se presentan distracciones, siendo un grupo numeroso de estudiantes, algunos de ellos, en momentos de participación sobre la temática hablan con otros compañeros sobre temas diferentes, se ríen y cuando son interrogados por el docente, no participan o expresan no entender. El aula es amplia y la organización del mobiliario permite la movilidad del docente por los espacios del aula, se mantiene la distribución por filas, donde la ubicación del pupitre del docente es frente a los estudiantes.

Didáctica del inglés

Respecto a las sesiones virtuales, caracterizada por ser encuentros sincrónicos a través de la plataforma institucional, no permite evidenciar procesos educativos y de interacción propios de los encuentros presenciales en el aula, pero evidencia la adaptación curricular y metodológica realizada a nivel institucional y adaptada por los docentes, como es el uso de guías de aprendizaje, que corresponde a un rediseño

curricular y el uso de métodos y estrategias propias de un aprendizaje – enseñanza remoto, así como la explicación de las unidades temáticas por medio de ejercicios didácticos a través de aplicaciones online, para practicar y repasar los conceptos y permitir la participación y comprensión de conocimientos, especialmente el desarrollo de las habilidades lingüísticas de speaking, listening, writing and Reading.

El docente procura favorecer la participación activa de los estudiantes por medio de preguntas sobre la unidad temática de estudio, así como mantener la atención en las explicaciones que realiza, las actividades se centran en escribir en el cuaderno, dar respuesta a interrogantes formulados por el docente, resolver ejercicios escritos, practicar su pronunciación y ejercitarse en el repaso de reglas gramaticales y vocabulario. Predomina una metodología explicativa para la comprensión de los temas y actividades a desarrollar, no se evidencio uso de otros recursos didácticos o de estrategias que fomenten un aprendizaje colaborativo, presentación de propuestas o secuencias didácticas.

Estrategia de gamificación

Las distintas observaciones permiten evidenciar que ante la necesidad educativa actual de educación a distancia y desde la virtualidad, estudiantes y docentes han incorporado al desarrollo de los procesos educativos el uso de recursos y herramientas digitales para desarrollar las clases y los contenidos curriculares, sin embargo, no todos tienen acceso a estos medios tecnológicos. En la sesión presencial no se observó uso de las tecnologías de la información y la comunicación, mientras que, en las clases virtuales, como se mencionó anteriormente el docente integra el uso de aplicaciones y páginas web para explicar y desarrollar algunas actividades, pero no integra una estrategia didáctica que vincule el uso de las tecnologías, por lo que a manera de análisis se considera razón de peso para la propuesta planteada de gamificación apoyada en las tecnologías de la información y la comunicación TIC. Por lo que se afirma que este tipo de propuestas y estrategias educativas van en concordancia con el modelo pedagógico institucional y por tanto, responden a las necesidades contextuales, sociales y educativas, sustentado en la afirmación de Carrión (2015) “Es muy importante el modelo socio-cognitivo, porque permite focalizarse en la elaboración de propuestas innovadoras y creativas que permitan la utilización de estos medios en concordancia con postulados teóricos e ideas conceptuales contemporáneas propias de la epistemología pedagógica” (p. 18)

Fuente: Ficha Adaptada de Martínez, (2007)

Como se ha mencionado en apartes anteriores, otras fuentes consultadas para realizar esta investigación son el Proyecto Educativo Institucional (P.E.I) y el Plan de Área de inglés, con el fin de obtener información relacionada con el tema de estudio, teniendo en cuenta el modelo educativo institucional como guía y orientación teórica de los procesos educativos y el actuar pedagógico a nivel institucional, el enfoque pedagógico y metodológico que define la didáctica en el área de inglés y la revisión del plan de área para determinar los contenidos curriculares para el diseño de la propuesta de gamificación. Sistematizados a través de las siguientes fichas.

Tabla 7. Revisión documental Proyecto Educativo Institucional (PEI)

Ficha de resumen N° 01	
Información General	
Proyecto Educativo Institucional (PEI) Institución Educativa Isabel La Católica	
Tema: Componente Técnico-Pedagógico	
Fecha de consulta: 02 de febrero de 2021	
Pág.: 27-33	Capítulos III
Tipo de documento: Digital-Impreso dividido por capítulos sobre el direccionamiento pedagógico, social, administrativo de la Institución Educativa Isabel la Católica.	
Categorías	Proceso de Aprendizaje – enseñanza
Resumen	El documento direcciona los diferentes procesos educativos, sociales y administrativos que deben seguir todos los miembros de la comunidad educativa, para el buen funcionamiento de la institución y a la vez cumplir con su encargo social que es la formación integral del estudiantado.
Nota	Demarca los procesos de aprendizaje - enseñanza basados en las disposiciones del Ministerio de Educación Nacional y las teorías de aprendizaje. Además, organiza el componente pedagógico de la institución teniendo en cuenta los fundamentos curriculares de la Pedagogía del desarrollo humano, social y cultural, la Pedagogía

de Valores y el Plan de estudio bajo los lineamientos legales.

Conclusiones

La Información analizada hace parte del Diseño curricular, enfoque y modelo curricular de la institución.

En la Institución Educativa Isabel La Católica, se concibe el currículo como “el proceso donde se recrea todo el quehacer educativo a través de experiencias y actividades encaminadas a asegurar el aprendizaje y la formación integral de los educandos, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades y expectativas, donde el docente, junto con el estudiante, el contenido cultural y ambiental, se encuentran en interacción dinámica, para lograr la formación de hombres y mujeres equilibrados con alto desarrollo humano y gran sentido social y humano. (Proyecto Educativo Institucional Isabel la Católica, 2020, pp. 29 - 30)

En este documento institucional enfatizan que en los planes curriculares se materializa el enfoque curricular de la institución, en el cual prima la participación activa del estudiante en la construcción del saber, existiendo la posibilidad de que los docentes implementen distintos enfoques curriculares, con base a la autonomía de los docentes y de la institución.

De acuerdo con las necesidades educativas y sociales identificadas en la comunidad y en respuesta a los fenómenos cambiantes de la sociedad globalizada, de la rapidez de la información, de la apertura económica, el desarrollo tecnológico, la necesidad de construcción de un nuevo país, el impacto de los medios de comunicación sobre la construcción cultural, las exigencias del mundo laboral y muchos factores, son los paradigmas con base a los cuales la Institución Educativa fundamenta su modelo y el enfoque pedagógico apoyado en el “concepto de educación para la formación y el desarrollo humano integral y social”.

La institución Educativa Isabel la Católica fundamenta su actuar pedagógico bajo el modelo pedagógico Socio – cognitivo, a partir del cual establecen en las áreas básicas el proceder pedagógico de los docentes, por medio de:

Las estrategias pedagógicas son desarrolladas en concordancia con el Artículo 35 del decreto 1860/94

Se deben aplicar estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales, que incluyen la exposición, la observación, la experimentación, la práctica, el laboratorio, el taller de trabajo, la informática educativa, el estudio personal y los demás elementos que contribuyan a un mejor desarrollo cognitivo, socio afectivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.

Por lo tanto, de acuerdo con el modelo pedagógico y los enfoques educativos de cada área, el actuar pedagógico docente y las estrategias didácticas se encaminen a una formación integral del estudiante, como lo estipula el PEI:

Se espera que, al articular experiencias previas, conceptos elaborados, teorías, leyes, demostraciones, representaciones, recursos didácticos y tecnológicos dentro de un clima mediado por el afecto, la tolerancia, el reconocimiento, el desarrollo creativo, el trabajo lúdico y en equipo, y la activa participación en la definición de las reglas de juego y de convivencia, se pueda generar un aprendizaje significativo, el cual contribuye al desarrollo humano de la persona y de la sociedad.

La institución Educativa Isabel la Católica también se guía por el modelo pedagógico dialogante que le permite apoyar los principios de que “la educación debe abordar las 3 dimensiones humanas: el desarrollo cognitivo, valorativo y praxeológico. Así como el papel activo del docente y estudiante”.

Fuente. Proyectado por los investigadores 2021

Tabla 8. Revisión documental Plan de Área de inglés

Ficha de resumen N° 02	
Información General	
Plan De Área De Ingles - Institución Educativa Isabel la Católica	
Tema: Metodología y didáctica del área de inglés	
Fecha de consulta: Julio 03 de 2021	
Pág.: 15-18	Capítulos V
Tipo de documento: Digital-Impreso dividido por capítulos sobre la concepción, fundamentación, metodología y organización programática por grados del área de inglés.	
Categorías	Didáctica del inglés
Resumen	El documento presenta los aspectos teóricos, legales, pedagógicos y metodológicos en los cuales la institución fundamenta las decisiones pedagógicas con respecto a los procesos de aprendizaje – enseñanza del área de inglés. También se presentan los objetivos que pretenden alcanzar teniendo en cuenta los lineamientos dados por el Ministerio

Nota	de Educación Nacional para el área de inglés. Además, de establecer la programación de contenidos por grados y periodos. En el PEI hacen la claridad que si bien el docente debe tener en cuenta el modelo pedagógico también tiene cierto grado de autonomía para implementar las estrategias pedagógicas, la metodología, la didáctica del área y el desarrollo curricular, apoyado en el enfoque y la realidad educativa y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
------	--

Conclusiones

El enfoque metodológico es determinado, teniendo en cuenta lo presentado en el currículo sugerido de Inglés, en el cual se propone un enfoque basado en tareas, proyectos y problemas, propiciando el desarrollo armonioso de las habilidades de comunicación en inglés y con los cuales se pretende, fomentar la capacidad de los estudiantes en auto direccionar su proceso de aprendizaje.

Para un aprendizaje acorde a las capacidades y habilidades cognitivas de los estudiantes, los enfoques son llevados a cabo de manera secuencial, de manera que el aprendizaje – enseñanza basada en tareas se inicia en los niveles iniciales (6 y 7) la inserción gradual de proyectos en grados medios (8 y 9) y la resolución de problemas en los grados superiores (10 y 11). La importancia de estos enfoques está en que ofrecen una gran variedad de actividades en las que se puede hacer uso de las habilidades lingüísticas. Los ejes temáticos sobre los que se desarrollan las tareas, proyectos y problemas son: (Salud, Democracia y paz, Sostenibilidad y Globalización).

Entre las ventajas de los enfoques se mencionan que estos permiten, el uso del inglés por parte de los estudiantes para:

- Comunicar ideas dando mayor énfasis a la fluidez que a la precisión gramatical.
- Desarrollar competencias comunicativas de manera real y en contextos reales.
- Aplicar los conocimientos adquiridos, en la resolución de problemas que tienen similitud con las situaciones de la vida cotidiana.

Con el uso de estos enfoques, se busca que los estudiantes aprendan la lengua extranjera de una manera: divertida, holística, democrática, motivadora y crítica.

Adicionalmente, el docente puede hacer uso de algunos métodos como apoyo para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés como lo son:

- **El método Audio lingual**
 - **Respuesta Física Total (TPR: Total Physical Response)**
-

- **El Método Natural**
- **Lenguaje Integral (Whole Language)**
- **Método Gramatical**
- **Método Comunicativo**

De acuerdo con los ejes temáticos y la revisión de las unidades del plan de área de inglés, se hace la selección de la unidad número dos, que corresponde al eje temático de salud, partiendo de la importancia que adquiere el tema, ante la situación actual de pandemia, la necesidad de fomentar buenos hábitos alimenticios, el cuidado del cuerpo, la nutrición y la contextualización de estas temáticas a situaciones reales, como lo establece el Ministerio de Educación Nacional a través del currículo sugerido de inglés para la educación básica y media académica. También es de resaltar, que la propuesta es adaptable a todas las unidades temáticas. A continuación, se presenta la unidad seleccionada:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA ISABEL LA CATÓLICA				
PLAN DE ÁREA				
ÁREA: INGLÉS	PROFESOR: JAIRO BORJA	GRADO: 8	PERIODO: 2	NOMBRE: I'M INTERESTED IN MY HEALTH
OBJETIVO	ESTÁNDAR	DBA	UNIDADES TEMÁTICAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
*Intercambiar información sobre hábitos de alimentación para el cuidado del cuerpo y la salud.	*Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado. *Produzco textos sencillos con diferentes funciones (describir, narrar, argumentar) sobre temas personales y relacionados con otras asignaturas. *Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales. *Me apoyo en mis conocimientos generales del mundo para participar en una conversación.	*Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla. *Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.	*WHAT IS AN EATING DISORDER? -Eating disorder - parts of the body - Health problems and remedies. - Frequency adverbs. - First conditional. . *NUTRITION AND HEALTH - Food - Cooking methods. - Present simple - Imperative - Wh-questions	*Describe en forma oral y escrita problemas relacionados con el cuerpo humano y la alimentación. *Solicita y da información sobre hábitos de alimentación. *Describe en Inglés la forma de preparar algunas recetas de cocina.

Fuente: Plan de área de inglés en la Institución Educativa Isabel la Católica.

Figura 5. Unidad número dos del Plan de Área de inglés 2020

Fuente. Proyectado por los investigadores 2021

4.3. TRIANGULACIÓN: Análisis de la información por categorías

Para el análisis de los resultados se emplea la triangulación de los datos obtenidos y su fundamentación teórica. según Benavides et al. (2005) “La triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno”. Por su parte Patton (2002 citado por Benavides et al., 2005, párr. 6) menciona que “la triangulación es vista también como un procedimiento que disminuye la posibilidad de malentendidos, al producir información redundante durante la recolección de datos que esclarece de esta manera significados y verifica la repetibilidad de una observación. También es útil para identificar las diversas formas como un fenómeno se puede estar observando”. Tomando como categorías los constructos establecidos en el marco teórico se formulan tres aspectos para tener en cuenta: Procesos de aprendizaje – enseñanza, didáctica del inglés y estrategia de gamificación.

Categoría 1 Procesos de aprendizaje – enseñanza

Para identificar esta categoría se tiene en cuenta la importancia de reconocer los fundamentos teóricos que sustentan el actuar pedagógico didáctico de los docentes en la institución educativa, la concepción que prevalece sobre los procesos de aprendizaje – enseñanza, así como la relación entre estudiantes y docentes y el rol que asume cada actor educativo, como componentes que integran los ambientes de aprendizaje. En ese orden de ideas, como parte de las subcategorías que integran los procesos de aprendizaje – enseñanza se encuentra teorías y modelos pedagógicos.

Esta primera subcategoría, corresponde al modelo pedagógico que sustenta teóricamente los procesos pedagógicos en la Institución Educativa y por medio de la cual se reconoce que los docentes son los encargados de guiar el proceso de aprendizaje - enseñanza, teniendo en cuenta los intereses de aprendizaje que tienen

los estudiantes y la implementación de estrategias pedagógicas – didácticas que favorezcan el establecimiento de conexiones entre la información que el estudiante posee de su entorno y sus experiencias sociales con la información desarrollada en situaciones de aprendizaje en el aula. Así es estipulado en el Proyecto Educativo Institucional, demarcando que los procesos pedagógicos y curriculares en la IED Isabel la Católica se enmarcan en el modelo pedagógico sociocognitivo, enfatizando en el desarrollo de temas o problemáticas tomadas de la realidad concreta y con base en el trabajo colaborativo, en la construcción de aprendizajes significativos, la incorporación de aspectos del modelo pedagógico dialogante en la comunicación estudiante – docente y la pedagogía de los valores. De esta forma, según Vives (2016, p. 49)

El modelo social-cognitivo a partir de sus pedagogos representativos, plantea que los escenarios sociales permiten la generación del trabajo colaborativo y la solución de problemas colectivos. De esta manera, se estimula la crítica mutua, la seguridad de sí mismo y el apoyo mutuo.

En la concepción sobre estrategias de enseñanza, los docentes entrevistados, las definen como procedimientos y mecanismos utilizados con el fin de favorecer el aprendizaje de los estudiantes, buscando que estos, participen activamente en los distintos momentos del desarrollo de las actividades, las cuales son planificadas según sus intereses y necesidades educativas. Además, caracterizan al estudiante con capacidad para reflexionar sobre los aciertos y errores propios y el de sus compañeros para superar las dificultades de aprendizaje. Adicionalmente, se pretende que los estudiantes tengan actitudes de colaboración e interacción, las cuales están ligadas al desarrollo de las habilidades comunicativas, lo que concuerda con las definiciones del modelo pedagógico sociocognitivo. Por su parte, desde las observaciones, la concepción sobre las estrategias de aprendizaje – enseñanza, visibiliza un docente que promueve la participación de los estudiantes, pero

enmarcado en la explicación, donde los estudiantes se limitan a resolver lo que se les indica, perdiendo por momentos su papel central en el aprendizaje y cediendo las decisiones al docente, quien al final centra las estrategias en la obtención de resultados observables y caracterizadas por el repaso de las unidades temáticas.

De acuerdo con el vínculo entre los estudiantes y docentes, parafraseando a Carrión (2015) las actividades y estrategias usadas en el proceso de aprendizaje – enseñanza deben ayudar al estudiante a crecer en responsabilidad, siendo tarea del docente, mediar entre los contenidos y los métodos, así como entre todos los miembros de la comunidad, por eso en lo que respecta a estos procesos educativos, Carrión (2015. P. 72) señala;

El docente debe permanecer atento y utilizar los medios necesarios para, a través de las diferentes actividades y manifestaciones del niño, comprobar en qué medida va incorporando los aprendizajes realizados a nuevas propuestas de trabajo y a otras elaboraciones de la vida cotidiana. Por su parte el estudiante, tiene un papel activo, se prepara para vivir en su medio social. Vive experiencias directas. Trabaja en grupo de forma cooperada. Participa en la elaboración del programa según intereses. Moviliza y facilita la actividad intelectual y natural del niño. Se mueve libremente por el aula, realiza actividades de descubrir conocimiento.

En relación con la forma como los estudiantes afrontan el proceso de aprendizaje, estos son conscientes del nivel que tiene cada uno en el área de inglés y las razones que los conlleva a estar con desempeños académicos generalmente entre básico y bajo, por lo que en busca de mejorar sus resultados se apoyan en estrategias y herramientas didácticas, tales como, anotaciones de palabras desconocidas, búsqueda en internet (YouTube), leer y analizar el contenido, dibujos, tabla de

palabras nuevas, comparar la estructura gramatical en inglés y español e intentar aprender los vocabularios, que les permita una mejor comprensión de los temas vistos, aunque De acuerdo con los datos obtenidos en los grupos focales, son pocos los estudiantes que aseguran hacer uso de tales estrategias, ya que prefieren conformarse con las explicaciones del docente para entender los contenidos y aclarar sus dudas.

En tal sentido, los estudiantes expresan sentir por parte del docente el apoyo, la preocupación por sus aprendizajes, además que les genera seguridad para preguntar y participar en clases, actuación que se corrobora en las observaciones realizadas, soportadas con el diario de campo. En este sentido, se puede afirmar, que falta motivación intrínseca por parte del estudiantado para afrontar el proceso de aprendizaje de una manera activa y autónoma en donde no solo se conformen con lo visto en clase y con la explicación del docente, sino que se remitan a fuentes adicionales para solucionar sus dudas, ampliar los conocimientos y utilizar estrategias cognitivas de aprendizaje. Estas últimas son definidas por Muria Villa (1994 citado por Klimenko, 2009, p. 4) “como un conjunto de actividades físicas (conductas, operaciones) y/o mentales (pensamientos, procesos cognoscitivos) que se llevan a cabo con un propósito determinado, como sería el mejorar el aprendizaje, resolver un problema o facilitar la asimilación de la información”. Que a su vez buscan que el estudiante pueda aprender a aprender, a partir de la reflexión de lo que aprende y como lo hace (metacognición).

De igual forma, el docente debe reformular las estrategias pedagógicas y generar los espacios apropiados para que se dé el aprendizaje, ya que las que se están implementado están funcionando solo con un grupo de estudiantes, quedándose cortas en efectividad, interés y motivación para aprender el inglés con un grupo numeroso de estudiantes. En este sentido Torres y Velandia (2017 citados por Sánchez, et al., 2019, párr. 6) aducen que;

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, el docente cuenta con diversidad de herramientas que le permite interactuar con los alumnos para fomentar su participación, motivación e interés por el tema tratado, con la finalidad de transmitir el conocimiento que posee de una manera significativa.

Adicionalmente, De acuerdo con Carrión (2015, p. 49) “El docente necesita enfrentarse a los grupos fortalecido con una formación pedagógica que lo dote de elementos suficientes para enseñar en forma adecuada. Ha de considerar la naturaleza del aprendizaje para poder proponer medios de enseñanza eficaces que produzcan aprendizajes significativos”.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante que en el proceso de aprendizaje el docente este actualizado en relación con diferentes estrategias metodológicas y cuente con una capacitación pedagógica apropiada que le permita cumplir con su objetivo educativo, el cual es guiar a los estudiantes en la construcción de su conocimiento.

Por otra parte, en la subcategoría rol del estudiante - rol del docente, el modelo pedagógico socio-cognitivo seguido en la institución plantea la “idea de un estudiante activo” Flores (2001, citado por Vives 2016) y que los docentes buscan formar estudiantes participativos en sus procesos de aprendizaje, que interactúen entre sí, contribuyendo al aprendizaje de los demás, por su parte los estudiantes reconocen la importancia de su participación como evidencia de la comprensión y el aprendizaje en el aula, sin embargo señalan, que existen factores tales como la timidez, temor al error, señalamiento de otros compañeros y la apatía hacia el área que limitan la participación, por lo cual se dificulta alcanzar un aprendizaje significativo, que les permita obtener mejores notas en la asignatura.

Lo anterior, pudo ser apreciado en las observaciones de campo, en donde se evidencia que la participación se reduce a un grupo limitado de estudiantes, mientras que otro grupo numeroso no participa con regularidad, aduciendo, no entender las explicaciones del docente por no prestar atención, o por desinterés hacia la clase. Adicionalmente, durante la clase presencial observada el docente basaba su clase en la explicación, demostración de ejercicios y actividades para la comprensión del tema, lo que puede resultar como una acción monótona y de desinterés para algunos estudiantes al no contar con elementos generadores de interés para captar la atención hacia la clase. En cuanto a esto, Hurtado y Polania, (2008, p. 64) mencionan que el rol del docente en el modelo sociocognitivo “será el de un facilitador de experiencias y ambientes que permitan el surgimiento y desarrollo de nuevas estructuras de conocimiento, las que a su vez sirven de acicate para la apropiación de conocimientos y procesos mentales cada vez más complejos”.

La tercera subcategoría hace referencia al ambiente de aprendizaje entendido desde los distintos elementos que conforman este término, como la infraestructura, las relaciones entre estudiantes – docente, estudiante-estudiante, el dominio pedagógico y conocimientos del docente, las estrategias, la motivación, las actitudes y participación de los estudiantes. Factores que son determinantes en el desarrollo del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta el desarrollo curricular. En este sentido, durante las observaciones realizadas se pudo apreciar un ambiente de aula cómodo, relajado, libre de tensión, aunque algunos estudiantes generan desorden. Comportamiento del cual son conscientes en cuanto a las consecuencias que les genera para su aprendizaje. Dentro de esta subcategoría, los docentes, además mencionan como parte del ambiente de aprendizaje, el trabajo colaborativo, la participación de los estudiantes y la preparación del docente. Adicionalmente, en el PEI, se menciona que la institución cuenta con la infraestructura, espacios, recursos didácticos y tecnológicos para beneficio de los estudiantes y sus aprendizajes. En cuanto a ambientes de aprendizaje, Vite, (2014, p. 3) plantea que;

Es todo aquello que rodea al proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso, lo constituye desde elementos materiales como la infraestructura e instalaciones del plantel, así como aspectos que influyen directamente en el alumno tales como factores físicos, afectivos, culturales, políticos, económicos, sociales, familiares e incluso ambientales. Todos esos elementos se combinan y surten un efecto favorable o no en el aprendizaje del alumno.

Categoría 2 Didáctica del inglés

Para dar desarrollo a esta categoría, se involucran tres subcategorías, entre las cuales se encuentra, las estrategias de aprendizaje - enseñanza del inglés, por medio de la cual se busca identificar el tipo de actividades que son utilizadas por el docente para desarrollar dichos procesos y permitir que los estudiantes se acerquen a la información y reelaboren sus conocimientos, enmarcadas en el enfoque metodológico del área de inglés.

Desde la postura de los estudiantes, las actividades que favorecen el aprendizaje del inglés son aquellas donde practican las habilidades lingüísticas, por lo que valoran las actividades que incluyen la práctica de vocabulario, pronunciación, escritura, comandos, el verbo TO BE, los verbos en distintos tiempos, el abecedario, lecturas y conversaciones. El 100% de los estudiantes entrevistados evidencian una actitud positiva frente al aprendizaje del idioma, sustentado en el reconocimiento de los beneficios personales, profesionales y laborales que obtienen al comunicarse en una segunda lengua, al igual que identifican el rol del docente como un facilitador de los procesos de aprendizaje, al explicar las veces que sea necesario la unidad temática, brindar una retroalimentación oportuna de las actividades a desarrollar en clases o en la casa e informar de forma pertinente sobre los procesos evaluativos. Es de anotar que existe confianza en los estudiantes para solicitar el acompañamiento del

docente, sin embargo, denotan una gran dependencia de la información que este les proporciona para alcanzar los aprendizajes. Así lo evidencia los datos obtenidos de los 20 estudiantes entrevistados, información que permite reportar que, ante una dificultad en el aprendizaje de una temática, el 65% de los estudiantes se apoyan en el docente para superar las dificultades, el otro 25% realiza actividades de autoaprendizaje y un 10% solicitan acompañamiento externo, de una persona con conocimientos en el área.

En relación con el proceso de enseñanza, las observaciones realizadas muestran una constante preocupación del docente para lograr que los estudiantes entiendan los temas y participen en las clases, en las cuales emplean estrategias que buscan reforzar las habilidades comunicativas del inglés, con actividades variadas de escritura y lectura, haciendo énfasis en el enfoque basado en tareas. Lo anterior está acorde con la posición de los docentes, quienes aducen que las estrategias didácticas que emplean responden al desarrollo de las habilidades comunicativas (speaking, writing, listening, reading), para lo cual, desarrollan talleres orientados con guías, ejercicios escritos y de escucha, ilustraciones con imágenes, sonido, videos y otros recursos tecnológicos. Adicionalmente, entre las estrategias que les han permitido alcanzar los objetivos de aprendizaje y motivación en el aula de clases, los docentes mencionan el trabajo colaborativo, entre pares e integración del componente lúdico a partir de los intereses de los estudiantes. También, para la planeación y desarrollo de las clases se debe partir del reconocimiento de saberes previos y su vínculo con la nueva información, tal como lo estipula la teoría del aprendizaje significativo que evidencia el PEI.

Por otra parte, las observaciones, la revisión documental y los datos suministrados por estudiantes y docentes, permiten inferir la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades comunicativas para el aprendizaje del inglés, para lo cual y de acuerdo con el PEI y al plan de área, se deben poner en práctica los enfoques

basados en tareas, proyectos y problemas, tal como lo aconseja el Ministerio de Educación Nacional en el currículo sugerido para el aprendizaje - enseñanza del inglés. Sin embargo, a pesar de que se estipula el uso de varios enfoques, las estrategias y recursos utilizados por los docentes, así como la planeación de las clases se desarrollan por medio de actividades individuales, que no se integran entre sí y que aunque son trabajadas en relación a ejes temáticos de otras áreas del conocimiento, no se evidencia la incorporación de situaciones de aprendizaje auténtico o de uso de recursos que partan de la realidad y contexto de los estudiantes, como lo proponen los enfoques anteriormente mencionados y que a la vez permite un aprendizaje significativo. Además, es importante, mencionar que es poco el aprovechamiento de los recursos tecnológicos en el proceso aprendizaje – enseñanza del inglés y que permita dejar a un lado las clases tradicionales. En cuanto a el papel del estudiante en clases, este se limita a una participación basada en la repetición y a la solución de ejercicios gramaticales, en otras palabras, un papel pasivo, en donde hay poca conciencia sobre la forma como deben afrontar su aprendizaje. De acuerdo con lo anterior, se puede decir que el enfoque metodológico empleado por el docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje, es el basado únicamente en tareas, ya que este explica, orienta, soluciona las dudas y retroalimenta las actividades fundadas en aspectos gramaticales.

Teniendo en cuenta lo anterior Lomas (2002, p. 26) afirma que:

Por ello, al aprender hablar una lengua no solo aprendemos a utilizar la gramática de esa lengua sino también el modo más adecuado usarla según las características de la situación de comunicación y de los interlocutores, según los fines que cada uno persiga en el intercambio comunicativo, según el tono (formal o informal) de la interacción, según el canal utilizado (oral, escrito, formas no verbales como no gestos...), según el género discursivo (conversación espontánea, entrevistas, exposición, narración, descripción, argumentación...) y según las normas que rigen el tipo de situación

comunicativa de la que se trate. Dicho de otra manera: al aprender a usar una lengua no solo aprendemos a construir frases gramaticalmente correctas (como subraya Chomsky) sino también a saber que decir a quién, cuándo y cómo decirlo y qué y cuándo callar.

Como es reafirmado por Retreage (2017, p.13) en relación con el aprendizaje del inglés:

Lo que enfatiza que la adquisición de estrategias, la comprensión y producción de textos tanto orales como escritos deben ser los objetivos a alcanzar por parte del docente hacia sus estudiantes, lo que transforma el ambiente de aprendizaje en un espacio privilegiado de interacción y comunicación en donde se combinan aspectos y habilidades orales, escritas y los no verbales.

La segunda subcategoría es el diseño curricular del área de inglés, a través del cual se seleccionan los contenidos del Plan de Área para tener en cuenta en la propuesta de la presente investigación, para la realización de las diferentes actividades de la gamificación. Igualmente, se realiza la revisión documental (plan de área y PEI), para identificar en el discurso de los docentes, la coherencia entre su actuar pedagógico y los enfoques metodológicos en que se fundamenta el desarrollo curricular del área de inglés, encontrando que, el Plan de área sustenta su diseño curricular en los enfoques basado en tareas y proyectos sugeridos para grado 7° y 8°, los cuales sugieren, el uso de estrategias dinámicas, holísticas, que vinculen situaciones reales para el aprendizaje y tengan en cuenta las necesidades socioeducativas de los estudiantes. Además, se integran aspectos formativos mencionados en el PEI para una formación integral de los estudiantes, como son el desarrollo de las habilidades sociales y los valores institucionales. A pesar, de que el plan de área de inglés acoge los enfoques sugeridos por el Ministerio de educación

nacional, los docentes responden que el enfoque que sustenta las estrategias didácticas que emplean en el área de inglés pertenecen al enfoque comunicativo, con el cual buscan desarrollar las cuatro habilidades comunicativas del inglés y los estudiantes puedan tener un mejor dominio del idioma.

Consecuente a lo anterior, la entrevista semiestructurada realizada a los docentes, permite evidenciar que en la práctica de aula, las estrategias didácticas y recursos que emplean, responden al enfoque comunicativo, lo que les ha permitido alcanzar hasta cierto punto los objetivos de aprendizaje propuestos en el área, sin embargo ante las adaptaciones curriculares que hicieron al Plan de Área en 2018, comprenden la necesidad de direccionar sus metodologías, estrategias y recursos a los enfoques basados en tareas, proyectos y problemas, los cuales contribuyen al proceso educativo del estudiante, en la medida en que favorecen el aprender haciendo, el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico, la incorporación de situaciones auténticas de aprendizaje, además de fortalecer el trabajo colaborativo y cooperativo, la construcción de conocimientos, el aprendizaje social de la lengua y el desarrollo de las habilidades comunicativas para una comunicación real y de acuerdo al contexto social del estudiante.

Respecto a los enfoques basados en tareas, proyectos y problemas, el Ministerio de educación nacional, (2016, p. 33) plantea que:

Estos enfoques metodológicos fomentan la capacidad de los estudiantes de auto direccionar su proceso de aprendizaje. Además, están centrados en el desarrollo de tareas en los niveles iniciales y en la inserción gradual de proyectos y resolución de problemas en los grados medios y superiores. Estas son opciones adaptables a las necesidades de aprendizaje de los niños, las niñas y los jóvenes y con la potencialidad de ayudar a promover su desarrollo en niveles crecientes de complejidad y autonomía.

La tercera subcategoría tenida en cuenta dentro de la didáctica del inglés, son las herramientas y materiales didácticos, por medio de los cuales, estudiantes y docentes se apoyan para conseguir los objetivos de aprendizaje y que permiten concretar en la realidad del aula las estrategias didácticas. Los aportes de los estudiantes permiten estipular un nivel de incidencia frente a los recursos que los docentes de inglés utilizan como apoyo didáctico. De esta manera, Teniendo en cuenta los 20 estudiantes que participaron en los grupos focales, el 30% destaca el uso de recursos tradicionales, el 25% los juegos, el 20 % menciona el uso del diccionario, el 15% destaca el texto guía y un 10% reconoce dibujos y ejemplos como recursos de aprendizaje - enseñanza empleados por el docente en las clases de inglés. Al mismo tiempo, los docentes indican otros recursos empleados, como son audios, videos, imágenes, worksheet, video beam, grabadora y parlante.

Por el contrario, a través de las observaciones realizadas, se evidencia en el desarrollo de la clase presencial, que los recursos didácticos utilizados son los disponibles en el aula tales como: tablero, el cuaderno y ejercicios de practica en relación con el tema, es decir, recursos tradicionales. Mientras en las clases virtuales, el docente se apoya en las guías de aprendizaje para dar explicación a las actividades y también recurre al uso de páginas web para realizar ejercicios prácticos. Asimismo, desde el PEI, la comunidad educativa expresa la importancia que tienen los recursos didácticos para apoyar los procesos de aprendizaje – enseñanza y se mencionan para tal fin, la incorporación de recursos tecnológicos, así como espacios adaptados para el aprendizaje - enseñanza del inglés. De igual forma, el Ministerio de Educación Nacional (2016, p. 17) por medio de los documentos curriculares sugeridos, reconoce los aspectos requeridos para fortalecer estos procesos educativos, como lo expresa:

Para el logro de las metas de fortalecimiento del inglés, hay áreas en las que se debe seguir trabajando y que se relacionan con: gestión escolar, nivel de inglés de los docentes y sus pedagogías de enseñanza, la relación de la lengua extranjera y la materna, la articulación del inglés a la vida de la

escuela y la comunidad, los materiales disponibles, las condiciones de infraestructura para la enseñanza del inglés (salones, laboratorios, bibliotecas, salas de internet, etc.)

Respecto a la importancia del uso de materiales y recursos didácticos Urbano y Rodríguez (2017, p. 42) señalan:

(...) el uso de material didáctico cobra gran importancia dentro del aula, al ser una estrategia práctica de aprendizaje - enseñanza tanto para los estudiantes como para el docente, ya que de esta manera es posible fomentar y fortalecer el dinamismo y la interacción en las clases, generando espacios más confiables donde los estudiantes pueden adoptar una actitud más activa y participativa que favorezca en gran medida su ambiente de aprendizaje.

De acuerdo con Alonso Ávila (2014, párr. 39) entre los recursos didácticos que destacan en el enfoque comunicativo se encuentran:

El libro de texto se considera un apoyo material valioso, pero no el eje de la instrucción. También se emplean otros tipos de materiales didácticos -p. ejemplo, cartulinas para tareas de resolución de problemas en grupo- y auténticos -revistas, folletos turísticos, billetes de transporte público, etc.-, así como objetos de uso corriente: una cámara fotográfica, un reloj-despertador, etc. (si la ocasión lo requiere, con los manuales de instrucciones correspondientes).

Finalmente, con base en los distintos aportes presentados por los estudiantes, estos valoran significativamente la implementación de estrategias que incorporen sus intereses, el componente lúdico y el uso de recursos que les permitan interactuar entre ellos, aprender haciendo, participar e incluyan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Categoría 3 Estrategia de gamificación

En esta categoría se analizan tres subcategorías. La primera de estas es la relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación TIC. Esta subcategoría surge al momento en el que los docentes plantean que uno de los elementos que debe tener en cuenta una estrategia pedagógica para motivar y captar la atención de los estudiantes es la incorporación de las TIC, con actividades que puedan ser aplicables en distintas situaciones de aprendizaje. Aspecto que concuerda con la posición de los estudiantes, al sentir que las tecnologías apoyan sus procesos de aprendizaje, les permite el aprendizaje autónomo y ampliar los conceptos trabajados en el aula y sobre todo los motiva a estar atentos y a aprender en clases. En el mismo sentido el Proyecto Educativo Institucional (PEI) apunta a la aplicación de estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales, que incluya entre otros elementos el uso de recursos didácticos y tecnológicos dentro de un clima mediado por el afecto, la tolerancia, el reconocimiento, el desarrollo creativo, el trabajo lúdico y en equipo. Teniendo en cuenta lo anterior, Escobar, (2016, p. 30) señala que;

El uso de las TIC motiva a los estudiantes y capta su atención, convirtiéndose en uno de los motores que invita a la realización de actividades y desarrollo del pensamiento. Los estudiantes motivados dedican más tiempo a trabajar y por ende aprenden más.

De esta manera y teniendo en cuenta la importancia que tienen hoy en día las TIC, en la vida cotidiana de las personas, el uso de estas herramientas se convierte en una ventaja en el campo de la educación, en la que puede servir de soporte para favorecer los procesos de aprendizaje de una manera dinámica y motivadora.

La segunda subcategoría es la motivación para el aprendizaje del inglés, en este sentido, los docentes aducen que uno de los factores primordiales dentro del proceso de aprendizaje-enseñanza es la motivación, la cual puede ser tanto intrínseca como extrínseca. En concordancia con lo anterior, los estudiantes mencionan unas

razones extrínsecas para aprender el lenguaje entre las que se señalan la explicación comprensible del docente, (característica que pudo ser constatada con ayuda del diario de campo) y la búsqueda de aprobación social de los compañeros, además de ser considerada como un requerimiento necesario para sus estudios superiores. Adicionalmente, se agregan unas razones relacionadas con la motivación intrínseca como lo son, el deseo de hablar fluidamente el inglés, el desarrollo personal, el sentimiento de logro de los aprendizajes y el deseo de viajar al exterior. Todos estos aspectos mencionados son tenidos en cuenta en el plan de área del área con base en los enfoques metodológicos, en los que se plantea el aprendizaje del idioma de una manera divertida, holística, democrática y motivadora. Félix (2005, citado por Naula 2017, p. 2). Menciona que;

Al mejorar la motivación del alumno, aumentará su interés y su disposición al esfuerzo y se centrará en las tareas de aprendizaje, con lo que, consecuentemente, aumentará su rendimiento, mejorarán sus resultados, disminuirán sus conductas disruptivas en el aula, disminuirán los conflictos con sus padres y docentes, mejorarán las relaciones con ellos, aumentarán su autoestima y, en definitiva, se sentirá más satisfecho consigo mismo.

Son muchas las ventajas que trae la motivación para el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, se debe indagar y escoger aquellas herramientas o estrategias adecuadas, con base a las necesidades, gusto de los estudiantes y correspondiendo a los objetivos de cada institución.

La tercera subcategoría Beneficios de la gamificación, se origina como parte de la estrategia pedagógica en la que se tiene en cuenta el uso de las TIC para la motivación en el aprendizaje del inglés. No obstante, los docentes aducen no conocer cómo se lleva a cabo una gamificación, sin embargo, la relacionan con los videojuegos, por lo que consideran que la adaptación de elementos de los videojuegos

y la actividad del juego generarían motivación entre los estudiantes, además de que podría ser una herramienta útil para el desarrollo de las habilidades comunicativas. En cuanto a los estudiantes, tampoco tienen conocimiento sobre la gamificación y aunque algunos no juegan videojuegos, a otros les gustaría que en la clase de inglés se incorporen elementos de este tipo de juegos como son: los retos, puntos, batallas, canciones, conversaciones, avatar con armadura y seleccionar a los compañeros con quien realizar las actividades (trabajo colaborativo).

Con base a lo anterior, el PEI señala que el quehacer educativo este basado en experiencias y actividades encaminadas a asegurar el aprendizaje y la formación integral de los estudiantes, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades y expectativas, donde el docente junto con el estudiante, el contenido cultural y ambiental se encuentran en interacción dinámica para lograr la formación de hombres y mujeres equilibrados con alto desarrollo humano y gran sentido social y humano. Al respecto, Liberio (2019, párr. 11) precisa que “la gamificación es considerada como estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable”.

A partir del análisis de cada una de las categorías y subcategorías de este estudio, teniendo en cuenta la triangulación de los datos obtenidos de la aplicación de cada uno de los instrumentos, grupo focal con los estudiantes, entrevista con los docentes, observaciones de campo, revisión documental del PEI y Plan de Área de inglés y con base a la fundamentación teórica expuesta, se presenta la propuesta de una estrategia pedagógica - didáctica de gamificación para fortalecer el proceso de aprendizaje – enseñanza del inglés, la cual se plantea ante la necesidad de superar actitudes apáticas y de desmotivación de un número significativo de estudiantes ante el aprendizaje de la lengua extranjera inglés.

Asimismo, la gamificación al ser una estrategia poco conocida por los docentes a nivel departamental y local es un aporte innovativo en el contexto regional e institucional, que podría despertar el interés y motivación de los actores educativos, por medio de la cual se puede lograr el desarrollo curricular del área de inglés y de distintas áreas de conocimiento, teniendo como objetivo la motivación del estudiante y su participación en el aprendizaje.

Conclusiones

- Teniendo en cuenta los propósitos que guían esta investigación y a partir de los cuales se diseña el plan de acción o propuesta, se retoma en primer lugar los aportes obtenidos a partir de la interacción y acercamiento a los sujetos de estudio, con el objetivo de identificar las percepciones de estudiantes y docentes sobre las estrategias y recursos implementados en el aula para dar desarrollo al proceso de aprendizaje – enseñanza del inglés, a partir del cual se da cuenta de la necesidad de empezar a emplear de manera gradual los enfoques basados en proyectos y problemas, como lo sugiere el MEN y se plantea en el plan de área de inglés de la Institución Educativa Isabel la Católica. Estos enfoques incorporan contenidos reales tomados de la vida cotidiana con diversidad de actividades en las que se pueden emplear y desarrollar las habilidades comunicativas del inglés de una manera divertida, holística, democrática y motivadora, desarrollando de igual manera una actitud crítica frente a la vida, partiendo de los intereses, necesidades de aprendizaje y despertando la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes para atraerlos a esa necesidad de que conozcan y sientan deseos de aprender la lengua extranjera inglés.
- Los docentes que participan de este estudio exponen que las tecnologías son los medios para alcanzar los fines del aprendizaje, a partir de lo cual se afirma que las TIC tienen como función apoyar las metodologías y se convierten en recursos útiles para el aprendizaje – enseñanza, en la medida en que su incorporación se realice teniendo en cuenta objetivos de aprendizaje alcanzables y claros. Su incorporación en la propuesta se sustenta en los aspectos mencionados, así como en la consideración de que generan un impacto en el aprendizaje de los estudiantes, en la medida en que las generaciones actuales se sienten atraídas por el desarrollo tecnológico, así como su crecimiento personal y formación académica se da en un contexto permeado por dichos avances y la transformación

constante de la información y las comunicaciones, por lo que es posible vincular la tecnología con las estrategias pedagógicas de tal forma que se potencialice la motivación, la atención y el conocimiento de herramientas para aprender inglés.

- A partir de la revisión de los documentos institucionales, se plantea la incorporación de la gamificación como estrategia pedagógica dentro del diseño curricular del área de inglés, sustentada en las teorías de aprendizaje significativo y la motivación, que permiten el fortalecimiento del Proyecto Educativo Institucional y contribuyen a mejorar los resultados académicos a mediano y largo plazo, evidenciadas en los desempeños de cada grado y en los futuros resultados de las pruebas saber, como contribución a la calidad educativa.
- La propuesta de gamificación se sustenta en la necesidad de motivar a los estudiantes a participar y reflexionar sobre sus procesos de aprendizajes, activar funciones superiores de pensamiento, relacionar los nuevos conocimientos con los existentes y aplicarlos en distintos contextos, reconociendo en esta estrategia una oportunidad para aprovechar todos esos componentes de los videojuegos que causan tanto interés en los estudiantes para realizar actividades secuenciales que les permitan alcanzar las competencias y habilidades comunicativas del inglés, a la vez que desarrollan la creatividad, capacidad crítica, participación, liderazgo, responsabilidad, trabajo en equipo, capacidad de escucha, respeto por las opiniones y muchas otras competencias sociales.
- Los hallazgos mencionados permiten construir una propuesta pedagógica desde el área de inglés, buscando el logro de un aprendizaje significativo, que parte de una pedagogía activa, en la cual se gamifica una unidad didáctica del plan de área del grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica, que será presentado como propuesta a la comunidad educativa para que los docentes puedan hacer uso de la

estrategia diseñada por medio de la aplicación @Myclassgame e incorporar el material consolidado para su aprovechamiento en el desarrollo de las clases para beneficio de estudiantes y docentes, como una forma de consolidar el camino a aprendizajes más vivenciales y prácticos.

Recomendaciones

- Es importante establecer dentro del plan de aula del área de inglés, estrategias específicas para trabajar las habilidades comunicativas, de manera que los docentes desarrollen de forma articulada y secuencialmente los procesos para garantizar el desarrollo de estas habilidades.
- La motivación es importante para alcanzar y fortalecer los procesos de aprendizaje - enseñanza, no obstante, para lograr que los estudiantes se motiven y cambien su actitud frente al aprendizaje del inglés, es necesario que los docentes planteen estrategias didácticas y metodológicas innovadoras, de acuerdo con los gustos y las necesidades de los estudiantes, de manera que tengan una participación activa y se logre un aprendizaje significativo.
- El uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje, favorece en los estudiantes la adquisición del conocimiento, ya que al emplear la dinámica, mecánica y componentes que presentan los videojuegos, se busca lograr la inmersión en el escenario de aprendizaje y que este permita generar un ambiente de motivación, participación y de desafío en el salón de clases.
- Capacitar a los docentes en la implementación de estrategias pedagógicas actuales y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que permitan la renovación de los procesos de enseñanza y aporten a una participación mucho más activa de los estudiantes en sus aprendizajes.

PROPUESTA

5.1. Denominación de la propuesta

Estrategia de Gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la

Católica en la ciudad de Montería- Córdoba

“THE AVENGERS SPACE ADVENTURE”

5.2. Descripción de la propuesta

Esta propuesta de gamificación se consolida como un apoyo pedagógico para los estudiantes y docentes, enfocado en aumentar la motivación de los estudiantes por aprender, buscando atraer su atención hacia el desarrollo de actividades secuenciadas, enmarcadas en la construcción de un ambiente gamificado llamativo que integra la estructura curricular del área de enseñanza inglés, los fundamentos pedagógicos del PEI y la esencia pedagógica de los docentes de la institución, convirtiéndose en una estrategia que tiene en cuenta el papel central del estudiante, sus estilos de aprendizaje y sus necesidades educativas, a la vez que se convierte en una alternativa metodológica para que el docente desarrolle el proceso de enseñanza, logrando así que se fortalezcan los procesos de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés y el aumento en los niveles comunicativos. Precisamente, la propuesta surge como respuesta a la problemática observada en algunos de los estudiantes de grado octavo grupo dos, de la Institución Educativa Isabel la Católica, que muestran desinterés y apatía por aprender la lengua extranjera inglés, generando que sus desempeños sean básicos y bajos, por lo que surge la necesidad de generar estrategias que motiven a estos estudiantes y faciliten su aprendizaje, haciéndolo vivencial, significativo y con sentido por parte del sujeto que aprende.

Esta propuesta de investigación consiste en emplear la dinámica, mecánica y componentes que tienen los videojuegos, para adaptarlos a los procesos de aprendizaje – enseñanza del área de inglés. Tomando estos elementos de los videojuegos se pretende motivar a los estudiantes a que tengan una participación activa en la adquisición del conocimiento. En esta estrategia didáctica que es conocida como gamificación, se tomará el contenido de uno de los periodos académicos del grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica de Montería, con los cuales se diseñarán una serie de misiones que los estudiantes desarrollaran de manera individual o grupal, luego al finalizar cada misión los estudiantes o grupos tendrán una puntuación o reconocimiento según sea el desempeño. Además de estas misiones, los estudiantes tendrán la oportunidad de obtener puntos o insignias por su comportamiento, responsabilidad y participación en clase, los puntos obtenidos podrán ser luego intercambiados por prebendas o poderes relacionados con acciones a las que tendrán derecho dentro del salón. De igual forma, habrá penalizaciones por aquellas faltas comportamentales y académicas. Otro elemento de la gamificación serán las batallas que al igual que las misiones podrán ser realizadas de manera individual o grupal. Esta gamificación será implementada a través de la plataforma @Myclassgame, la cual presenta los elementos necesarios para brindarle a los estudiantes la oportunidad de lograr de una manera activa y divertida un aprendizaje significativo del área de inglés.

5.3. Fundamentación

En la Institución Educativa Isabel La Católica, se evidencia como una dificultad para el docente y los estudiantes, el proceso de aprendizaje - enseñanza del área de inglés, en donde a pesar del esfuerzo académico y didáctico que han hecho los docentes por dinamizar las sesiones de clases, los estudiantes demuestran en ciertas oportunidades apatía por el área y hacia algunas actividades, esto se ve reflejado en el promedio del área, que generalmente es básico, con un considerable número de

estudiantes con desempeño inferior. Ante esta necesidad de motivar a los jóvenes por aprender inglés, lograr mayores niveles de comunicación a medida que avanzan de un grado a otro y reconociendo de que los métodos de enseñanza, la disposición, motivación y actitud ante el aprendizaje son vitales para aprender, se fundamenta la presente propuesta, que, además, sería de gran importancia para contribuir a la adquisición del nivel B1 según el Marco Común Europeo para el dominio de un idioma y el cual ha sido el propósito del gobierno colombiano a través del Programa Nacional de Bilingüismo, favoreciendo que la sociedad colombiana cada vez sea más competente en la comunicación en una lengua extranjera como el inglés y que signifique para los jóvenes mayores oportunidades académicas y laborales, así como el desarrollo y crecimiento social y económico del país.

El uso de la gamificación como estrategia ha suscitado muchos debates y análisis en distintos campos, ya que sus aportes en la motivación de los participantes son indiscutibles, permitiendo que asuman distintos roles y les genera diferentes sensaciones mientras desarrolla las actividades, siempre y cuando estas sean diseñadas con objetivos claros y pensando en quien las va a realizar y lo que le despierta su interés, así lo define Pere Cornellá et al., (2020)

Gamificar consiste en construir un escenario donde los participantes se convierten en los auténticos protagonistas y donde avanzan para lograr un reto propuesto utilizando algunos de los elementos de juego que se han mencionado anteriormente. Suele tratarse, además, de un tipo de experiencia que se prolonga en el tiempo, que se aplica a largo plazo. (p. 12)

Es a través de esta estrategia innovadora, que además de usar elementos de los videojuegos que son populares entre los jóvenes y los mantiene horas conectados a una pantalla, también recurre a plataformas que implican hacer uso de las tecnologías de la información y la comunicación como herramientas de apoyo, que integradas en una serie de actividades con un diseño estructurado de los distintos momentos cómo

se desarrollan los procesos de aprendizaje - enseñanza y el papel pedagógico que asume el docente como guía, desde el área de conocimiento del inglés, permiten que los estudiantes aprendan mientras se hacen parte de escenarios virtuales creados con fines educativos para lograr que alcancen y desarrollen las competencias cognitivas y otras requeridas para su vida en sociedad como la colaboración, autoestima, autoaprendizaje, reconocimiento de sus capacidades y habilidades, trabajo individual y en equipo, cooperación, entre muchas otras. Aprender una lengua extranjera depende tanto del método de enseñanza del docente, como el papel que asume el estudiante frente a su propio aprendizaje, las herramientas y procesos cognitivos que va desarrollando y el compromiso frente al aprendizaje, por eso desde la gamificación que se propone se concede un papel fundamental a la motivación extrínseca e intrínseca en los estudiantes, que les permita comprender y aprender de forma más sencilla y significativa la lengua extranjera inglés, para alcanzar los fines de formación tanto institucional como a nivel nacional. .

5.4. Objetivos de la Propuesta

5.4.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta de Gamificación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8°2 de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería- Córdoba.

5.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar las apreciaciones de los estudiantes y docentes sobre la metodología y recursos que usan en el proceso de aprendizaje – enseñanza del idioma inglés.
2. Determinar los contenidos curriculares del área de inglés para el diseño de la propuesta de gamificación.

3. Diseñar una estrategia de gamificación apoyada en una herramienta online que permita fortalecer el proceso de aprendizaje – enseñanza en el área de inglés a través del programa online “@Myclassgame” De acuerdo con la selección de la narrativa sobre los “Avengers”.
4. Compartir a través de un documento digital y la presentación de las actividades en el programa online, la propuesta de gamificación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8º2 de la Institución Educativa Isabel la Católica.

5.5. Beneficiarios

Esta propuesta va dirigida a los estudiantes de 8º de la Institución educativa Isabel la Católica de Montería-Córdoba, quienes tendrán la oportunidad de aprender el idioma inglés, de una manera divertida y activa a través de una estrategia de gamificación, la cual está diseñada con base a unos instrumentos que son de interés para los jóvenes como son las TIC y los videojuegos, del cual se toman la dinámica, mecánica y componentes que servirán de enlace motivacional para el aprendizaje. Posteriormente, esta propuesta podrá ser adaptada e implementada en otros grados de la institución en los cuales se presente la misma problemática planteada en este trabajo de investigación. Se espera la participación de los estudiantes y docentes en cada fase de este proyecto y, por tanto, estos últimos, encuentren en esta estrategia una forma innovadora de desarrollar el proceso de enseñanza y de mantener actualizada su práctica pedagógica.

5.6. Productos

El producto de la investigación será una propuesta de gamificación, diseñada con la dinámica, mecánica y componentes que poseen los videojuegos, los cuales se basarán en los contenidos a desarrollar, teniendo en cuenta uno de los periodos académicos del plan de área de inglés seguido en la institución educativa. Con esta

propuesta de Gamificación se busca que los estudiantes tengan una participación activa y sobre todo estén motivados en clases para de esta manera fortalecer los procesos de aprendizaje-enseñanza del inglés. Las distintas actividades serán planteadas buscando desarrollar las competencias oral y escrita y las habilidades comunicativas del idioma, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, permitiendo al estudiante secuencialmente adquirir un mayor dominio y fluidez comunicativa, determinados por los lineamientos curriculares y derechos básicos de aprendizaje del área y grado que cursan.

5.7. Localización

La presente propuesta se llevará a cabo en la Institución Educativa Isabel la Católica sede de bachillerato José Antonio Galán. La sede José Antonio Galán se encuentra ubicada en el suroriente de la ciudad de Montería, departamento de Córdoba- Colombia, en la Calle 15 # 13 – 48 del Barrio Risaralda, en una zona cercana al mercado del sur, estaciones de gasolina y gas, hospital, barrios residenciales como La Julia, 6 de Marzo, Granada y 14 de Julio. Tiene tres vías de acceso, de las cuales dos están pavimentadas y en buen estado; en uno de los accesos por la parte sur de la institución, la calle se encuentra sin pavimentar, esta vía no es utilizada para el ingreso y salida de la comunidad estudiantil.

A continuación, se encuentra el mapa de la localización de la institución educativa en la ciudad de Montería:



Fuente: Google Maps

Figura 6. Localización de la Institución Educativa Isabel la Católica

5.8. Método

En esta investigación se emplea el enfoque cualitativo como aproximación a la realidad educativa desde la cual se busca obtener información y construir nuevas experiencias y conocimientos, con ayuda de la comunidad educativa y sus apreciaciones sobre los procesos educativos que experimentan en el aula. También este tipo de investigación está íntimamente relacionada con la interpretación de los fenómenos o situaciones de estudio, de allí que este paradigma sea denominado interpretativo - cualitativo, pues se centra en la comprensión, dar significado y actuar en torno a la realidad de estudio. Teniendo en cuenta lo anterior y luego del análisis de los resultados obtenidos en los distintos instrumentos para la recolección de información, en la fase de diagnóstico y De acuerdo con la problemática planteada se procede a diseñar la propuesta de gamificación con las siguientes actividades:

GAMIFICACIÓN

Tabla 9. Propuesta de Gamificación

ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN			
SPACE ADVENTURE OF THE AVENGERS			Grado
Área	Inglés	Unidad	Segunda
Narrativa general	Durante el año 2021 el universo nuevamente enfrenta el peligro de ser destruido por Thanos, quien busca apoderarse de las gemas del infinito y convertirse en el ser más poderoso del universo, por lo que los vengadores y guardianes de la Galaxia necesitan de la ayuda de jóvenes valientes que se integren a sus filas de superhéroes y ayuden a recuperar estas gemas, que fueron dispersadas en distintos planetas y cuerpos celestes para despistar a Thanos. Para que estos jóvenes puedan recuperar las gemas necesitan aprender el idioma interestelar inglés, para descifrar y resolver los desafíos que se les presentan en cada planeta, de tal forma que al final adquieran el superpoder de mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés y conformen una nueva organización de superhéroes y superheroínas “Isabelinos” para salvar al mundo.		
Dinámica	Las actividades de la unidad seleccionada del plan de área de inglés de la Institución Educativa Isabel la Católica estarán divididas por retos o misiones, a través de las cuales se realiza la ejercitación de las unidades temáticas escogidas. Al completar cierta cantidad de retos o misiones el estudiante tiene la oportunidad de ir subiendo de nivel, y obtener una calificación dependiendo del desempeño en las actividades. Cada misión o reto tendrá un valor que se irá acumulando y serán conocidos como Puntos de experiencia (XP). Igualmente habrá, Checkpoints (CP) o puntos de comportamiento (XP O HP), los cuales serán obtenidos por su desempeño social, comportamental, responsabilidad en el salón de clases y en el desarrollo de las actividades. Los CP se ven directamente retribuidos en los puntos de experiencia (XP), que son lo que permiten avanzar de nivel y además se convierten en unidades de dinero, para comprar ciertos beneficios estipulados en el juego e intercambiados por prebendas dentro		

ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN

del salón de clases y tenidos en cuenta como una nota, ya que los ítems para lograr estos puntos están relacionados con la formación integral del estudiante, y los puntos de vida (HP). Si en los CP, se adquiere un comportamiento negativo este puede restar puntos XP o HP, de acuerdo con el criterio del comportamiento negativo. En caso de que un estudiante se quede sin puntos HP o de vida, se estipulan unas penalizaciones para que pueda ganar algunos puntos HP, estas penalizaciones pueden incluir desde realizar una actividad adicional, hacer un deber en el aula, salir unos minutos más tarde al recreo, deben ser estipuladas entre docentes y estudiantes. También se encuentra la opción insignia, que son creadas en relación con la temática, el estudiante gana la insignia al alcanzar cierto nivel y con ello también gana puntos XP, estas son ganadas De acuerdo con su desempeño en las misiones, las batallas y su actuación social y comportamental. Con el dinero acumulado puede comprar poderes, entendido como algún beneficio en el aula, recibir una ayuda adicional o cambiar de lugar durante una sesión de clases. También existe la opción colecciones, que es una especie de tarjetas para colección, requieren alcanzar un nivel determinado y pagar el costo, se puede establecer una prebenda al lograr coleccionar todas las tarjetas. En la tienda pueden adquirir otras prebendas al alcanzar el nivel y tener el dinero.

Dentro de las posibilidades que ofrece el programa está la opción eventos que establecen premios o penalizaciones al azar permitiendo ganar o perder puntos, estos eventos se pueden realizar en un momento determinado y acordado con los estudiantes. Además, de las misiones, Checkpoints y eventos, habrá batallas individuales y grupales en las que los estudiantes se enfrentarán para demostrar su poderío en la apropiación del conocimiento. Dichas batallas se pueden realizar a través de cuestionarios presentados como pruebas cronometradas programadas, en este proyecto se realizan las batallas también en el aula con exposiciones grupales, trabajos grupales, conversaciones, concursos de preguntas, entre otros. Dependiendo de los puntos obtenidos en las batallas, estos serán convertidos en una nota de evaluación y en puntos de experiencia (XP), acumulables para subir de nivel y para ganar dinero, cada punto de experiencia tiene el valor de una moneda. En las batallas grupales, el líder del grupo será aquel que tenga mayor nivel o más XP acumulados, para lo cual habrá establecido un ranking estudiantil en el cual cada estudiante según sea su posición tendrá un rango y estará

ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN

representado con el avatar de un superhéroe. Aquellos estudiantes que violen las normas sociales o comportamentales establecidas en el salón de clases perderán puntos según sea la falta cometida, lo que puede ocasionar: bajar de nivel, perder rango e insignias ganadas.

Mecánica

Niveles	Para completar esta fantástica aventura los Héroes estudiantiles deberán completar 5 peligrosos niveles en los cuales deberán realizar en cada uno de estas 2 misiones y una batalla que puede ser individual o grupal. A lo largo de cada nivel podrá ganar puntos de experiencia (XP) y Checkpoints (incluye puntos XP y HP) que podrán utilizar a lo largo del periodo escolar para obtener diferentes beneficios. Para ascender de nivel, el estudiante debe obtener un puntaje mínimo de 3.6 que hace parte del desempeño básico, en la suma del total de las dos misiones, la batalla y los puntos comportamentales posibles, en caso contrario tiene un intento más para subir la puntuación, sino lo logra recibirá una penalización en ese nivel, esta consiste en una exposición o actividad de nivelación adicional para así poder cumplir con el puntaje requerido.
Misiones	Como actividades de fortalecimiento y práctica en el desarrollo del segundo período del área de inglés, deberás completar los ejercicios propuestos teniendo en cuenta algunas de las unidades temáticas del área de inglés en grado 8°. Son 5 misiones regulares y 5 misiones extras, para un total de 10 misiones, 2 en cada nivel y una batalla, que debes completar para consolidarte como un gran superhéroe estudiantil. En cada misión se detalla el objetivo, unos indicadores de desempeños, la puntuación que se puede lograr según sea tu desempeño y la calificación que te dará el docente, así como la descripción de la misión y la forma en que se llevará a cabo el proceso de evaluación. La puntuación obtenida en cada misión será acumulada para subir de nivel, subir de rango y ganar insignias. Para pasar de una misión a otra debes realizar satisfactoriamente la actividad, si no logras los objetivos de la misión no se habilita la siguiente.
Avatar	Luego de concluir la primera misión en el nivel 0 tendrás la oportunidad de escoger el avatar de super héroe con el que más te identifiques. Sin embargo, debes tratar de completar la misión en el menor tiempo posible y con un buen desempeño, ya que de esta forma serás uno de los primeros en escoger. En caso de que varios estudiantes estén empatados en tiempo y desempeño, se tendrán en cuenta los XP acumulados. Recuerda, de ti depende incrementar tus poderes obteniendo altos XP en las diferentes

ESTRUCTURA DE LA GAMIFICACIÓN

	misiones y batallas y CP (unión de XP y HP) obtenidos con tu responsabilidad y desempeño social/ personal en el salón de clases.
Checkpoints (CP)	Un buen superhéroe debe demostrar siempre buena disciplina, respeto, solidaridad y cooperación con las demás personas, además de cumplir con sus obligaciones. Para consolidarte como un gran héroe debes tener presente estas características entre otros valores que serán establecidos en el salón de clases. Estos Checkpoints (CP) te harán merecedor de prebendas en el salón de clases, según sea tu nivel y rango. También, obtendrás insignias. El no cumplir con estos aspectos, ocasiona que tus poderes se debiliten y pierdan puntos y rangos. Aquellos, superhéroes estudiantiles, que al finalizar cada nivel haya tenido una puntuación igual o menor que 100 XP y mínimo 5 vidas (HP), serán llamados por el docente a concentración en donde deberán comprometerse con algunas acciones para mejorar su comportamiento y acumular una cantidad mayor de CP. Por cada nivel se tomará una nota que será promediada al terminar la unidad y que equivaldrá al 20% de la nota final como parte de la formación integral de los estudiantes.

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 10. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN				
Mission 1:	Getting My Avatar - Earth	Nivel	0	Grado
Área	Inglés	Unidad	Segunda	
Ámbito Conceptual/temático	FOODS AND DRINKS (vocabulary)	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.	
			Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas	

cotidianos y personales	
DBA Desempeños	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares. SUPERIOR: Reconoce el vocabulario de los alimentos en inglés, relacionando correctamente la escritura de todas las palabras con su imagen y las clasifica en alimentos saludables y no saludables, responde correctamente todos los interrogantes y demuestra un excelente trabajo en equipo, manteniendo una sobresaliente pronunciación de las oraciones. ALTO: Reconoce la mayoría de las palabras del vocabulario de los alimentos en inglés, relacionando la escritura con su imagen y las clasifica en alimentos saludables y no saludables, responde los interrogantes, demuestra un buen trabajo en equipo manteniendo una buena pronunciación de las oraciones. BÁSICO: Reconoce algunas de las palabras del vocabulario de los alimentos en inglés, con dificultad relaciona la escritura con su imagen y clasifica ciertos alimentos en saludables y no saludables, realiza el trabajo en equipo, aunque con dificultad construye las oraciones y su pronunciación es aceptable. BAJO: Desconoce las palabras del vocabulario de los alimentos en inglés, lo que le dificulta crear la relación entre la escritura con su imagen, la clasificación de los alimentos en saludables y no saludables, así como construir oraciones y pronunciarlas correctamente, no da respuesta a los interrogantes o lo hace de forma incorrecta.
Objetivo de Aprendizaje	Practicar la escritura y pronunciación del vocabulario de alimentos y bebidas saludables y no saludables. Construir respuestas y practicar su pronunciación sobre el vocabulario estudiado, por medio del trabajo en equipo.
Descripción de la misión	En la siguiente actividad debes escribir el número correcto en las imágenes de los alimentos y bebidas presentes en la actividad, luego deberás buscarlos en la sopa de letra.



Healthy	Unhealthy

3ª El siguiente paso para completar esta misión es responder estas

3ª El siguiente paso para completar esta misión es responder estas preguntas en tu cuaderno.

3^a El siguiente paso para completar esta misión es responder estas preguntas en tu cuaderno.

(writing)

1° What is your favorite food and drink?

2° What is your least favorite food?

3° What foods are healthy?

4° What foods are unhealthy?

4ª Ahora es el turno de trabajar con un compañero del salón, haciendo un pequeño diálogo donde incluyas las preguntas anteriores con sus respectivas respuestas (Rol play). Cada grupo compartirá su diálogo con el resto de compañeros y aquellos que logren un desempeño excelente y sobresaliente, podrán acceder a su primera gema.

¡Muy buen trabajo, ahora si puedes escoger el Avatar que te acompañará durante este periodo escolar, recuerda que, De acuerdo con los puntos ganados de XP y HP, así será tu turno para escogerlo!

- Al finalizar esta misión puedes alcanzar 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase.
- También puedes adquirir un total de 30 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.
- Los puntos por comportamiento CP pueden ser acumulados para beneficios en la clase de inglés.

Puntuación	Calificación
SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 25 - 30 HP	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0
ALTO: 135 - 144 XP Y 20 - 24 HP	ALTO: entre 4.0 y 4.6
BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 19 HP	BÁSICO: entre 3.0 y 3.9
BAJO: 0 - 124 XP Y menos de 10 HP	BAJO: entre 1.0 y 2.9

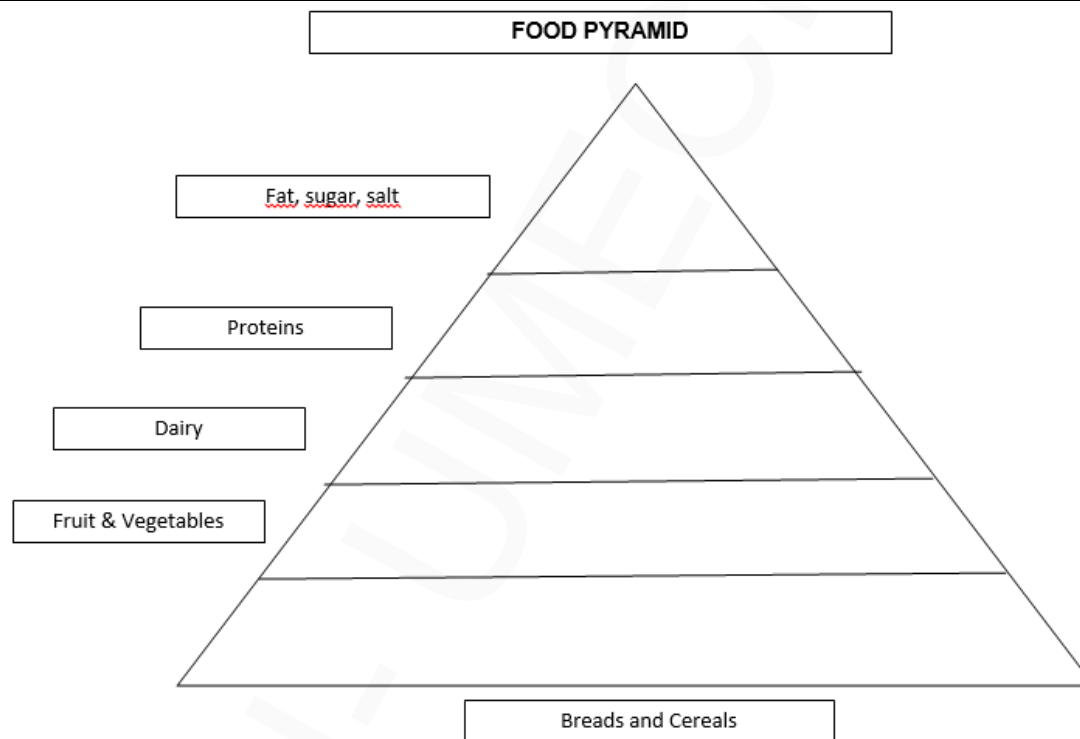
Recursos	Material impreso Computadores	Sala de informática Internet
Evaluación	Durante el desarrollo de las actividades el docente valorará la participación e interés del estudiante, en la socialización de la conversación hará uso de una rúbrica de evaluación para constatar los desempeños planteados y reconocer fortalezas y debilidades de escritura y pronunciación de frases. Otro aspecto a resaltar en esta propuesta que apunta a una evaluación integral desde todas las competencias del estudiante, son los CHECK POINTS (C.P) que son una forma de reconocer el esfuerzo, compromiso, dedicación y motivación demostrada, a partir de los puntos asignados según el tipo de comportamiento (personal, social, responsabilidad) fomentando el desarrollo actitudinal en el estudiante mientras cumple con sus deberes escolares y que al final representan premios, así como orientan al docente en la toma de decisiones educativas sobre los aspectos a fortalecer y mantener aquellos que están funcionando y la valoración representada en la nota asignada.	

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 11. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 2:	Earth: INCREASING POWER	Nivel	0	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	FOODS AND DRINKS (vocabulary)	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		
			Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales		

DBA Desempeños	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares. SUPERIOR: Clasifica correctamente los alimentos en la pirámide alimenticia, cumpliendo con cada una de las etapas de la misión acertadamente, demostrando comprensión de las actividades y trabajo en equipo. ALTO: Clasifica correctamente la mayoría de los alimentos en la pirámide alimenticia, realiza sobresalientemente todas las etapas de la misión, demuestra la comprensión de las actividades, requiriendo mayor acompañamiento y el trabajo en equipo es bueno. BÁSICO: Clasifica correctamente algunos de los alimentos en la pirámide alimenticia, presenta dificultad en el desarrollo de algunas de las etapas de la misión, aunque entiende la temática, requiere repaso. El trabajo en equipo es bueno. BAJO: No realiza la clasificación de los alimentos en la pirámide alimenticia o son pocos los aciertos realizados, no cumplió con las etapas de la misión, no demuestra comprensión del tema y requiere mejorar el trabajo en equipo.
Objetivo de Aprendizaje	Clasificar el vocabulario de los alimentos y bebidas en la pirámide alimenticia de acuerdo con el grupo alimenticio correspondiente. Relaciona el vocabulario practicado con información recogida en contextos cotidianos, representando la información en datos cuantificables. Práctica la pronunciación de oraciones relacionadas al vocabulario trabajado, en situaciones comunicativas presentadas en el aula. Experimenta situaciones comunicativas que le permitan mejorar las habilidades comunicativas: listening and speaking.
Descripción de la misión	Ya que tienes tu avatar de superhéroe es necesario que inicies con tu super entrenamiento y puedas recuperar la primera Gema del infinito, la gema del espacio (space stone), para lo cual el docente te prepara y así puedas descifrar el lugar donde se encuentra, para ello te da información sobre la pirámide alimenticia y la clasificación de los alimentos y sus beneficios, necesarios para tener una dieta balanceada que te permita tener una buena salud. Completa la siguiente pirámide alimenticia, con alimentos que pertenezcan a cada grupo.



Fuente: Elaboración de los investigadores, 2021.

Figura 8. Pirámide alimenticia

- Responde las preguntas teniendo en cuenta el grupo alimenticio que provee los siguientes beneficios a la salud de las personas.

These aliments provide energy to your body: _____

A food group with a lot of vitamin and minerals is: _____

	a ____% eat fast food ____ a ____% eat vegetables in ____ a ____% prefer eat____	
	- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase. - También puedes adquirir un total de 20 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.	
Puntuación	SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 18 - 20 HP ALTO: 135 - 144 XP Y 14 - 17 HP BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 13 HP BAJO: 0 - 124 XP menos de 10 HP	Calificación SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Aula de clases Encuesta	Texto way to go 8 Carteles o video Beam
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.	
Observaciones	Al finalizar este nivel cero se recuerda que los desempeños en las misiones deben ser mínimo 3.6 para avanzar al siguiente nivel y misiones, la puntuación a alcanzar es como mínimo 290 puntos XP y 60 puntos HP, las oportunidades son muchas aproveche la batalla y los puntos comportamentales. Los puntos comportamentales posibles en cada nivel son 210 XP y 50 HP.	

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 12. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 3:	Moon: Power Stone	Nivel	1	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	EATING DISORDER	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.				
Desempeños	SUPERIOR: Realiza la lectura de los desórdenes alimenticios, respondiendo correctamente las preguntas y participa activamente en la socialización de la actividad. ALTO: Realiza la lectura de los desórdenes alimenticios, respondiendo algunas de las preguntas correctamente, en otras requiere correcciones y participa activamente en la socialización de la actividad. BÁSICO: Realiza la lectura de los desórdenes alimenticios desconociendo algunas expresiones o no comprendiendo el mensaje, responde las preguntas necesitando corregir y aclarar los errores y participa con menos frecuencia en la socialización de la actividad. BAJO: Con dificultad realiza la lectura de los desórdenes alimenticios, la mayoría de las respuestas a las preguntas no corresponden a lo solicitado o presentan errores gramaticales, requiere significativas correcciones, su participación en la socialización es poca. Requiere estímulo para superar las dificultades.				
Objetivo de Aprendizaje	Describir en forma oral y escrita problemas relacionados con el cuerpo humano y la alimentación.				
Descripción de la misión	EATING DISORDER Para comenzar en esta misión deberás leer un texto que se encuentra en un pergamino interestelar				

al que solo tienen acceso aquellos héroes que les gusta conocer sobre cultura general, que se preocupan por conocer sobre la salud de los terrícolas. Para iniciar la lectura de este pergamino primero debes responder unos interrogantes relacionados con tus conocimientos previos. Las respuestas serán socializadas con el grupo completo de avenger y el docente, quien cooperará también para aclarar las dudas que tengas sobre el tema que se encuentra en el pergamino.

What is an eating disorder?

What causes an eating disorder?

What kind of eating disorder do you know?

What is anorexia? What is bulimia? What is binge eating?

Ahora llegó el momento de leer el texto. Como está en un idioma galáctico que estás aprendiendo habrá palabras que no pronunciarás correctamente, razón por la cual el docente lo leerá primero frente al grupo y luego llamará a un grupo de héroes para que realicen también la lectura. Presta mucha atención.

What is an eating disorder? (Reading And listening)

An eating disorder is an obsession with food and weight that harms a person's well-being.

Although we all worry about our weight sometimes, people who have an eating disorder go to extremes to keep from gaining weight. There are 3 main eating disorders: anorexia nervosa, bulimia and binge eating.

What is anorexia?

Anorexia nervosa is an illness that usually occurs in teenage girls, but it also can occur in teenage boys, and in adult women and men. People who have anorexia are obsessed with being thin.

They don't want to eat, and they are afraid of gaining weight. They may constantly worry about how many calories they take in or how much fat is in their food. They may take diet pills, laxatives or water pills to lose weight. They may exercise too much. People who have anorexia usually think they're fat even though they're very thin. They may get so thin that they look like

they're sick. Anorexia isn't just a problem with food or weight. It is an attempt to use food and weight to deal with emotional problems.

What is bulimia?

Bulimia is eating a lot of food at once (called bingeing), and then throwing up or using laxatives to remove the food from the body (called purging). After a binge, some bulimics fast (don't eat) or overexercise to keep from gaining weight. People who have bulimia may also use water pills, laxatives or diet pills to "control" their weight. People who have bulimia often try to hide their bingeing and purging. They may hide food for binges. People who have bulimia are usually close to normal weight, but their weight may go up and down.

What is Binge Eating Disorder?

Binge eating disorder (BED) is a mental illness characterized by regular episodes of binge eating. Binge eating involves eating an excessive amount of food, which may take place in a rapid space of time, or may be more of an extended grazing. These episodes can feel chaotic, uncontrollable and highly distressing.

During a binge eating episode, a person may not be hungry, but may continue to eat past the point of feeling comfortably full. It is common for people to binge eat alone or in secret, and experience intense feelings of guilt, shame, disgust and low mood after a binge.

READING COMPREHENSION (Writing)

Luego de leer el texto, llegó el momento de mostrar lo que aprendiste sobre el tema, para lo cual deberás responder de forma individual las siguientes preguntas en tu cuaderno.

What is an eating disorder?

What are the main eating disorders?

What are the typical characteristics of a person with anorexia nervosa?

What does a person do with bulimia to lose weight?

How does a person with binge eating feel after eating an amount of food?

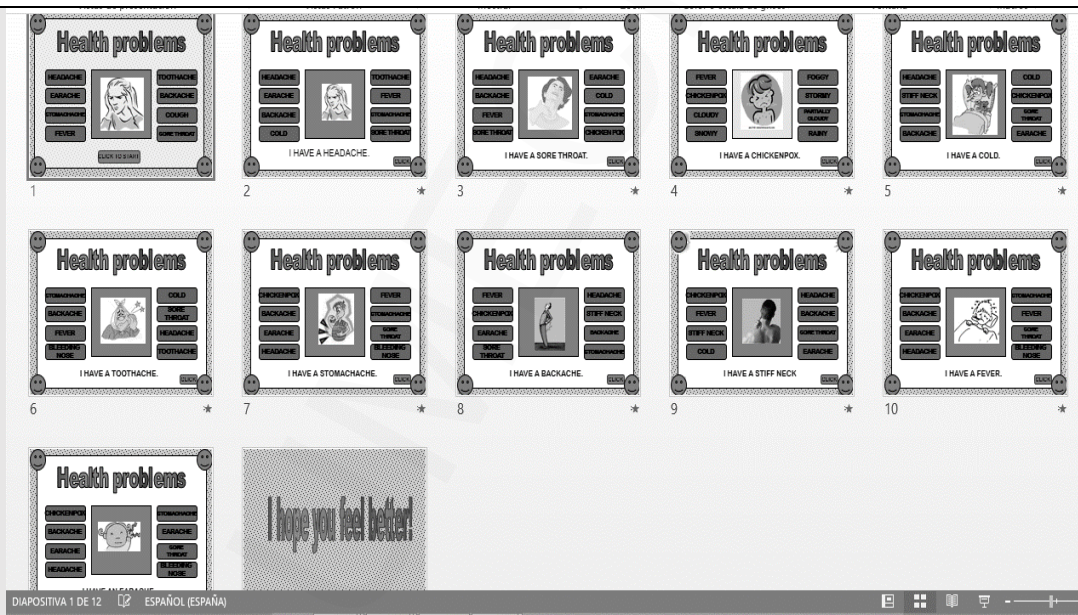
What do you think about a person with an eating disorder? Para concluir con esta misión todos los Avengers formarán una mesa redonda en donde discutirán las preguntas anteriores. Habrá una gran recompensa en puntos XD por tu participación. Sin embargo, hay una advertencia para la próxima batalla que debes comenzar a preparar ya que debes hacer una presentación sobre Eating Disorders y cómo prevenirlos, desde ya debes organizar un grupo de cuatro avengers. ¡BUENA SUERTE! - Al finalizar esta misión puedes alcanzar 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. - También puedes adquirir un total de 30 HP durante la misión.		
Puntuación	Calificación	
SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 25 - 30 HP ALTO: 135 - 144 XP Y 20 - 24 HP BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 19 HP BAJO: 0 - 124 XP Y menos de 10 HP	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9	
Recursos	Aula de clases Texto way to go 8	
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.	

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 13. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 4:	Moon: recovery of the power stone	Nivel	1	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	EATING DISORDER - PARTS OF THE BODY	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.				
Desempeños	SUPERIOR: Demuestra apropiación del vocabulario estudiado sobre los problemas de salud humana, relacionándolos con el tratamiento requerido. ALTO: Demuestra apropiación de algunas palabras del vocabulario estudiado sobre los problemas de salud humana, relacionándolos con el tratamiento requerido. BÁSICO: Demuestra poca apropiación del vocabulario estudiado sobre los problemas de salud humana, lo que le dificulta relacionar los problemas con el tratamiento requerido. BAJO: El estudiante desconoce el vocabulario trabajado, no tiene apropiación de las palabras, ni es capaz de relacionar los problemas de salud humano con el tratamiento requerido.				
Objetivo de Aprendizaje	Identificar problemas de salud en el cuerpo humano y el tratamiento requerido como afianzamiento del vocabulario y la elaboración de oraciones y textos cortos.				

Descripción de la misión



Fuente: Elaboración de los investigadores, 2021.

Figura 9. Problemas de salud.

Luego de entrenar con el docente y repasar las partes del cuerpo en inglés y de aprender un vocabulario sobre problemas de salud de los terrícolas deberás identificar en una diapositiva algunos problemas de salud y cuál sería la forma de tratarlos. Para iniciar la actividad los 5 Avengers con más puntos acumulados escogen a los primeros participantes. Al terminar la actividad los 5 Avengers con los puntajes más bajos ceden a los Avengers con mayor puntuación 50 CP (XP).

- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya

	sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase. También puedes adquirir un total de 20 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.	
Puntuación	SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 18 - 20 HP ALTO: 135 - 144 XP Y 14 - 17 HP BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 13 HP BAJO: 0 - 124 XP menos de 10 HP	Calificación SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Aula de clases	Texto way to go 8
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.	
Observaciones	Al finalizar este primer nivel se recuerda que los desempeños en las misiones deben ser mínimo 3.6 para avanzar al siguiente nivel y misiones, la puntuación a alcanzar es 580 XP teniendo en cuenta los puntos del nivel anterior y 120 puntos HP en relación con los puntos anteriores, las oportunidades son muchas aproveche la batalla y los puntos comportamentales. Los puntos comportamentales posibles en cada nivel son 210 XP y 50 HP.	

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 14. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 5:	Universe: Finding The Road	Nivel	2	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	EATING DISORDER - HEALTH PROBLEMS AND REMEDIES - FIRST CONDITIONAL	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.				
Desempeños	SUPERIOR: Completa el camino del juego respondiendo correctamente junto al grupo de trabajo todos los interrogantes sobre las temáticas, ocupan los tres primeros lugares. ALTO: Completa el camino del juego respondiendo correctamente junto al grupo de trabajo la mayoría de los interrogantes sobre las temáticas, ocupan entre la cuarta y séptima posición. BÁSICO: Completa el camino del juego respondiendo correctamente junto al grupo de trabajo algunos de los interrogantes sobre las temáticas, su posición está entre los últimos lugares. BAJO: Realiza el camino del juego con varias inconsistencias, entre ellas no hacer la actividad o comenzar y no terminarla, cometer muchos errores debido a la falta de práctica de vocabulario y las oraciones, mantener mala comunicación con el grupo, ser irrespetuoso e irresponsable, la posición influye siempre que su desempeño esté caracterizado por las situaciones anteriormente descritas.				
Objetivo de Aprendizaje	Practicar las temáticas desarrolladas durante las misiones anteriores para afianzar los conocimientos. Demostrar comprensión del vocabulario en relación con la elaboración de oraciones, respuestas a interrogantes y pronunciación de mensajes.				
Descripción de la misión	Después de un largo y fuerte entrenamiento, llegó la hora de que salgas al universo exterior y poder seguir con tu misión afianzando aún más el dominio del idioma inglés.				

En este viaje interestelar deberás seguir el camino que te llevará a encontrar pistas sobre el lugar donde se encuentra la tercera gema del universo: reality stone o gema de la realidad. Durante esta misión es importante lo que has aprendido sobre el inglés en tu entrenamiento para avanzar en el camino.

Indicaciones.

Los 7 Avengers con los puntajes más altos escogen a los miembros de su equipo los cuales para poder avanzar en su nave espacial deben utilizar la roca de poder (Dado) la cual solo permite avanzar hasta 6 puntos sobre la velocidad de la luz.

Como solo existe una sola roca de poder cada equipo debe esperar su turno para ir avanzando. En cada avance habrá una pregunta que cualquier miembro del equipo podrá responder. En caso de responder erróneamente el equipo deberá regresar al último punto donde se respondió correctamente alguna pregunta.

Sin embargo, este Universo está lleno de agujeros negros que pueden hacer devolver el grupo varios puntos sobre la velocidad de la luz o por el contrario habrá otros agujeros que te harán avanzar varios puntos sobre la velocidad de la luz, también encontraras estrellas magnéticas que harán que el grupo pierda el turno de usar la roca de poder una o varias veces.

Esta es una misión con muchos riesgos por lo tanto debes tener mucho cuidado ya que en el camino te podrás encontrar con cometas absorbedores de poder que te harán perder puntos XP, HP, CP, la buena noticia es que el Docente ha instalado a lo largo del camino estaciones satelitales que te ayudarán a recargar los mismos puntos. ¡Buena Suerte!

Figura 10. Juego recorrido por el espacio.

- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase.
- También puedes adquirir un total de 30 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.

Puntuación	SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 25 - 30 HP ALTO: 135 - 144 XP Y 20 - 24 HP BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 19 HP BAJO: 0 - 124 XP Y menos de 10 HP	Calificación	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Aula de clases Texto way to go 8 tablero de juego - dado (virtual o físico)		
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.		

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 15. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 6:	Universe: Power Supply	Nivel	2	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	COOKING METHODS AND CONNECTORS OF SEQUENCE	Estándar	Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales. Me apoyo en mis conocimientos generales del mundo para participar en una conversación.		

DBA	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.
Desempeños	SUPERIOR: Escribe la receta usando los cooking Methods y los Connectors of Sequence (first, then, when, while, and, after that, later, afterwards, finally). Las correcciones pueden ser mínimas. ALTO: Escribe la receta usando los cooking Methods y los Connectors of Sequence (first, then, when, while, and, after that, later, afterwards, finally), aunque con algunas confusiones gramaticales. BÁSICO: Escribe la receta usando los cooking Methods y los Connectors of Sequence (first, then, when, while, and, after that, later, afterwards, finally), requiere práctica en el vocabulario y en la redacción de oraciones. BAJO: Se le dificulta escribir la receta debido a que no está familiarizado con el vocabulario de los cooking Methods y los Connectors Of Sequence (first, then, when, while, and, after that, later, afterwards, finally), presentando confusiones en la gramática y redacción de oraciones.
Objetivo de Aprendizaje	Describir en inglés la forma de preparar algunas recetas de cocina haciendo uso de conectores de secuencia a partir del vocabulario de los alimentos y métodos de preparación de los alimentos.
Descripción de la misión	Cada vez más las misiones se van complicando, pero gracias al entrenamiento que has recibido podrás superarlas sin mucha dificultad. Para esta nueva misión el docente se ha comunicado con los Avengers que se encuentran dispersados por el universo y les ha explicado los pasos para preparar la receta secreta que les da los superpoderes a los héroes del universo. En esta misión en grupos de 4 Avengers deberán escribir la receta y llevarla a uno de los planetas de la unión interestelar de héroes. Antes de iniciar esta misión debes cumplir con una condición y es que los 10 primeros Avengers con mayor puntuación tengan en sus equipos por lo menos un Avengers que esté entre los últimos 10 puestos en puntuación. Como herramientas para esta misión tendrás un holograma con los métodos de preparación (cooking Methods) para la receta, también tendrás disponibles palabras claves con las cuales

podrás indicar la secuencia de la receta (Connectors Of Sequence).



Fuente: English Lessons Channel (<https://www.youtube.com/watch?v=BkQ0tE-kylc>)

Figura 11. Cooking Methods

Connectors Of Sequence

first, then, when, while, and, after that, later, afterwards, finally.

STRUCTURE

RECIPE

Name For your Recipe

Ingredients:

Instructions:

Con un desempeño exitoso de la misión lograrás recuperar la reality stone, ¡ánimo superhéroe y superheroína, tu desempeño ha sido asombroso!

	- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase. - También puedes adquirir un total de 20 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.		
Puntuación	SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 18 - 20 HP ALTO: 135 - 144 XP Y 14 - 17 HP BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 13 HP BAJO: 0 - 124 XP menos de 10 HP	Calificación	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Cuadernos de inglés Receta impresa u online	Holograma (Cartel o computador) Video Beam	
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.		
Observaciones	Al finalizar este segundo nivel se recuerda que los desempeños en las misiones deben ser mínimo 3.6 para avanzar al siguiente nivel y misiones, la puntuación a alcanzar es 870 XP teniendo en cuenta los puntos del nivel anterior y 60 HP que acumulados dan 180 puntos HP, en relación con los puntos anteriores, las oportunidades son muchas aproveche la batalla y los puntos comportamentales. Los puntos comportamentales posibles en cada nivel son 210 XP y 50 HP. Además, en cada nivel vas adquiriendo insignias que también son de ayuda para los puntos XP.		

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 16. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 7:	Universe II: Listen the Universe	Nivel	3	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	WH-QUESTIONS AND PRESENT SIMPLE	Estándar	Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales. Me apoyo en mis conocimientos generales del mundo para participar en una conversación.		
DBA	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.				
Desempeños	SUPERIOR: Demuestra comprensión al escuchar y resolver correctamente todos los interrogantes. ALTO: Demuestra un nivel bueno de comprensión al escuchar y resolver correctamente casi todos los interrogantes. BÁSICO: Demuestra dificultades de comprensión al escuchar y resolver correctamente algunos interrogantes. BAJO: Demuestra un bajo nivel de comprensión al escuchar y no tener la capacidad de resolver los interrogantes o muy pocos.				
Objetivo de Aprendizaje	Practicar la habilidad comunicativa listening. Resuelve los interrogantes usando la estructura del presente simple.				
Descripción de la misión	Un nuevo nivel y una nueva misión, pero esta vez será de manera individual y necesitarás concentrarte y escuchar con atención las claves que te brinda el universo para seguir encontrando las gemas del infinito, es turno de recuperar la Mind stone o gema de la mente, pero ten mucho cuidado ya que el tenebroso Thanos envió unas señales auditivas que pueden hacer que				

confundas el mensaje que debes escuchar. En el siguiente Link está el mensaje:
<https://www.123listening.com/freeaudio/food-4.mp3>

El audio puede ser intervenido también por el ejército de Thanos por lo tanto tendrás solo tres oportunidades de escucharlo. Si necesitas escucharlo nuevamente deberás sacrificar 10 XP y así cada vez que pidas una repetición.

Estas son las preguntas que debes responder, aunque parezcan iguales ten cuidado ya que cada pregunta tiene respuestas diferentes.

What does she want to eat? _____
 What do you want to eat? _____
 What does he want to eat? _____
 What does she want? _____
 What does she want for dinner? _____
 What do you want for lunch? _____
 What does she want to eat? _____
 What does he want for dinner? _____
 What does she want to eat? _____
 What does he want for lunch? _____

Luego de completar todas las respuestas deberán socializarlas con el docente quien les dará su punto de vista y veracidad.

- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 200 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 200 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase.
- También puedes adquirir un total de 40 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.

Puntuación	SUPERIOR: 195 - 200 XP Y 35 - 40 HP ALTO: 175 - 194 XP Y 25 - 34 HP BÁSICO: 155 - 174 XP Y 15 - 24 HP BAJO: 0 - 154 XP Y menos de 15 HP	Calificación	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Audio	Reproductor de audio	
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.		
Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.			

Tabla 17. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 8:	Universe II: socialization	Nivel	3	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	BALANCED DIET, EATING DISORDERS, PREVENT ANOREXIA, PREVENT BINGE EATING.	Estándar	Produzco textos sencillos con diferentes funciones (describir, narrar, argumentar) sobre temas personales y relacionados con otras áreas. Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos		

	y personales.
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.
Desempeños	SUPERIOR: Elabora un cartel representativo y creativo, brindando información pertinente y esforzándose por hacer una buena presentación y pronunciación. ALTO: Elabora un cartel representativo y creativo, presenta buena información, esforzándose por hacer una buena presentación, requiere mejorar la pronunciación. BÁSICO: Elabora un cartel con buena información, puede emplear un mayor esfuerzo para pronunciar las oraciones y hacer una mejor socialización. BAJO: Elabora un cartel poco creativo, falta esfuerzo por hacer una mejor socialización y la pronunciación requiere práctica constante.
Objetivo de Aprendizaje	Contextualizar los conocimientos aprendidos a través de las misiones por medio de la elaboración de un producto para socializar (carteles)
Descripción de la misión	Ya eres un Avengers con gran experiencia y manejo en los temas relacionados con el uso del inglés. Por esta razón llegó el momento de compartir tus conocimientos con los estudiantes del Universo Isabelino, quienes son asediados con frecuencia por los secuaces de Thanos en busca de desviarlos del camino del aprendizaje. Para esta misión todos los Avengers se volverán a reagrupar para formar 8 grandes equipos. Cada equipo deberá conseguir materiales Intergalácticos tales como: revistas, témperas, marcadores, pinceles, cartulina, etc. La idea es que realicen carteleras creativas con mensajes relacionados con: • How to eat balanced diet • How to prevent eating disorders • How to prevent anorexia • How to prevent Binge eating Cada equipo deberá elaborar una cartelera teniendo en cuenta uno de los temas anteriores. Luego se la darán a conocer al resto de sus compañeros y docentes, para después ser ubicadas en

	diferentes puntos de la institución para que sean vistas por otros miembros de la institución. En este nivel si haces un excelente trabajo recuperas dos gemas del infinito, ha sido una sorpresa que además de la Mind Stone, haya otra, Time Stone, ¡esfuérzate mucho! para que obtenga estas dos gemas, que le permitirán tener la mayoría de ellas en su poder. - Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase. - También puedes adquirir un total de 20 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.
Puntuación	SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 18 - 20 HP Calificación SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: 135 - 144 XP Y 14 - 17 HP ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 13 HP BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: 0 - 124 XP menos de 10 HP BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Carteles Marcadores Revistas, témperas, pinceles, cartulina.
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.
Observaciones	Al finalizar este tercer nivel se recuerda que los desempeños en las misiones deben ser mínimo 3.6 para avanzar al siguiente nivel y misiones, la puntuación a alcanzar es 1.160 XP teniendo en cuenta los puntos del nivel anterior y 60 HP que acumulados dan 240 puntos HP, en relación con los puntos anteriores, las oportunidades son muchas aproveche la batalla y los puntos comportamentales. Los puntos comportamentales posibles en cada nivel son 210 XP y 50 HP. Además, en cada nivel vas adquiriendo insignias que también son de ayuda para los puntos XP.

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 18. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 9:	Infinity: dialogue between Avengers	Nivel	4	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	WHAT IS AN EATING DISORDER? -Eating disorder - parts of the body - Health problems and remedies. NUTRITION AND HEALTH - Food - Cooking methods. - Present simple - Imperative - Wh - questions	Estándar	Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales. Me apoyo en mis conocimientos generales del mundo para participar en una conversación.		
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.				
Desempeños	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares. SUPERIOR: Realiza una conversación con mínimos errores de redacción y presenta un diálogo grupal entendible y con una pronunciación sobresaliente. Se nota el esfuerzo por mejorar la comunicación oral.				

	ALTO: Realiza una conversación con pocos errores de redacción y presenta un diálogo grupal con buena pronunciación. BÁSICO: Realiza una conversación con notables errores de redacción y hacen el esfuerzo por presentar un diálogo grupal fluido, requieren práctica para mejorar la pronunciación. BAJO: Presente un diálogo con significativos errores de redacción, hay poco interés por mejorar la fluidez y pronunciar mejor palabras y frases, se nota que no hubo trabajo grupal.														
Objetivo de Aprendizaje	Presentar un diálogo escrito y oral en inglés en relación con las temáticas desarrolladas.														
Descripción de la misión	Definitivamente en estos últimos niveles has tenido que demostrar tus conocimientos de todo lo aprendido gracias al idioma inglés. Esta misión al igual que las anteriores no será tan fácil, sin embargo, todo depende de tu esfuerzo y dedicación. Para esta misión, debes hacer un diálogo en inglés en grupos de tres, donde muestres todos los temas vistos. Luego de hacerlo deben presentarlo en frente del resto de Avengers y del docente. Para medir tu desempeño en esta misión se tendrá en cuenta los siguientes parámetros: <table data-bbox="611 889 1491 1149"> <tbody> <tr> <td>Actitud mostrada por el Avengers durante la conversación:</td><td>15%</td></tr> <tr> <td>Apropiación del tema presentado:</td><td>25%</td></tr> <tr> <td>Pronunciación:</td><td>20%</td></tr> <tr> <td>Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:</td><td>15%</td></tr> <tr> <td>Tono y volumen de voz</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>Inclusión de los temas vistos en clases</td><td>10%</td></tr> <tr> <td>Atención de los compañeros de clases</td><td>5%</td></tr> </tbody> </table> Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 200 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 200 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase. También puedes adquirir un total de 40 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida	Actitud mostrada por el Avengers durante la conversación:	15%	Apropiación del tema presentado:	25%	Pronunciación:	20%	Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:	15%	Tono y volumen de voz	10%	Inclusión de los temas vistos en clases	10%	Atención de los compañeros de clases	5%
Actitud mostrada por el Avengers durante la conversación:	15%														
Apropiación del tema presentado:	25%														
Pronunciación:	20%														
Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:	15%														
Tono y volumen de voz	10%														
Inclusión de los temas vistos en clases	10%														
Atención de los compañeros de clases	5%														

más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.			
Puntuación	SUPERIOR: 195 - 200 XP Y 35 - 40 HP ALTO: 175 - 194 XP Y 25 - 34 HP BÁSICO: 155 - 174 XP Y 15 - 24 HP BAJO: 0 - 154 XP Y menos de 15 HP		Calificación SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Recursos	Diálogo	Texto way to english – 8	
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.		
Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.			

Tabla 19. Misiones de la Gamificación

MISIONES DE LA GAMIFICACIÓN					
Mission 10:	Infinity: The Logbook	Nivel	4	Grado	Octavo
Área	Inglés	Unidad	Segunda		
Ámbito Conceptual/temático	WHAT IS AN EATING DISORDER? -Eating disorder	Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		

	- parts of the body - Health problems and remedies. NUTRITION AND HEALTH - Food - Cooking methods. - Present simple - Imperative - Wh - questions	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.	
Desempeños	SUPERIOR: Organiza la bitácora con todas las actividades realizadas de forma ordenada, creativa y en los tiempos establecidos, cumpliendo con todos los criterios de la rúbrica de evaluación. ALTO: Organiza la bitácora con todas las actividades realizadas de forma ordenada, creativa y en los tiempos establecidos, cumpliendo con algunos de los criterios de la rúbrica de evaluación. BÁSICO: Organiza la bitácora con algunas actividades realizadas de forma ordenada, aunque requiere mayor creatividad y responsabilidad en los tiempos establecidos, no cumple con todos los criterios de la rúbrica de evaluación. BAJO: La bitácora carece de orden, las actividades están incompletas, no hace uso de la creatividad y falta responsabilidad en la presentación, no cumple con los criterios de la rúbrica de evaluación.	
Objetivo de Aprendizaje	Presenta las actividades trabajadas en las misiones en una bitácora como producto final de las actividades realizadas	
Descripción de la misión	Devuelta nuevamente al espacio, camino a un universo paralelo en el cual debes entregar una bitácora con las actividades realizadas en las misiones 1,2,3,6,7,8,9, para que los héroes de este universo tengan un referente para cuando tengan que enfrentar este tipo de circunstancias.	

La bitácora, deberá ir de forma cifrada para que no sea interceptada por Thanos y sus hombres, para lo cual debes tener en cuenta los siguientes parámetros.

Hoja de Presentación	15%
Organización en secuencia de las actividades	20%
Creatividad de la bitácora	25%
Presentación de todas las actividades	15%
Ortografía	10%
Puntualidad	15%

Con esta misión recuperas la última gema perdida, the soul stone o gema del alma y podrás entregarla a los guardianes de la galaxia para que ellos se encarguen de protegerlas, donde Thanos no pueda apoderarse de ellas e intentar destruir el universo. Cumple esta misión y conviértete en un Super Avengers.

- Al finalizar esta misión puedes alcanzar hasta 150 XP puntos de experiencia según haya sido tu desempeño en la actividad. Lo que equivale a 150 unidades de dinero. Además de los puntos comportamentales que puedes obtener en el nivel (210 XP), que contribuyen a aumentar los puntos XP y puedes utilizar para adquirir beneficios en clase.
- También puedes adquirir un total de 20 HP durante la misión y un total de 50 HP puntos de vida más por tu comportamiento y atención en la clase durante el nivel.

Puntuación

Calificación

SUPERIOR: 145 - 150 XP Y 18 - 20 HP

ALTO: 135 - 144 XP Y 14 - 17 HP

BÁSICO: 125 - 134 XP Y 10 - 13 HP

BAJO: 0 - 124 XP menos de 10

SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0

ALTO: entre 4.0 y 4.6

BÁSICO: entre 3.0 y 3.9

BAJO: entre 1.0 y 2.9

	HP
Recursos	Carpeta de bitácora
Evaluación	Como parte de la valoración el docente puede hacer uso de una rúbrica de evaluación De acuerdo con los desempeños propuestos, la participación, el esfuerzo, la responsabilidad y el logro de la misión son aspectos a tener en cuenta como parte del desempeño de los estudiantes, además de que también son valorados por medio de los puntos de comportamiento. La evaluación debe ser holística e integral.
Observaciones	Hasta aquí se presenta la gamificación correspondiente a la unidad 2, el estudiante debe haber alcanzado una puntuación igual o mayor a 1.450 XP y 300 HP, en relación con los puntajes acumulados, si se busca pasar a un nuevo nivel y misiones futuras. Recuerda que los desempeños en las misiones deben ser mínimo 3.6.

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 20. Batallas de la Gamificación

BATALLAS DE LA GAMIFICACIÓN			
En cada nivel habrá una batalla, que deberás librar de forma individual o grupal, luego de completar las misiones. Sin embargo, no pienses que todas las batallas deben ser violentas. En esta ocasión deberás utilizar los conocimientos adquiridos durante cada misión, poner a prueba tu creatividad e imaginación para salir triunfante, seguir acumulando puntos, ganando insignias y una excelente calificación.			
Battle Round 1 INCREASING POWER		Grado	Octavo Nivel 0
Área	Inglés	Unidad	Segunda

Tipo de Batalla	Grupal Ámbito Conceptual/temático FOODS AND DRINKS (vocabulary)
Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.
DBA	Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales. Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.
Desempeños	SUPERIOR: Responde correctamente las preguntas y demuestra comprensión y aprehensión del vocabulario trabajado. BÁSICO: Se esfuerza por resolver las preguntas propuestas, requiere seguir practicando el vocabulario trabajado. BAJO: No realiza la batalla, su trabajo en equipo se convierte en obstáculo para demostrar la comprensión del vocabulario trabajado, se evidencia desinterés frente al aprendizaje.
Objetivo de la batalla	Valorar la apropiación del vocabulario trabajado y la capacidad de emplearlo para responder preguntas.
Descripción	Es hora de medir el poder que tienes, gracias al conocimiento adquirido durante esta primera misión. Por lo tanto, formarás un grupo de 5 Avengers para enfrentarse a otros grupos en una gran batalla en donde pondrás en práctica lo aprendido. questionnaire 1ª What is your favorite Fruit? 2ª What food group does the bread belong to? 3ª Write on the board three proteins? 4ª If you need calcium, you should eat..... 5º We can find vitamins and minerals in this food group.... 6ª Meat, fish and eggs belong to the group... 7º If I am overweight, I should not eat..... 8º How often do you eat french fries? 9ª how many food groups are there?

-
- 10° What are the food groups?
 11° if you need fibre, you should eat.....
 12° What food group does the butter belong to?
 13° Tells us four healthy foods
 14° Tell us four unhealthy foods.
 15° An example of a dairy food is....
 16° What is your least favorite food?
 17° A soda is a food or a drink?
 18° Does the hamburger belong to the protein group?
 19° If I want a healthy life, I should not eat....

Al finalizar este nivel obtendrás una gema del infinito sólo si tus notas han alcanzado un promedio de 3.6 como mínimo.

Puntuación

SUPERIOR: 30
 XP Y 15 HP
 BÁSICO: 5 XP
 Y 3 HP
 BAJO: - 30 XP
 Y -15 HP

Calificación

SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0
 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9
 BAJO: entre 1.0 y 2.9

Observación

Durante el desarrollo de una batalla el grupo o estudiante que realice CORRECTAMENTE la actividad asignada obtendrá 30 puntos XP y 15 puntos HP. Si no realiza la actividad individual o grupal, se da una penalización de -30 puntos XP y -15 puntos HP.
 Si el grupo o estudiante realiza un gran esfuerzo durante la batalla y cumple con la mayor parte de la actividad recibe 5 puntos XP y 3 puntos HP.
 En caso de que la batalla sea planteada como una competencia que requiere un ganador, el grupo vencido obtiene como calificación la nota básica, se tendrá en cuenta los aspectos en que fallaron para ser reforzados. En este caso, se aplica esta excepción para valorar la participación de todos los estudiantes que demuestren esfuerzo por realizar las actividades.

Las batallas son la forma de verificar el desarrollo de los aprendizajes y complementan las misiones, individualmente generan una calificación, pero son más determinantes como apoyo de todo el nivel trabajado.

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 21. Batallas de la Gamificación

BATALLAS DE LA GAMIFICACIÓN			
En cada nivel habrá una batalla, que deberás librar de forma individual o grupal, luego de completar las misiones. Sin embargo, no pienses que todas las batallas deben ser violentas. En esta ocasión deberás utilizar los conocimientos adquiridos durante cada misión, poner a prueba tu creatividad e imaginación para salir triunfante, seguir acumulando puntos, ganando insignias y una excelente calificación.			
Battle Round 2 Prevention of eating disorders		Grado	Octavo Nivel 1
Área	Inglés	Unidad	Segunda
Tipo de Batalla	Grupal e individual	Ámbito Conceptual/temático	EATING DISORDERS
Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado.		
DBA	Expresa sus emociones y sentimientos sobre una situación o tema específico de su entorno familiar o escolar, presentando sus razones de forma clara y sencilla.		
Desempeños	SUPERIOR: Responde correctamente las preguntas, demuestra comprensión sobre el tema trabajado, realiza un excelente trabajo en equipo y asume la responsabilidad en su presentación individual. BÁSICO: Se esfuerza por resolver las preguntas propuestas, requiere seguir afianzando el tema trabajado, su trabajo en equipo es bueno, se puede esforzar más.		

	BAJO: No realiza la batalla, carece de responsabilidad frente a las asignaciones, requiere de un proceso de acompañamiento para cambiar la actitud ante su proceso de aprendizaje.														
Objetivo de la batalla	Consulta información sobre los desórdenes alimenticios, desarrollando actitudes de autoaprendizaje y responsabilidad personal y grupal ante los deberes escolares, así como mejora en la pronunciación del vocabulario y articula oraciones.														
Descripción	Bienvenido a esta nueva batalla, la cual fue dada a conocer al finalizar la tercera misión del primer nivel, por lo tanto, debes estar preparado, haber consultado información extra sobre los Eating disorders y tener un material de apoyo creativo para despertar el interés de los demás Avengers y lograr su atención. Como una muestra de valor, se pedirá que de manera voluntaria salga un grupo de Avengers, los cuales al hacerlo y sin saber lo que pasaría, activan sus fuentes de poder obteniendo 10 XP y 10 HP extras a su puntuación final. Sin embargo, antes de comenzar con presentaciones el docente explicará que, aunque la batalla es grupal, sus desempeños serán medidos de forma individual teniendo en cuenta los siguientes parámetros: <table><tr><td>Actitud mostrada por el Avengers durante la presentación:</td><td>15%</td></tr><tr><td>Apropiación del tema presentado:</td><td>30%</td></tr><tr><td>Pronunciación:</td><td>20%</td></tr><tr><td>Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:</td><td>15%</td></tr><tr><td>Tono y volumen de voz</td><td>15%</td></tr><tr><td>Atención de los compañeros de clases</td><td>5%</td></tr></table> Para brindar más confianza al Avengers el docente podrá ser flexible en la evaluación de la pronunciación.			Actitud mostrada por el Avengers durante la presentación:	15%	Apropiación del tema presentado:	30%	Pronunciación:	20%	Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:	15%	Tono y volumen de voz	15%	Atención de los compañeros de clases	5%
Actitud mostrada por el Avengers durante la presentación:	15%														
Apropiación del tema presentado:	30%														
Pronunciación:	20%														
Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:	15%														
Tono y volumen de voz	15%														
Atención de los compañeros de clases	5%														
Puntuación	SUPERIOR: 30 XP Y 15 HP BÁSICO: 5 XP Y 3 HP BAJO: - 30 XP Y -15 HP	Calificación	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9												

Observación	Durante el desarrollo de una batalla el grupo o estudiante que realice CORRECTAMENTE la actividad asignada obtendrá 30 puntos XP y 15 puntos HP. Si no realiza la actividad individual o grupal, se da una penalización de -30 puntos XP y -15 puntos HP. Si el grupo o estudiante realiza un gran esfuerzo durante la batalla y cumple con la mayor parte de la actividad recibe 5 puntos XP y 3 puntos HP. En caso de que la batalla sea planteada como una competencia que requiere un ganador, el grupo vencido obtiene como calificación la nota básica, se tendrá en cuenta los aspectos en que fallaron para ser reforzados. En este caso, se aplica esta excepción para valorar la participación de todos los estudiantes que demuestren esfuerzo por realizar las actividades. Las batallas son la forma de verificar el desarrollo de los aprendizajes y complementan las misiones, individualmente generan una calificación, pero son más determinantes como apoyo de todo el nivel trabajado.
Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.	

Tabla 22. Batallas de la Gamificación

BATALLAS DE LA GAMIFICACIÓN			
En cada nivel habrá una batalla, que deberás librar de forma individual o grupal, luego de completar las misiones. Sin embargo, no pienses que todas las batallas deben ser violentas. En esta ocasión deberás utilizar los conocimientos adquiridos durante cada misión, poner a prueba tu creatividad e imaginación para salir triunfante, seguir acumulando puntos, ganando insignias y una excelente calificación.			
Battle Round 3 Power Supply		Grado	Octavo
			Nivel 2
Área	Inglés	Unidad	Segunda

Tipo de Batalla	Grupal Ámbito Conceptual/temático COOKING METHODS
Estándar	Identifico ideas generales y específicas en textos orales, si tengo conocimiento del tema y del vocabulario utilizado. Hago presentaciones cortas y ensayadas sobre temas cotidianos y personales.
DBA	Explica por escrito, de forma coherente y sencilla, situaciones y hechos que le son familiares.
Desempeños	SUPERIOR: Demuestra esfuerzo para presentar un video creativo y pronunciar correctamente los pasos para elaborar la receta. BÁSICO: Presenta un vídeo sencillo con la pronunciación de los pasos de la receta, los errores de pronunciación son más notorios. BAJO: No realiza la batalla, o en caso de presentar el vídeo, se nota poco compromiso con su elaboración y con la pronunciación correcta de los pasos de la receta.
Objetivo de la batalla	Practicar la habilidad comunicativa speaking por medio de un video sobre el tema, haciendo uso de la creatividad y los recursos de los que disponga el estudiante para preparar la receta.
Descripción	Excelente trabajo Avengers, ya han realizado dos misiones en el universo, algunos Avengers se han destacado en las misiones, algunos han tenido una actuación sobresaliente y otros tal vez les ha faltado dar un poco más de sí, pero no te preocupes o desmotives, todavía tienes la oportunidad de demostrar tu gran poder, solo debes proponértelo. Para esta batalla luego de entregar la receta secreta a uno de los planetas de la unión interestelar, deberás con tu equipo crear un video en donde muestres la preparación de esta. Será una ardua batalla, pero tienes todas las capacidades para enfrentarla. ¡Ánimo! Para mostrar la preparación de la receta en el video, sigue la misma estructura de la misión anterior. El desempeño del equipo será medido teniendo en cuenta los siguientes parámetros. Actitud mostrada por el Avengers en el video para hacer la presentación: 15% Apropiación del tema presentado: 30%

	Pronunciación:	20%
	Creatividad y uso de material de apoyo para la presentación:	20%
	Tono y volumen de voz	15%
	Presentación de los pasos para preparar la receta	5%
	Para brindar más confianza al Avengers el Docente podrá ser flexible en la evaluación de la pronunciación.	
Puntuación	SUPERIOR: 30 XP Y 15 HP BÁSICO: 5 XP Y 3 HP BAJO: - 30 XP Y -15 HP	Calificación SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Observación	Durante el desarrollo de una batalla el grupo o estudiante que realice CORRECTAMENTE la actividad asignada obtendrá 30 puntos XP y 15 puntos HP. Si no realiza la actividad individual o grupal, se da una penalización de -30 puntos XP y -15 puntos HP. Si el grupo o estudiante realiza un gran esfuerzo durante la batalla y cumple con la mayor parte de la actividad recibe 5 puntos XP y 3 puntos HP. En caso de que la batalla sea planteada como una competencia que requiere un ganador, el grupo vencido obtiene como calificación la nota básica, se tendrá en cuenta los aspectos en que fallaron para ser reforzados. En este caso, se aplica esta excepción para valorar la participación de todos los estudiantes que demuestren esfuerzo por realizar las actividades. Las batallas son la forma de verificar el desarrollo de los aprendizajes y complementan las misiones, individualmente generan una calificación, pero son más determinantes como apoyo de todo el nivel trabajado.	

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 23. Batallas de la Gamificación

BATALLAS DE LA GAMIFICACIÓN			
En cada nivel habrá una batalla, que deberás librar de forma individual o grupal, luego de completar las misiones. Sin embargo, no pienses que todas las batallas deben ser violentas. En esta ocasión deberás utilizar los conocimientos adquiridos durante cada misión, poner a prueba tu creatividad e imaginación para salir triunfante, seguir acumulando puntos, ganando insignias y una excelente calificación.			
Battle Round 4 Recover energies		Grado	Octavo Nivel 3
Área	Inglés	Unidad	Segunda
Tipo de Batalla	No aplica	Ámbito Conceptual/temático	Jornada de descanso
Estándar	No aplica		
DBA	No aplica		
Desempeños	No aplica		
Objetivo de la batalla	Reconocer el esfuerzo que han realizado hasta el momento los estudiantes, incentivarlos a continuar cumpliendo las misiones y brindarles un descanso merecido.		
Descripción	Inicia una nueva batalla y debes estar preparado ya que has conseguido muchas gemas del infinito y Thanos se encuentra muy enfurecido, tanto que ha sacrificado a muchos de sus secuaces acusándolos de traición, además ha jurado que hará todo lo posible por acabar con los Avengers a cualquier costo. Sin embargo, para esta batalla, hay una paz misteriosa y todo parece estar en calma, no hay ninguna clase de movimiento. Al parecer no habrá ninguna batalla por lo que los Avengers pueden tomar un poco de descanso sin dejar de estar atentos a lo que suceda. Ante esta situación tan pacífica el docente decide premiar a sus superhéroes con un aumento en sus poderes. Para este nivel ya todos los Avengers habrán alcanzado un		

rango gracias a sus desempeños en clases, las misiones y batallas, por lo tanto, los Avengers con los rangos más altos obtendrán una bonificación extra de 80 XP Y 50 HP. Los rangos siguientes la bonificación será de 20 XP Y 20 HP menos, según el rango que lo antecede.	
Puntuación	No aplica, recibirán los puntos de acuerdo con el rango y puntuación acumulada hasta el momento.
Calificación	No aplica

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 24. Batallas de la Gamificación

BATALLAS DE LA GAMIFICACIÓN			
En cada nivel habrá una batalla, que deberás librar de forma individual o grupal, luego de completar las misiones. Sin embargo, no pienses que todas las batallas deben ser violentas. En esta ocasión deberás utilizar los conocimientos adquiridos durante cada misión, poner a prueba tu creatividad e imaginación para salir triunfante, seguir acumulando puntos, ganando insignias y una excelente calificación.			
Battle Round 5 The victory		Grado	Octavo Nivel 4
Área	Inglés	Unidad	Segunda
Tipo de Batalla	Individual	Ámbito Conceptual/temático	SELF APPRAISAL
Estándar	No Aplica		
DBA	No Aplica		
Desempeños	SUPERIOR: Cumple con todos los criterios de la autoevaluación, mostrando un excelente desempeño durante las distintas actividades.		

ALTO: Cumple con la mayoría de los criterios de la autoevaluación, mostrando un sobresaliente desempeño durante las distintas actividades.

BÁSICO: Cumple con algunos de los criterios de la autoevaluación, mostrando un aceptable desempeño durante las distintas actividades.

BAJO: Cumple con pocos o ninguno de los criterios de la autoevaluación, mostrando un desempeño insuficiente y carente de compromiso durante las distintas actividades.

Objetivo de la batalla Realizar una autorreflexión sobre los desempeños en las diferentes misiones y batallas, el logro de los propósitos de la actividad y el desarrollo de los conocimientos en el área de inglés en la unidad escogida.

Descripción Luego de todas estas misiones y batallas, debes realizar una autoevaluación de tu rendimiento, responsabilidad y comportamiento durante todo este trayecto. Esta autoevaluación que es casi una batalla contra ti mismo debes realizarla a conciencia, De acuerdo con estos resultados tendrán un gran o leve aumento en tus poderes. Los criterios para autoevaluarse son los siguientes:

Tabla 25. Rúbrica de Evaluación the Battle Round 5

CRITERIOS	1	2	3	4	5
Tuve una buena relación con mis compañeros y docente.					
Respeto cuando mis compañeros y docente hablan.					
No tengo dificultad para trabajar de manera grupal.					

Soy puntual en la entrega de las actividades.					
Soy ordenado en mis apuntes y trabajos presentados					

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Desafortunadamente mientras se llevaba a cabo esta batalla, Thanos y alguno de sus hombres Aprovecharon y entraron al salón de reunión, ocasionando una gran explosión en la que desafortunadamente se perdieron las gemas del universo. Por fortuna los Avengers y el docente generaron un gran campo de poder logrando proteger sus vidas. Después de controlar la explosión, los héroes y su docente se reponen rápidamente y logran recuperar la mayoría de las gemas, por lo que deben preparar un nuevo plan para afrontar nuevas misiones y rescatar el resto de las gemas y evitar que Thanos logre su propósito de destruir el Universo.

Esta Aventura continuará.....

TO BE CONTINUED.....

Puntuación	Entre 23 y 25 puntos obtenidos equivalen a un desempeño Superior y 25 XP Entre 20 y 22 puntos obtenidos equivalen a un desempeño Alto y 20 XP Entre 11 y 19 puntos obtenidos equivalen a un desempeño Básico y 15 XP Entre 1 y 10 Puntos equivalen a un desempeño Bajo y 5 XP.	Calificación	SUPERIOR: entre 4.7 y 5.0 ALTO: entre 4.0 y 4.6 BÁSICO: entre 3.0 y 3.9 BAJO: entre 1.0 y 2.9
Observaciones	Próximas misiones y batallas deben tener en cuenta los puntajes de referencia, los requisitos de cada nivel y el logro de una puntuación como mínimo de 3.6, sin embargo, como te darás cuenta para pasar los niveles requieres dar todo de ti y convertirte en un super Avengers si quieres avanzar satisfactoriamente en el juego, lo divertido es ser un buen jugador y realizar buenas misiones.		

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

ENCUENTRO CON EL DOCENTE

Luego de cada nivel los héroes estudiantiles se reunirán con el docente quien es su guía y consejero en esta gran aventura. Estos deberán rendirle un informe en el cual manifestarán si las indicaciones dadas para cada misión y batallas fueron apropiadas, además de plantear ideas en busca de consolidar las estrategias del docente en los siguientes niveles, de manera que los superhéroes puedan seguir sus indicaciones sin problemas y obtener grandes victorias sin ningún problema. Esta es una forma de coevaluación de los estudiantes al docente y de fortalecer la construcción de la gamificación y, por tanto, ayudar a alcanzar el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés.

Tabla 26. Heteroevaluación

N°	CRITERIO	ESCALA	BAJO 1 – 2,9	BÁSICO 3 - 3,9	ALTO 4 – 4,6	SUPERIOR 4,7 - 5.0
1	Las explicaciones del docente han sido claras para obtener el conocimiento necesario para enfrentar las misiones y batallas.					
2	Hay claridad en los objetivos planteados para cada misión y batalla.					
3	Las actividades propuestas en cada misión han sido interesantes y ayudaron a fortalecer el conocimiento.					

4 El docente ha brindado las orientaciones pertinentes y en su debido momento sobre las inquietudes surgidas en el desarrollo de las misiones y batallas.

5 Recomendaciones o sugerencias para el docente:

Total / Promedio

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Puntuación para tener en cuenta Checkpoints

Tabla 27. Puntuación por Comportamiento

CHECK POINT	XP	HP
Puntos positivos posibles entre los niveles	210	50
Puntos negativos posibles entre los niveles	210	50

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Tabla 28. Puntuación por Comportamiento y su Desempeño Equivalente

CHECK POINT EQUIVALENTE	NOTA Y DESEMPEÑO
Entre 190 y 210 XP 40 y 50 HP	SUPERIOR: 4.7 y 5.0

Entre 160 y 189 XP	30 y 39 HP	ALTO: 4.0 y 4.6
Entre 130 y 159 XP	20 y 29 HP	BÁSICO: 3.0 y 3.9
Entre 0 y 129 XP	menos de 20 HP	BAJO: 1.0 y 2.9

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Lineamientos para obtener CP.

Tabla 29. Criterios Para Evaluar el Comportamiento

Comportamiento	Tipo de Comportamiento	XP	HP	CP restados Por incumplimiento
Cumplo con las misiones asignadas a tiempo.	Responsabilidad.	20	25	-20
Respeto cuando los otros súper héroes o el docente tiene uso de la palabra.	Social	10		-10
Colaboró con los demás héroes cuando necesitaban ayuda.	Social			-25
Pido disculpas cuando me porto mal en la clase.	Personal	10		-10
Ayudó a mantener limpio y ordenado el salón de clases.	Personal	15		-15
Participó activamente en las clases.	Responsabilidad	30		-30
Presentó de manera ordenada y creativa los trabajos asignados	Responsabilidad	20		-20
Utilizo palabras de cortesía para pedir un favor o agradecer.	Social	10		-10
Levantó la mano para pedir la palabra.	Personal	15		-15

Soy puntual con la hora de entrada a clases.	Responsabilidad.	15	-15
Traigo el material necesario para las clases.	Responsabilidad	15	-15
Mi presentación personal es adecuada	Personal	10	-10
Soy un estudiante que da el mejor esfuerzo en todo lo que se propone.	Personal	20	-20
Dedico tiempo a la práctica de los vocabularios en inglés	Responsabilidad	45	-45

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Insignias

Tabla 30. Insignias ganadas por nivel y puntos

INSIGNIA	LOGO	REQUISITOS	PREMIO XP
PRINCIPIANTE		Haber completado el nivel 0 y tener mínimo 290 puntos XP y 60 puntos HP acumulados.	20
LUCHADOR		Estar al menos en el nivel 1 y tener 580 XP Y 120 HP acumulados.	25

COLABORADOR		Estar en el nivel 2, tener 870 XP y 180 HP acompañado o con el aporte del CP de 25 HP obtenido por colaborar con los demás héroes.	30
INTELECTUAL		Estar en el nivel 3, misión 7, tener 1.000 XP Y 180 HP, con la ayuda de los CP, específicamente los 45 XP por práctica de vocabulario. Haber alcanzado el rango Héroe veterano intermedio	35
PUNTUALIDAD		Estar en el nivel 3, haber cumplido con 8 misiones, tener acumulado 1.160 XP y 240 HP, con la contribución de mínimo un CP por responsabilidad que sume 30 XP, un CP social que sume 15 HP y un CP personal que sume 10 HP para un total de CP (30 XP y 25 HP). Tener el rango de Héroe veterano avanzado.	38
GUERRERO		Estar en el nivel 4, haber obtenido por lo menos tres victorias en las batallas individuales o grupales, haber obtenido mínimo 1200 XP y 240 HP con la contribución de los CP (90 XP y 25 HP) y tener el rango de Héroe Veterano Silver.	40
SUPERGAMER		Estar en el nivel 4, desarrollando la misión 10, tener 3 desempeños superiores en misiones y un desempeño superior en batalla, conseguir 1.330 XP y 260 HP con ayuda de los CP (150 XP y 35 HP) y tener el rango Héroe Elite.	45

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Penalizaciones

Cuando un estudiante pierda demasiados puntos XP o HP, y no le alcancen para pasar el reto o la misión, puede solicitar al docente que le asigne una penalización para obtener algunos de estos dos puntos, a continuación, se presentan penalizaciones para cada nivel:

Tabla 31. Penalizaciones para ganar puntos

PENALIZACIÓN	NIVEL	DESCRIPCIÓN	PUNTOS
Opportunity on earth 1	0	Realiza la actividad interactiva FOODS AND DRINKS	100 XP
Opportunity on earth 2	0	Socializa en el aula la pirámide alimenticia de la unidad FOODS AND DRINKS	100 HP
Back to the moon 1	1	Realiza una infografía en un cartel con los EATING DISORDER	110 XP
Back to the moon 2	1	Realiza el cuestionario sobre los EATING DISORDER AND REMEDIES	110 HP
Challenge in the universe 1	2	Resuelve el ejercicio interactivo de todos los temas vistos.	120 XP
Challenge in the universe 2	2	Realiza de manera individual un nuevo vídeo con la preparación de otra receta teniendo en cuenta COOKING METHODS AND CONNECTORS OF SEQUENCE	120 HP
counterattack 1	3	Escucha un nuevo audio y responde los interrogantes sobre WH-QUESTIONS AND PRESENT SIMPLE	130 XP
counterattack 2	3	Elabora un afiche creativo de manera virtual en relación con la PREVENT BINGE EATING (uno por cada subtema) y envíalo al docente, para que él lo comparta con otros superhéroes.	130 HP
placing me in infinity 1	4	Escoge uno de los temas trabajados y realiza un vídeo de explicación para tus compañeros y para el docente.	140 XP

placing me in infinity 2	4	Elabora un blog donde escribas un resumen en inglés de cada una de las actividades trabajadas y subas las evidencias que tengas de tus actividades y en caso de tener penalizaciones incluye su evidencia.	140 HP
--------------------------	---	--	--------

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

Prebendas

Al acumular cierta cantidad de Checkpoints (CP) y de acuerdo con el nivel en el que te encuentres, tendrás la oportunidad de disfrutar de inimaginables prebendas dentro del salón de clases. Los CP utilizados y las monedas serán descontados, por lo que constantemente deberás trabajar para aumentar esta puntuación poniendo en práctica el listado diseñado para tal fin.

Tabla 32. Prebendas o poderes en el Aula

PREBENDAS	REQUISITOS	CP DESCONTADOS	DINERO DESCONTADO
Gracias al poder mental del Docente Xavier, controla la mente de tu docente para que te deje sentarte en cualquiera de las filas del salón por dos días.	Estar en nivel 0 y contar con al menos 180 XP.	-80 XP	80 monedas
Spider Man es un gran comediante, desea que cuentes un chiste en clases o pidas que algún compañero lo haga. En caso de negarse el compañero los XP le serán descontados a este.	Estar al menos en Nivel 1 y contar con al menos 300 XP	-100 XP	100 monedas
La potencia del Mjolnir o el martillo de Thor te	Estar al menos en nivel 1	-220 XP	220 monedas

PREBENDAS	REQUISITOS	CP DESCONTADOS	DINERO DESCONTADO
permitirá ganar el doble de puntos XP	y contar con al menos 350 XP		
Tony Stark te ayuda a entregar una tarea un día después sin perder XP.	Estar al menos en nivel 2 y contar con al menos 400 XP	-300 XP	300 monedas
Hulk te permite salir 5 minutos del salón antes de terminar la clase.	Estar al menos en nivel 2 y contar con al menos 600 CP	-350 XP	350 monedas
Iron Man te ayuda a cambiar de grupo en las batallas grupales.	Estar al menos en nivel 3, contar con al menos 1.030 XP y tener el rango de Héroe veterano avanzado.	-420 XP	420 monedas
Doctor Strange te brinda una explicación adicional en una pregunta del examen.	Estar en el nivel 4, contar con 1.160 XP y tener el rango de Héroe veterano silver.	-500 XP	500 monedas
El escudo de Capitán América te protegerá de recibir tareas en un día del mes en el área de inglés.	Estar en el nivel 4 y contar con 1.320 XP y tener el rango de Héroe Elite.	-600 XP	600 monedas

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

RANGOS

A lo largo de las misiones, niveles y batallas los estudiantes podrán ganar diferentes rangos dependiendo de sus desempeños en estas, XP, HP y CP acumulados y las insignias ganadas. Estos rangos son necesarios al momento de acceder a las prebendas a emplear en las clases y para decidir quiénes serán los líderes en las batallas grupales.

Tabla 33. Rangos o títulos Obtenidos De acuerdo con la Puntuación y los Niveles

RANGO	REQUISITOS
Héroe Principiante	Estar en nivel 0, haber realizado una misión y haber acumulado al menos 135 XP y 20 HP Y 40 CP por responsabilidad.
Héroe Principiante intermedio	Estar en nivel 1, haber cumplido con las dos misiones del nivel anterior y tener acumulados 290 XP y 60 HP, además de 60 CP acumulados por responsabilidad.
Héroe Principiante avanzado	Estar en nivel 1, haber cumplido con la primera misión de este nivel y tener acumulados 415 XP Y 70 HP, 40 CP de experiencia y la insignia Principiante.
Héroe Bronce	Haber cumplido con todas las misiones del nivel 1, además de la batalla individual, acumulando por todas estas al menos 580 XP y 120 HP, con el aporte de los CP (30 XP Y 10 HP) y haber obtenido la insignia Luchador.
Héroe veterano	Estar en nivel 2, haber realizado cinco misiones, tener 705 XP y 130 HP, además de obtener la ayuda de los puntos por CP (50 XP Y 20 HP), más dos insignias de cualquier tipo.
Héroe veterano intermedio	Estar en el nivel 2, haber realizado las seis misiones, tener 870 XP Y 180 HP con ayuda de los CP, más la insignia de colaborador.
Héroe veterano avanzado	Estar en el nivel 3, terminar la primera misión de este nivel (misión 7), tener mínimo 1.030 XP con la contribución del CP de práctica de vocabulario que tiene un valor de 45 XP y 198 HP, haber ganado dos batallas con desempeño alto, más una insignia de intelectual.
Héroe veterano silver	Finalizar el nivel 3, haber realizado 8 misiones, tener 1.160 XP Y 240 HP, con la contribución de mínimo un CP por responsabilidad que sume 30 XP y un CP social que sume 15 HP, más 4 insignias cualquiera y alcanzar la insignia Puntualidad.

Héroe Elite	Estar el nivel 4, misión 9, haber conseguido 2 desempeños superiores en las misiones y dos batallas en desempeño alto, tener 1.320 XP y 258 HP, acumulados con la ayuda de los CP (100 XP y 30 HP) Y obtener la insignia Guerrero.
Héroe Elite Golden	Haber terminado el nivel 4, con sus dos misiones y batalla, tener mínimo 3 desempeños superiores en misiones y un desempeño superior en batalla, conseguir el total de puntos mínimos para superar el nivel 1.450 XP y 300 HP con ayuda de los CP (180 XP y 35 HP), ganar todas las insignias, incluida la Super gamer.

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

COLECCIONABLES

Son tarjetas o cromos que el estudiante puede coleccionar comprando los cromos con las monedas adquiridas y de acuerdo con el nivel alcanzado, al coleccionar todas las tarjetas puede recibir un premio como un dulce, un punto de la calificación o un objeto relacionado con los Avengers.

En total son 10 cromos y 2 sobres de 5 cromos cada sobre, de manera individual el cromo tiene un valor de 200 monedas y el sobre tiene un valor de 990 monedas.

Tabla 34. Cromos Coleccionables

SOBRE 1 - Nivel 1 y 2	SOBRE 2 - Nivel 3 y 4
-----------------------	-----------------------



Fuente: Imágenes tomadas de @Myclassgame, 2021.

TIENDA

Es otra opción para que los estudiantes gasten el dinero acumulado

Tabla 35. Productos en la Tienda

Artículo	Costo	Nivel
Ayudar a un compañero cediendo hasta 30 puntos XP	100 monedas	0
Tener 10 minutos más para entregar el examen	120 monedas	1

Subir un poco la nota adquirida en una tarea	150 monedas	2
Recibir ayuda adicional del docente en una pregunta del examen	200 monedas	3
Ser la primera tarea revisada y en caso de equivocarme tener otra oportunidad de hacerla	230 monedas	4

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

EVENTOS

Son sucesos aleatorios que pueden sumar o restar puntos, son programados por el docente de acuerdo con los estudiantes para que en determinada fecha cada estudiante tenga acceso a los eventos y De acuerdo con la opción que salga así será el premio o castigo para el grupo en general. Se propone hacer el evento terminado el primer y tercer nivel.

Tabla 36. Eventos Sorpresas por Puntos

Nombre del Evento	Descripción
Fiesta de Superhéroes	Fuiste invitado a la gran fiesta, ganas 50 XP y 5 HP
Villano malvado	dejaste escapar al malvado Thanos, pierdes 20 XP y 5 Hp
Superhéroe valiente	No te dejas intimidar por ningún enemigo, mereces 30 XP y 5 HP
Perdiste tu arma	Dejaste olvidado tu armamento, por despistado pierdes 30 XP y 8 HP
Superhéroe Bilingüe	Cada día mejoras más en tu comunicación en inglés, mereces una recompensa, 50 XP y 10 Hp

Fuente: elaborado por los investigadores, 2021.

5.9. Cronograma

Teniendo en cuenta los objetivos de esta propuesta se establecen una serie de tareas para dar cuenta del cronograma. Estas tareas están representadas a través de convenciones y estas son:

T1: Analizar los resultados obtenidos a través de la aplicación de los distintos instrumentos que permitan la comprensión de los procesos de aprendizaje - enseñanza del inglés desde la percepción de los estudiantes, de los docentes y en contraste con los documentos institucionales como el Proyecto Educativo Institucional y planes de clase del área de inglés en el grado octavo, la revisión documental sobre el modelo pedagógico y distintas teorías sobre la enseñanza del inglés.

T2: Determinar los aspectos generales de la gamificación, a partir de la revisión y elección de la unidad a gamificar y el análisis de los contenidos, teniendo en cuenta la malla curricular que fue reestructurada institucionalmente De acuerdo con los requerimientos del Ministerio de Educación Nacional, además de articular las actividades que se planteen con recursos como el texto way to go 8 que es usado para la planeación de clases en el área de inglés.

T3: Explorar distintas herramientas digitales para desarrollar la gamificación De acuerdo con las funciones y características que ofrecen, permitiendo la elección de @Myclassgame, por la versatilidad y facilidad de uso.

T4: Construir la mecánica y dinámica, descripción de actividades y formatos sobre la gamificación a partir de la elección cuidadosa de la narrativa en torno a la temática de los “Avengers”.

T5: Organizar la gamificación en el programa online, que permita dar a conocer a la comunidad educativa Isabel la Católica el constructo obtenido para fortalecer los procesos de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés.

Tabla 37. Cronograma de Actividades

CRONOGRAMA MES													
OBJETIVOS	TAREAS	DURACIÓN EN DÍAS	JUNIO			JULIO			AGOSTO			SEPT.	
Identificar las apreciaciones de los estudiantes y docentes sobre los recursos y técnicas que usan en el proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en la Institución Educativa.	Analizar los resultados obtenidos a través de la aplicación de los distintos instrumentos que permitan la comprensión de los procesos de enseñanza - aprendizaje del inglés desde la percepción de los estudiantes, de los docentes y en contraste con los documentos institucionales como el Proyecto Educativo Institucional, la malla curricular y planes de clase del área de inglés en el grado octavo, la revisión documental sobre el modelo pedagógico y distintas teorías sobre la enseñanza del inglés.	28	S. 3	S. 4	S. 1	S. 2	S. 3	S. 4	S. 1	S. 2	S.4	S.1	S.2

Determinar los contenidos curriculares fundamentales del área de inglés para el diseño de la propuesta de gamificación.	Determinar los aspectos generales de la gamificación, a partir de la revisión y elección de la unidad a gamificar y el análisis de los contenidos, teniendo en cuenta la malla curricular que fue reestructurada institucionalmente De acuerdo con los requerimientos del Ministerio de Educación Nacional, además de articular las actividades que se planteen con recursos como el texto way to go 8 que es usado para la planeación de clases en el área de inglés.	5	
Elaborar las actividades con la dinámica, mecánica y componentes de la gamificación.	Explorar distintas herramientas digitales para desarrollar la gamificación De acuerdo con las funciones y características que ofrecen, permitiendo la elección de @class game, por la versatilidad y facilidad de uso.	3	
Diseñar una estrategia de gamificación apoyada en una herramienta online que permita	Construir la mecánica y dinámica, descripción de actividades y formatos sobre la gamificación a partir de la elección cuidadosa de la narrativa en torno a la temática	21	

fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de inglés a través del programa online “@classgame” De acuerdo con la selección de la narrativa sobre los “Avengers”	de los “Avengers”.		
Compartir a través de un documento digital y la presentación de las actividades en el programa online, la propuesta de gamificación para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8º2 de la Institución Educativa Isabel la Católica.	Organizar la gamificación en el programa online, que permita dar a conocer a la comunidad educativa Isabel la Católica el constructo obtenido para fortalecer los procesos de aprendizaje - enseñanza en el área de inglés.	21	

Fuente: elaborado por los investigadores 2021, adaptado de Caicedo, 2020.

5.10. Recursos

Los recursos para emplear en esta propuesta son los siguientes:

- **Recursos Humanos:** en este recurso se incluyen los docentes y estudiantes del grado 8° los cuales suministraron la información utilizada en la presente investigación. También, se puede mencionar al equipo investigador encargado de diseñar la propuesta.
- **Recursos Bibliográficos:** Los recursos Bibliográficos empleados fueron el plan de área de inglés del cual se obtuvieron los contenidos a usar dentro de la gamificación y del Proyecto Educativo Institucional (PEI) en el cual se analizó la información referente al enfoque metodológico tenido en cuenta para adelantar el proceso de aprendizaje - enseñanza en la institución.
- **Recursos Tecnológicos:** Como apoyo al diseño de gamificación se emplea una plataforma para tal fin conocida como @Myclassgame, la cual para su uso necesita de un computador con conexión a internet, se necesita la sala de informática de la institución para dar acceso a los estudiantes a la plataforma.

5.11. Presupuesto

La elaboración de esta propuesta no implica grandes costos para su elaboración, a continuación, se detallan algunos:

Tabla 38. Presupuesto de la propuesta

Descripción	Costo
Material impreso para aplicar algunos instrumentos y permisos informados	\$ 30.000,00
Material para socializar el proyecto con estudiantes y docentes	\$

30.000,00

Impresión de la propuesta final como copia para la institución	\$ 10.000,00
--	--------------

Imprevistos	\$ 10.000,00
-------------	--------------

Total	\$ 80.000,00
--------------	---------------------

Fuente: elaboración de los investigadores 2021.

REFERENCIAS

- Aguilera, A., Fúquene, C. y Ríos, W. (2014). *Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje*. IM pertinente. <https://ciencia.lasalle.edu.co/im/vol2/iss1/7/>
- Alonso Ávila, A. (2014). El enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés para la formación de los estudiantes de la carrera de Cultura Física en Guantánamo. *Revista Digital*, Buenos Aires, Año 19, N.º 202. <https://www.efdeportes.com/efd202/el-enfoque-comunicativo-en-la-ensenanza-del-ingles.htm>
- Anacona Samboni, G. (2020) *Diseño De Una Estrategia De Gamificación Para El Desarrollo De Competencias Ciudadanas Dentro Del Entorno Social De Los Estudiantes De La Sede El Carmen, Perteneciente A La Institución Educativa Municipal José Eustasio Rivera De Pitalito – Huila Colombia*. [Tesis de Grado, Institución Universitaria Politécnico Gran colombiano]. <http://hdl.handle.net/10823/1893>
- Arias Orozco, E. (2010). *Curso de Investigación para Docentes de la Católica del Norte Fundación Universitaria*. <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/Curso-basico-investigacion/1InfoGeneral.html>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Bausela Herreras, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana De Educación*, 35(1), 1-9. <https://doi.org/10.35362/rie3512871>
- Bautista, M. (2011). Proceso de la investigación cualitativa Epistemología, metodología y aplicaciones. *Revista Investigaciones en Educación*, 2013. Vol. 13 N.2, 195 – 201. <https://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/1083>
- Benavides, M. y Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34 (1), 118-124. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&nrm=iso

- Berrocal de Luna, E. y Expósito López, J. (2011). *UNIDAD 3. El proceso de investigación educativa II: Investigación-Acción*. [Archivo PDF].
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Bobadilla, S., Sánchez, J. y Castillo, P. (2014). *Análisis de los conceptos de la cadena de suministro y su relación con el desempeño organizacional*. [Estudio Monográfico, Universidad del Rosario]. <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/10118/Sanchez-Luis-2014.pdf?sequence=9>
- Cabrera Montero, L. F. (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 grado, Corporación Universitaria Iberoamericana].
<https://repositorio.iberoamericana.edu.co/handle/001/929>
- Caicedo Caraballo, P. (2020). *Estrategia didáctica para mejorar la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de grado décimo de la institución educativa Los Andes*. Panamá: Universidad UMECIT, 2020.
- Campos G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII* (13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Campoverde, A., Zambrano, Y. y Foorotan Solano de la sala, T. (2019) Los distintos enfoques en la enseñanza de inglés como lengua extranjera aplicados en “La Unidad Educativa Eugenio Espejo” y “Franquicia Internacional Wall Street English-Loja”. *Revista Polo del Conocimiento*, (Edición núm. 30) Vol. 4, No 2 febrero 2019, 233-243.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164300>
- Carrión Carrión, K. (2015) *Modelo pedagógico sociocognitivo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela Manuel de Jesús Calle de la parroquia Malvas del Cantón Zaruma, Provincia de El Oro en el periodo lectivo 2014-2015*. [Tesis de grado, Universidad Tecnológica Equinoccial].
<http://repositorio.ute.edu.ec/xmlui/handle/123456789/15669>
- Casado Ramos, M. (2016) *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria*. Valladolid, España [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cedeño, M., Lara, D., Martínez, R., y Llor, M. (2020). La enseñanza de la asignatura inglés desde una concepción problemática sustentada en el enfoque comunicativo. *Revista Polo del Conocimiento*, (Edición núm. 42) Vol. 5, No 02, 250-272.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7435326>

Cevallos M, Orbea A. (2020). La sugestopedia en la enseñanza del idioma inglés. *Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma*, Vol. 16, Nº. 1, 247-257.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414326>

Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>

Cisterna Cabrera, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. *Revista Theoria*, 14 (1), 61-71.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29900107>

Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2016). Basic Learning Rights: 6th to 11th grades. Bogotá D.C.: Ministerio de Educación Nacional. <https://goo.gl/0sZ868>

Colombia. Ministerio de Educación Nacional. (2016). Diseñando una propuesta de Currículo Sugerido de inglés para Colombia: Grados 6° a 11°. English for diversity and equity. Bogotá D.C.: Ministerio de Educación Nacional. <https://goo.gl/fP7mhL>

Contreras Espinosa, R. S. y Eguía, J. L. (editores). (2017): *Experiencias de gamificación en aulas*. InCom-UAB Publicacions. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

<https://raco.cat/index.php/ECT/articulo/view/372920>

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M. y Varela Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 7, julio-septiembre, 2013, 162-167. <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El Potencial de la Gamificación Aplicado al Ámbito Educativo. *En III Jornadas de Innovación Docente*. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España. <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Díaz, F. (24 de abril de 2016). *Los juegos serios y su potencial como dispositivos educativos*. <https://www.eduforics.com/es/los-juegos-serios-y-su-potencial-como-dispositivos-educativos/>
- Escobar Zapata, F. (2016) *El uso de las TIC como herramienta pedagógica para la motivación de los docentes en el proceso de aprendizaje y enseñanza en la asignatura de inglés* [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2762>
- Esquivel, L. M. (2019) *Gamification: a mission to foster students' engagement and interaction in the EFL classroom* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/10368>
- García Calvo, T., Sánchez Miguel, P., Leo Marcos, F., Sánchez Oliva, D. y Amado Alonso, D. (2012). Análisis del grado de diversión e intención de persistencia en jóvenes deportistas desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación. *Revista De Psicología Del Deporte*, 21(1), 7-13, <https://www.redalyc.org/pdf/2351/235124455002.pdf>
- García Gaitero, F., García Gaitero, O., y Martín Martín, M. (2018). La Gamificación Como Recurso Para La Mejora Del Aprendizaje Del inglés En Educación Primaria. Madrid. *Red de Investigación sobre Liderazgo y Mejora de la Educación (RILME)*, 466 – 468. <http://hdl.handle.net/10486/682944>
- Gargallo Ibáñez, P. (2016) *Una Experiencia de Gamificación con Tablets para Potenciar el inglés en un Aula de Infantil*. Valencia-España [Trabajo de grado, Universitat Jaume I]. <http://hdl.handle.net/10234/169057>
- Gómez Hurtado, M., y Polanía González, N. R. (2008) *Estilos de enseñanza y modelos pedagógicos: un estudio con docentes del Programa de Ingeniería Financiera de la Universidad Piloto de Colombia* [Tesis de maestría, Universidad de la Salle]. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_docencia/554
- González, D. (2017). La Gamificación Como Elemento Motivador En La Enseñanza De Una Segunda Lengua En Educación Primaria.

https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%E1lez_Alonso.pdf;jsessionid=4EFFBE06DBEDACAA0499A8B42D38F73E?sequence=1

Gooding de Palacios, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/213/213972002/html/index.html>

Gurdián-Fernández, A. (2007). El Paradigma Cualitativo en la Investigación Socioeducativa. San José, Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC) y Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI). <https://goo.gl/y3CzXr>

Hermosa Del vasto, P. (2015). Influencia de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en el proceso enseñanza-aprendizaje: una mejora de las competencias digitales. Rev. Cient. Gen. José María Córdova 13(16), pp. 121-132
<http://www.scielo.org.co/pdf/recig/v13n16/v13n16a07.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la Investigación Sexta Edición. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Herrera, F., Ramírez, M. I., Roa, J. M., y Herrera, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. Revista Iberoamericana de Educación, Sección de Investigación, N° 37/2. España. Revista Educación 33(2),
<https://rieoei.org/RIE/article/view/2885/3818>

Huerta, M. (2020). ¿Qué es la enseñanza? Magisterio. <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-es-la-ensenanza>

Instituto Geográfico Agustín Codazzi IGAC - Diccionario Geográfico, Gobernación del Departamento de Córdoba (2018). Departamento de Córdoba.
<https://www.todacolombia.com/departamentos-de-colombia/cordoba/index.html>

Klimenko, O. (2009). La enseñanza de las estrategias cognitivas y metacognitivas como una vía de apoyo para el aprendizaje autónomo en los niños con déficit de atención sostenida. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 27, pp. 1-19.
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215432005.pdf>

Leguizamón Leal, L. (2018). La enseñanza del inglés desde el aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras “CLIL” en la IED Leonardo Posada Pedraza.

Liberio Ambuisaca, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. Conrado, 15(70), pp. 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.

Lisanna E, Pinelo P, 2010 “Tecnologías De Información Y Comunicación (TIC) En Programa Social De Alfabetización Dirigido a Mujeres de la Zona Rural De Vice”. Editado por la Fundación Universitaria Andaluza Inca Garcilaso para eumed.net. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1241/el-proceso-de-aprendizaje.html>

Lomas, C. (2002). Enseñar Lengua y Literatura para aprender a comunicar (se). <https://educra.cl/wp-content/uploads/2015/05/Documento-Ensenar-Lengua-y-Literatura-.pdf>

Loyola Salas, C. (2016). Experiencia de estudiantes de pregrado en el uso de categorización y triangulación hermenéutica en el enfoque cualitativo. V Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales. Métodos, metodologías y nuevas epistemologías en las ciencias sociales: desafíos para el conocimiento profundo de Nuestra América. En Memoria Académica. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.8489/ev.8489.pdf

Maati Beghadid, H. (2013). El enfoque comunicativo, una mejor guía para la práctica docente, pp. 112:120. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/oran_2013/16_beghadid.pdf

Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. Revista Electrónica Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información 9 (3), 93-107. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343006.pdf>

Marín Díaz, V., & García Fernández, Ma. D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctica-formativa. Pixel Bit, pp. 113-119. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802609.pdf>

Martínez, L. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación. Perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). Vol. 9 - N.º 1, pp. 123 – 146. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/psico/article/view/4033/3213>
- MEN. (1999). Serie Lineamientos Curriculares Idiomas Extranjeros. http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/arTICles-89869_archivo_pdf4.pdf
- Mendieta Muñoz, J. (2016). GAMIFICACIÓN: Herramienta estratégica en el aprendizaje organizacional. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DnsmjwNIMpMJ:https://core.ac.uk/download/pdf/77278628.pdf+&cd=7&hl=es&ct=clnk&gl=co#26>
- Mendizabal, MRL. (2016). LA PEDAGOGÍA SOCIAL: UNA DISCIPLINA BÁSICA EN LA SOCIEDAD ACTUAL. HOLOS, pp. 52-69. <https://www.redalyc.org/arTICulo.oa?id=481554869007>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Series guías N° 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés. https://www.mineducacion.gov.co/1759/arTICles-115174_archivo_pdf.pdf
- Molina García, F., Molina García, A., y Gentry Jones, J. (2021). La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje Del Idioma Inglés. (Ecuador). <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/arTICle/download/1672/3255>
- Mora Márquez, M., y Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. Apertura, 11(1), pp. 56-73. <http://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n1/2007-1094-apertura-11-01-56.pdf>
- Mosquera Correa, D. (2020-12.). Proyecto de aula que contribuya a la enseñanza de la conservación del medio ambiente a través de la gamificación. Escuela de enseñanza de las ciencias. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78844>
- Muñoz Peinado, R. (2020). Enhancing Writing Skills In 11th Graders Using R2l And Gamification. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/3751>
- Naranjo Pereira, M. (2009). “Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo”. Revista Educación 33 (2), p. 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

- Naula, M. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. Sinergias Educativas, 2(1).
<https://doi.org/10.31876/s.e.v2i1.20>
- Navarro Castellanos, M. T. (2020). Gamificación Como Metodología Para Fomentar la Motivación en los Estudiantes de Educación Primaria.
- Navarro, D., & Piñeiro, M. (2012). Didactic Strategies for Teaching English as a Foreign Language in Seventh and Eight Grades in Secondary Schools in Costa Rica. Revista Káñina, XXXVI (2), pp. 233-251 <https://www.redalyc.org/arTICulo.oa?id=44249253001>
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2016). Gamificación. EduTrends. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-gamificacion.pdf>
- Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en estudiantes de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima.
- Ortiz Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/298/29858802073/html/index.html#B39>
- Palacios Terán, G., Morales Gavilanes, M., y Pineida Méndez, C. (2020). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21328>
- Peralta, W. (2016). Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Revista Vinculando. <https://vinculando.org/educacion/estrategias-ensenanza-aprendizaje-del-ingles-lengua-extranjera.html>
- Pérez Cipagauta, N. J. y Torres Álvarez, H. A. (2021). Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca.
<http://hdl.handle.net/20.500.12494/33349>
- Pérez Guerrero, M. (2020). Propuesta de la Gestión Administrativa en Estrategias Prácticas para Mejorar la Concentración en los Estudiantes de Grado Décimo de la Institución Educativa el

Rosario del Municipio de Tesalia en el Departamento del Huila - Colombia. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología.

Perilla Granados, J. (2018). APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS: un enfoque educativo ecléctico desde y para cada contexto. Universidad Sergio Arboleda, pp. 19:41. <https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1522/Los%20enfoces%20educativos%20desde%20el%20dise%C3%B1o%20curricular.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Prada Núñez, R., Hernández Suárez, C., y Avendaño Castro, W. (2021). Gamificación y Evaluación Formativa en la Asignatura de Matemática a Través de Herramienta Web 2.0. REVISTA BOLETÍN REDIFE, pp. 243-261.

Prensky, M. (2001). Nativos e inmigrantes digitales. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Presidencia de la República. (2014). Programa Nacional de inglés 2015 – 2025 ‘Colombia, very well’, pondrá a hablar inglés a los colombianos. Bogotá D.C. http://wsp.presidencia.gov.co/Prensa/2014/Julio/Paginas/20140710_05-Programa-Nacional-de-Ingles-2015-2025-Colombia-very-well-pondra-a-hablar-ingles-a-los-colombianos.aspx

Retreage Amézquita De León, A. (2017). Estrategia de enfoque comunicativo y su incidencia en las habilidades fonéticas del idioma inglés. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Amezquita-Ada.pdf>

Riaño, J. (2013). Juegos serios. Bilbao: Bizkai Lab. http://www.bizkailab.deusto.es/wp-content/uploads/2013/05/estado_arte_SG4E.pdf

Ricoy Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. Revista do Centro de Educação, vol. 31, núm. 1, 2006, pp. 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

Robles Garrote, P., y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada.html>

Rodríguez García, S., Herráiz Domingo, N., Prieto de la Higuera, M., Martínez Solla, M., Picazo Zabala, M., Castro Peláez, I., Bernal Escámez, S. (2011). Métodos de investigación en Educación Especial. https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA_Madrid.pdf

Rodríguez Vite, H. (s.f.). Ambientes de aprendizaje. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>

Rodríguez, L., Galeano, J. (2015). El uso de las Técnicas de Gamificación en la Adquisición de Vocabulario y el Dominio de los Tiempos Verbales en inglés. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Facultad de Ingeniería. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Romero Sandí, H., y Rojas Ramírez, E. (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. <http://www.laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP118.pdf>

Rozo Cabra, M. (2016). Videojuegos: una Alternativa Innovadora para el Aprendizaje del Inglés. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4583/TE.GI_RozoCabraMar%C3%ADDa_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruedas, M., Ríos, M. y Nieves, F. (2007). “Epistemología de la investigación cualitativa”. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/31247/articulo7.pdf;jsessionid=754AF8138007E1798FF57AAA7163297A?sequence=1>

Runge Peña, A. (2013). Didáctica: una introducción panorámica y comparada. Itinerario Educativo, año XXVII, N° 62, pp. 201-240.

Salamanca Leguizamón, C., y Ramírez Sierra, S. (2019). De la didáctica general a la didáctica del idioma inglés. <https://journalusco.edu.co/index.php/paideia/article/download/2104/4018?inline=1>

Sánchez-Otero, M., García-Guiliany, J., Steffens -Sanabria, E., y Hernández Palma, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Información tecnológica, 30(3), pp. 277-286. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300277>

- Santos Rivera, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a la cultura física y el deporte? Revista electrónica Ciencia e innovación tecnológica en el deporte.
- Saorín Iborra, A. M. (2003). Las Cartas de Queja en el aula de inglés Para Turismo: Implicaciones Pedagógicas Basadas en el uso de Recursos de Cortesía. Capítulo I: El Inglés Como Lengua Internacional.
- Sierra C., Juste A. (2018). En el artículo Herramientas TIC para la gamificación en el aula. PublicacionesDidacTICas.com, N.º 93 abril 2018, pág. 534-537.
- Stover, J., Bruno, F., Uriel, F., y Fernández Liporace, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines, 14(2), pp. 105-115. <https://www.redalyc.org/arTICulo.oa?id=483555396010>
- Tinitana, M. (2018). Gamificación Aplicada al Aprendizaje. <http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/20.500.11962/21884/1/Tinitana%20Tinitana%20Mar%C3%ADa%20Lorena.pdf>
- Torres García, D., Portillo de Arco, I., y Sierra Pineda, I. (2020). Estrategia gamificada para el desarrollo de la autorregulación del aprendizaje en estudiantes de grado 8°. Assensus, 5(8), pp. 27-46. <https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/assensus/arTICle/view/1893>
- Turienzo, R. (2016). El pequeño libro de la motivación. Alienta, pp. 25 - 33. https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/34/33578_EL_PEQUENO_LIBRO_DE_LA_MOTIVACION.pdf
- Universidad de Berlín. Departamento de Filosofía y Humanidades. https://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/en/we06/arbeitsbereiche/didaktik_des_englischen/index.html
- Urbano, M., y Rodríguez, P. (2017). La importancia del diseño y la utilización de materiales didácticos para el aprendizaje del inglés en escuelas públicas de bajos recursos, pp. 40 -46.
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano, Madrid, n. 295, p. 73-78.

Vera Benítez, E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria.

<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2375>

Zapata Vega, Z. M. (2019). Estrategias Metodológicas de la Gamificación en el Aprendizaje. Guía de Gamificación. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>