

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO EN
LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS.**

LIYITH PAOLA ESCORCIA CABALLERO

KELLY PAOLA DEL VALLE PARRA

LAURA LORENA DIAZ MONTOYA

Trabajo de investigación para optar el título de Licenciadas en Educación Básica

Primaria

ASESOR: PAMELA DE MOYA SANCHEZ

UNIVERSIDAD DE LA COSTA- CUC

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

BARRANQUILLA

2022

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Nota de apreciación:

Presidente del jurado:

Jurado:

Barranquilla, febrero de 2022.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Dedicatorias

Este trabajo de investigación será dedicado a:

Le agradezco a Dios por darme la oportunidad de acompañarme en cada paso que doy, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante toda mi carrera para lograr mis objetivos y culminar este proyecto de investigación.

A mis padres, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo. Mi madre Jacinta Caballero Manrique por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, más que nada, por su amor y a mi padre David Escorcía Jinete, por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y su amor.

A mi esposo, por la ayuda que me brindó, fue sumamente importante, estuvo a mi lado inclusive en los momentos y situaciones más difíciles, siempre ayudándome. No fue sencillo culminar con éxito este proyecto, sin embargo, siempre me motivabas, me decías que lo lograría perfectamente.

A mi hijo, el mayor tesoro de mi vida y mi fuente de motivación. Gracias a él he podido cumplir con todas mis obligaciones académicas necesarias, pues de otra manera esta tesis no hubiera culminado con el mismo éxito.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A mis hermanos Loreys y Leider Escorcia Caballero, por ser parte importante en mi vida y acompañarme durante esta meta, sin importar cada dificultad y sacrificio, gracias por apoyarme en cada decisión que tomo, y por estar a mi lado en cada momento de mi vida.

A mis compañeras Laura Díaz y Kelly Del Valle por el apoyo brindado, esfuerzo y dedicación a este trabajo de investigación que hoy se convierte en el fruto de la perseverancia por alcanzar nuestra meta.

A la Universidad de la Costa CUC y su departamento de humanidades, por formarnos y ayudarnos a crecer como personas idóneas profesionalmente, transformándonos a nivel personal y social.

A mis Profesores de la universidad de la Costa gracias por su tiempo, por su apoyo, así como la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, que me impartieron sus conocimientos y experiencias en el transcurso de mi carrera y me ayudaron de una u otra forma para hacer posible la realización de este proyecto.

¡Gracias!

Liyith Paola Escorcia Caballero

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Agradezco inmensamente a Dios por permitir culminar nuestro proyecto de investigación porque el con su infinita misericordia nos regaló las fuerzas a mis compañeras y a mí para persistir y finalizar nuestro proyecto.

A mis padres quienes desde el inicio de mi carrera me han apoyado y sacrificado para poder cursar uno a uno de mis semestres, mi madre Derlis Parra ella quien es mi ejemplo de mujer guerrera y emprendedora quien siempre ha estado en cada pasa que doy apoyándome dándome consejos y llenándome de su amor, a mi padre Carlos Del Valle que me ha enseñado siempre a luchar por mis sueños demostrándome que soy capaz de lograrlos, por su apoyo constante, su gran bondad y amor.

A mi esposo David Pacheco por enseñarme a perseverar a ser responsable por ayudarme a cumplir mis sueños y demostrarme su amor con su apoyo y mi hermosa hija Andrea Carolina por ser ella mi motivo para cada día salir adelante y ser mejor persona.

A mi familia en general porque de una u otra manera estuvieron apoyándome y animándome a que cumplir esta meta.

A todos mis profesores por toda su dedicación, tiempo y conocimientos impartidos, por corregir nuestros errores de los cuales aprendimos mucho.

A mis compañeras Liyith Escorcía y Laura Díaz que con su gran entrega y compromiso finalmente pudimos terminar nuestro proyecto. último, quiero agradecer a todas las personas que estuvieron allí presente, dándome palabras de aliento, animándome, haciéndome ver que la vida es un camino largo que hay que recorrer y que solo con esfuerzo, dedicación y entrega lograré alcanzar las metas que me proponga.

Kelly Paola Del Valle Parra

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

A Dios, por darme la oportunidad de lograr esta meta tan soñada y siempre guiarme en cada paso que he dado.

A mis padres, que han sido mi pilar en todo momento, me han ayudado a seguir adelante en mis peores y buenos momentos.

A mi hija que es mi fortaleza, mi vida, mi todo. Ha sido mi mayor motivación en todo este proceso educativo.

En especial a mi esposo que en paz descansa, que fue parte de este proceso desde que inicié mi carrera de Licenciada. Sé que desde el cielo sonrío al ver cumplir mis sueños.

Finalmente le doy gracias también a todos los profesores de la Universidad de la Costa, que fueron clave fundamental en cada avance y experiencia que obtuve y así poder culminar mi carrera.

¡Muchísimas gracias!

Laura Díaz Montoya

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Contenido

1.	Introducción.....	12
2.	Capítulo I - Planteamiento del problema	14
	2.1 Descripción del problema.....	17
	2.2 Pregunta problema.....	18
3.	Justificación	18
4.	Objetivos.....	20
	4.1 Objetivo general.....	20
	4.2 Objetivos específicos.....	20
5.	Capitulo II- Marco referencial	21
	5.1 Estado del arte.....	22
	5.2 Marco teórico y conceptual.....	33
6.	Capitulo III Marco metodológico.....	41
	6.1 Tipo de investigación	41
	6.2 Población y muestra.....	44
	6.2.1 Población	44
	6.2.2 Muestra.....	44
	6.3 Técnicas e instrumentos.....	45

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6.3.1 Técnicas	45
6.3.2 Instrumentos.....	47
Capítulo IV - 7. Resultados	56
7.1 Manejo del DBA	58
7.2 Interés de la actividad	58
7.3 Evaluación	58
8. Análisis de resultados	59
8.1 Sesión gamificada 1.....	59
8.2 Sesión gamificada 2	60
8.3 Sesión gamificada 3	61
8.4 Sesión gamificada 4	62
8.5 Sesión gamificada 5	64
8.6 Pos-test.....	65
8.6.1 Manejo del DBA.....	66
8.6.2 Atención en la actividad.....	66
8.6.3 Evaluación final.....	66

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

9. Discusión	67
10. Conclusiones	70
11. Recomendaciones.....	72
12. Referencias.....	73
13. Anexos.....	78

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Lista de tablas

Tablas

Tabla 1 Pre-test de competencias del DBA.....	48
Tabla 2 Propuesta de gamificación	49
Tabla 3 Formato de registro y control de actividades	53
Tabla 4 Estrategias metodológicas y didácticas.....	54
Tabla 5 Pos-test, evaluación final	55
Tabla 6 Resultados del pre-test.....	57
Tabla 8 Resultados del pos-test.....	65

Lista de figuras

Figuras

Figura 1.....	46
Figura 2.....	59
Figura 3.....	60
Figura 4	61
Figura 5	63

Resumen:

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito desarrollar estrategias didácticas de gamificación para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico, este estudio se realizó desde un enfoque epistemológico racionalista-deductivo, paradigma complementario y enfoque investigativo mixto. Las técnicas utilizadas fueron, guía de observación, pre-test y pos-test; arrojando que, existe la necesidad de implementar y desarrollar plataformas y modelos virtuales que permitan estudiar y profundizar desde la gamificación la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés, con la intención de mejorar los índices sintéticos de esta área a nivel educativo.

Palabras claves: Gamificación, didáctica, enseñanza, aprendizaje.

Abstract

The purpose of this research work was to develop gamification teaching strategies to strengthen the teaching-learning processes of English in first grade A students of the José Eusebio Caro School in Barranquilla, Atlántico, this study was done from an experiential introspective epistemological, rationalist-deductive, paradigm complementary and mixed research approach. The techniques used were observation guide, pre-test and post-test; there is a need to implement and develop virtual platforms and models that allow studying and deepening the teaching-learning of the English language from gamification, with the intention of improving the synthetic indices of this area at an educational level.

Keywords: Gamificación, didactics, teaching, learning.

Introducción

El uso de las TIC en la enseñanza, ha venido generando nuevas posibilidades en las aulas, ya que motivan a los estudiantes a participar e interactuar en procesos distintos a los utilizados regularmente, esto ha llevado a que los educandos a desarrollar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje asociadas a estas tecnologías, lo que ha estimulado a los estudiantes aumentando sus ganas de aprender, conocer, preguntar, explorar y así adquirir un aprendizaje significativo que les permitan transformar los conocimientos que han adquirido en saberes, el uso de juegos tecnológicos ha sido crucial en este paso fundamental del aprendizaje (Trangay Vázquez, G., & Ruiz de la Torre, G. 2018).

La gamificación un modelo de juegos que se crea con el fin de estimular y potenciar la motivación, en cualquier área ya sea laboral o académica, en los últimos años se ha incorporado en la educación debido a que ayuda en el desarrollo de capacidades tanto emocionales como aptitudinales e intelectuales y que al tener un componente lúdico resulta atractivo y permite fomentar la motivación de los alumnos, lo que permite tener mejores herramientas de rectificación de errores conllevando un avance significativo en la educación de dichos estudiantes, hecho que ha permitido realizar cambios y adaptaciones fundamentales en procesos de enseñanza – aprendizaje asociados a algunas asignaturas como el Inglés que por ser una lengua distinta a la nativa genera difícil comprensión (Martínez Navarro, 2017; Roldán Sánchez, 2016)

El aprendizaje del inglés como una segunda lengua puede resultar muy frustrante si el alumno no se siente interesado o motivado. Por ende, es muy importante que el docente enfoque la

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

enseñanza de este idioma desde una metodología activa, participativa, cooperativa, desarrollando un carácter motivador que implique al estudiante, que le proporcione un aprendizaje continuo que le permita comprobar su avance animándole a seguir esforzándose, para obtener un mayor aprendizaje. (Rueda Cataño, 2014).

En la búsqueda continua de encontrar diversas formas que permitan la mejor comprensión de una segunda lengua como el Inglés, se han desarrollado plataformas basadas en la gamificación, hecho que ha tenido una incidencia positiva en la adquisición de esta lengua y ha llevado a una mejora significativa de los métodos de enseñanza - aprendizaje, la utilización de juegos que incluyen desafíos, puntos, recompensas, entre otros, ha estimulado de manera significativa la motivación de los alumnos despertando su deseo por aprender, hecho que permite adaptar a los contenidos de las diferentes materias en pro de un cambio a nivel general en los procesos de enseñanza bajo la utilización de videojuegos, páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales (Ortiz Colón et al 2018).

2. Planteamiento del Problema

Según el informe de Education First 2020, empresa líder mundial en la organización de cursos de idiomas en el extranjero el promedio de dominio del inglés en América Latina es bajo; esta entidad publicó el Índice del Dominio del inglés, en el que se clasifican los países no nativos en este idioma de acuerdo a qué tanto hablan el idioma sus habitantes.

En esta categorización se puede apreciar que Colombia para el año 2020 se encuentra en la categoría de “Muy bajo dominio del inglés” estando por encima solo de países como México, Ecuador, mientras tanto, países como Argentina, mantienen un nivel de actitud alto y países como, Costa Rica, Chile, Paraguay, Cuba y Bolivia, mantienen un nivel medio de aptitud en aprendizaje del inglés (FP EPI, 2020).

Colombia se mantiene entre los países con nivel no adecuado en el aprendizaje del idioma inglés, hecho que sigue mostrando esa cuota de desigualdad en el acceso obligatorio al inglés, entre la baja educación escolar del inglés y una alta demanda de un “buen” nivel de inglés para acceder a un trabajo, hecho que conlleva a buscar estrategias que permitan obtener cambios significativos en la adquisición del inglés desde los primeros grados de instituciones educativas tanto oficiales como no oficiales (OCDE, 2016; Ministerio de educación, 2016, FP EPI, 2020).

Actualmente se sabe que Colombia disminuyó 17 escalafones con respecto a los años 2018 y 2019, indicando que hubo un retroceso en el manejo del lenguaje en los dos últimos años, hechos que recalcan la desigualdad que existe en el país con respecto a la adquisición de lenguas

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

no nativas, de no tomar acciones frente a esto, es posible que el país derive en una barrera para la competitividad del país, tanto en sus estudiantes como en sus profesionales. (FP EPI, 2021; Bastida. J, 2020)

Parte de los inconvenientes que se presentan en la actualidad con respecto a la temática planteada, ocurren debido a que una gran parte de los docentes que enseñan el Inglés en los grados de primaria, no cuentan con un título directo en el área o no manejan ciertas competencias que se hacen necesarias para la generación de espacios de interacción comunicativa, que logre facilitar la profundización en los conocimientos específicos de la asignatura, la enseñanza inadecuada en los primeros estadios académicos impide que se desarrolle con facilidad la adquisición de habilidades como el habla y escucha que son cruciales para el desarrollo de los procesos comunicativos

Tomando como referencia las anteriores problemáticas y la falta de métodos o modelos de aprendizaje – enseñanza que permitan un cambio significativo en la adquisición o aprendizaje de una segunda lengua no nativa como lo es el inglés, es necesario empezar a utilizar de manera correcta estrategias que han funcionado en otros países de Latino américa y del mundo, como es el uso de la gamificación, con la intención de generar un trabajo colaborativo que conlleve a los estudiantes a tener una mejor aptitud frente al aprendizaje del inglés (Cedeño Quiñonez, 2019)

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

La gamificación hace parte de una serie de métodos de aprendizajes colaborativos que comprenden sistemas de interacciones cuidadosamente diseñados, que organiza y conlleva a la influencia recíproca entre los miembros de un equipo, dicho método se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada integrante y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás, lo que genera una interdependencia positiva que no implique competencia entre los participantes (Sánchez Rovelo et al., 2018).

En la actualidad existen una serie de aplicaciones, software y plataformas que diseñan juegos educativos, como una ejemplificación de la gamificación, entre las plataformas más usadas para el aprendizaje del inglés se encuentran Kahoot y Duolingo, ambas conservan un principio distinto y desde su propia didáctica logran aumentar el nivel de aptitud de los estudiantes con respecto a esta asignatura. No obstante, los procesos educativos basados en estrategias de colaboración no siempre requieren o necesitan una plataforma virtual o una aplicación web para ser significativas, la creación de los sistemas de recompensas, retos y colaboración sin competencia desde el aula de clases, también se integran en los procesos de gamificación y permiten vivir una experiencia significativa presencial de cada una de las estrategias. (Montaner Villalba, 2019).

2.1 Descripción del problema

Por lo anterior, se quiere implementar estrategias asociadas a la gamificación en los niños del grado primero A de básica primaria del colegio José Eusebio Caro de Barranquilla-Atlántico, utilizando ésta como medio para fortalecer el idioma inglés de una manera didáctica, que permita una mayor motivación tanto en los docentes como en los estudiantes, mostrándole una forma más entendible y divertida de obtener las competencias

Considerando que el inglés ha tenido un impacto muy significativo a nivel educativo, es necesario que este idioma sea implementado desde los primeros grados de la básica primaria de manera que se empiecen a crear las redes neuronales desde temprana edad que permitan una mayor comprensión de esta lengua no nativa. (Sánchez González, J. R., & Rodríguez Vargas, J. A. 2018)

Respecto a esto se han venido implementando métodos de enseñanza, que buscan una transformación en la manera como se recibe y se enseña los conceptos y las competencias del inglés, la problemática principal está dada en la falta de implementación de estrategias didácticas en las aulas de clases, lo que conlleva a un déficit marcado en la adquisición de los conocimientos fundamentales de la segunda lengua como lo es el inglés. (Grisales-Aguirre, A. M. 2018)

Con esta propuesta educativa se pretende facilitar la enseñanza del inglés como segunda lengua mediante la utilización de estrategias de gamificación que permitan fortalecer las competencias, pero sobre todo que disminuya la brecha de desigualdad en recepción de

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

conocimientos, con la intención de fortalecer el trabajo colaborativo no competitivo entre estudiantes.

2.1 Pregunta problema

¿De qué manera se puede utilizar la gamificación como estrategia didáctica que permita el fortalecimiento en los procesos de enseñanza- aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero a del Colegio José Eusebio Caro?

3. Justificación

El juego es una de las herramientas más utilizadas para educar, para el maestro es un recurso didáctico y sirve como apoyo en la educación e incentiva a motivar y mantener el interés del niño, a tener actitudes positivas hacia el aprendizaje y mantener comportamientos que se manifiestan de manera clara. En el contexto se han venido implementando cambios en los métodos de la enseñanza, el juego ha sido una de las estrategias utilizadas debido a que es una herramienta que permite tener concentración de los estudiantes y sobre todo mantenerlos enfocados en una actividad.

La realización de este proyecto consiste en aplicar estrategias didácticas basadas en los procesos de gamificación en donde se facilite la enseñanza para aprender el idioma inglés de una manera divertida, con esta se quiere fortalecer la enseñanza del inglés en los niños y niñas de grado primero A de básica primaria, con la intención de utilizar nuevas formas de enseñar y

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

aprender, que contengan juegos, lúdicas y otro tipo de estamentos que permitan una profundización en la conceptualización de los contenidos, por lo que se hace conveniente innovar metodológicamente apuntando hacia una educación más didáctica y significativa que apoye el trabajo colaborativo entre los estudiantes y lo separe de la competencia directa entre ellos mismos

Esta propuesta resulta pertinente porque apunta a innovar en la educación buscando mejores aprendizajes, un aprendizaje significativo, duradero donde puedan utilizarlo en situaciones de sus prácticas diarias; teniendo en cuenta la importancia de esta nueva estrategia didáctica para los alumnos es necesario tener conocimiento para acceder a ellas.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Desarrollar estrategias didácticas de gamificación idóneas para el fortalecimiento en los procesos de aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico.

4.2 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la utilización de las distintas estrategias de gamificación que se han desarrollado hasta hoy día y que han sido significativas en el mejoramiento del inglés.
- Determinar que estrategias de gamificación son los adecuados para trabajar el área de inglés en estudiante de grado primero de primaria.
- Aplicar las distintas estrategias de gamificación que permitan obtener cambios positivos en los procesos de aprendizaje del inglés de los estudiantes de primero de primaria.

5. Marco referencial

Para llevar a cabo este trabajo, se tuvieron en cuenta algunas disposiciones que se encuentran en la legislación vigente a nivel estatal y autonómico, las cuales son referidas a continuación.

Ley 115 de febrero 8 de 1994, por la cual se establecen la ley general de la educación.

Decreto 230 de 2002, Adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales.

Ley del 25 de julio de 1978, Ley de Modernización del sector de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

Ley 1955 de 2019, “Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022” “Garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional, priorizando las zonas con mayores necesidades”.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Cuadro de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	INDICADORES
<p>Variable independiente Gamificación como estrategia didáctica.</p>	<p>La gamificación o ludificación es conocida como la utilización de juegos, usando técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos, para cumplir o desarrollar una serie de actividades de manera más óptima generando un aumento en la motivación personal y grupal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de gamificación • Características de la gamificación • La gamificación como estrategia didáctica en el entorno educativo
<p>Variable dependiente Fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés</p>	<p>Es la capacidad que se tiene para mejorar un proceso o una actividad, utilizando las dinámicas y estrategias necesarias para el cumplimiento de las mismas, enfocándola entorno a la enseñanza del inglés, se puede aplicar las dinámicas y técnicas de ludificación como estrategias de fortalecimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de fortaleciendo en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés • Características de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. • Los programas de fortalecimiento como estrategias de mejoramiento del inglés.

5.1 Estado del arte

El uso de la gamificación y la enseñanza del inglés han tenido un recorrido histórico significativo que ha influido en el ámbito de la educación de manera local, regional, nacional, internacional y continental, mostrando unos cambios y mejoras en las formas de enseñanza–aprendizaje, la gamificación se presenta a día de hoy en el ámbito de la enseñanza de segundas lenguas como un instrumento innovador, muy en sintonía con los mecanismos de aprendizaje y las necesidades de los educandos. (Pérez Cipaguata, 2021).

Mediante la investigación se destacaron dos variables fundamentales: la Gamificación y la enseñanza del inglés sustentadas con investigaciones realizadas de estas, y han tenido un impacto positivo en distintas universidades y serán mencionadas a continuación:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Ramos, M. (2016) llevó a cabo el trabajo de investigación titulado **“La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria”**. Cuyo propósito principal es la aplicación de la gamificación en la enseñanza del inglés en Educación Primaria. De este modo, se ha realizado 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. También se centra la atención en las posibilidades que ofrece la práctica de la gamificación en Educación Primaria, concretamente en la enseñanza de una lengua extranjera. De esta manera se busca convertir la tarea educativa en algo excitante y que implique completamente a la persona tal y como lo hacen los juegos. En este aspecto, es importante destacar que la motivación, concentración e involucración tan necesarias en la adquisición de una lengua extranjera, son algunas de las metas más destacadas que persigue la gamificación.

(Sánchez pacheco, 2019; Ortiz Colon et al., 2018)

Esta investigación tuvo un gran impacto al implementar esta metodología innovadora ya que permitió conseguir la implicación y la involucración de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo hincapié en la idea de que la gamificación no es simplemente incluir puntuaciones y recompensas sino generar en los alumnos el pensamiento de juego y la motivación intrínseca que conlleva.

Como resultado final se puede destacar que la investigación contribuyó en la apropiación de la estrategia gamificadora ya que esta puede generar resultados en la enseñanza de una lengua extranjera si es entendida de manera correcta generando cambios positivos en los estudiantes

Para entender mejor esta técnica y sobre todo su uso en el ámbito de la educación. Por lo tanto, se concluye que el término gamificación surge en un momento de gran desarrollo de los

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

contenidos digitales, de la mano fundamentalmente de los videojuegos y de la animación.

Aunque su esencia ya estaba presente también en el mundo analógico, el estímulo multisensorial de los juegos digitales ha producido toda una innovación en mecánicas de aprendizaje que, en su diseño, se sirven de los rasgos del juego digital para cautivar, absorber la atención, aumentar la motivación, estimular el sentido de control, fomentar la implicación y la sensación de flujo en los estudiantes/jugadores (Ricci, M. M. F., & dos Santos, M. H. 2016).

En el mismo contexto internacional se encuentra lo planteado por Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016) llevaron a cabo el trabajo de investigación titulado **“Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula”** cuyo propósito principal en esta investigación, fue experimentar la integración y la esencia del aprendizaje activo y la Gamificación, para generar una didáctica distinta a la tradicional. A su vez, se experimentó con una dinámica de evaluación continua inmersa en un esquema de gamificación basado en la acumulación de puntos. También se experimentó con el diseño de actividades con diferentes niveles de complejidad, las cuales, a través de una serie de pasos pueden integrar diversos enfoques de aprendizaje, para con ello, lograr involucrar a los estudiantes de una forma más activa, y hacerlos parte de la clase como el aprendizaje activo propone. Este caso de estudio puede ayudar a realizar reflexión sobre la didáctica que se usa en una clase y experimentar con nuevas formas lúdicas que permitan mejorar y hacer adecuaciones en la conducción de grupo, ideas de presentación de teoría, actividad práctica, considerar nuevas formas de evaluar y consecuentemente mejorar el rendimiento escolar. Todo esto debe servir para tratar de encontrar un punto donde estar en el aula sea del disfrute tanto de los profesores como los estudiantes.

Esta investigación fue realizada usando el enfoque cualitativo y método etnográfico como técnica, el artículo presenta cómo una diferente perspectiva en la evaluación y actividades

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

basadas en el aprendizaje activo y la Gamificación, infiriendo que estas pueden ser una alternativa para generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula.

De esta investigación, se destaca la importancia que le dieron al tema de gamificación como una estrategia innovadora que favorece al aprendizaje de los estudiantes dándoles así una mejor manera de aprender despertando su interés y motivación.

También se pueden analizar los aspectos presentados por Mendieta Muñoz, J. D. (2016) realizado en la universidad nacional de Colombia sede Manizales Manizales. El proyecto de investigación es titulado” **GAMIFICACIÓN: Herramienta estratégica en el aprendizaje organizacional**”, su propósito fue proponer un modelo de capacitación y entrenamiento por medio de gamificación. Así mismo, este trabajo plantea principales conceptos relacionados con gamificación, logrando llegar a un modelo que permite tener en cuenta los elementos de juego como mecánica, dinámica y estética al igual que conceptos como flujo, diseño, jugadores y la empresa en si para poder estructurar y relacionar cada uno de éstos dentro del modelo propuesto.

En el mismo contexto y bajo la búsqueda de la relación académica-emocional, González Alonso, D. (2017) desarrolló la investigación “**La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria**” cuyo propósito fue implementar la gamificación y 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, se comentan y explican algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo esta metodología. La parte práctica muestra una propuesta de aplicación

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

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.

La realización de esta investigación cumplió con una serie de competencias recogidas en el Plan de Estudios del Grado en Maestro de Educación Primaria de la Universidad de Burgos, de las cuales se mencionarán posteriormente:

- Saber aplicar los conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio la Educación.
- Tener capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Saber transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar las habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, que potencie la idea de educación integral con actitudes críticas y responsables, garantizando la igualdad de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos.

De acuerdo a las anteriores competencias desarrolladas se pudo llegar a comprender el concepto de gamificación, en qué consiste dicha práctica y la motivación que genera en el alumnado el hecho de aprender jugando, divirtiéndose, superando desafíos y alcanzando

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

recompensas. Al realizar esta investigación se evidenció un impacto positivo ya que se consiguió la participación y el interés por parte de los alumnos. Además, los resultados han sido muy buenos académicamente, logrando que todos los niños alcanzaran los contenidos necesarios.

En relación con este trabajo de investigación tiene aspectos fundamentales ya que nos permitió conocer algunos recursos que existen hoy en día para gamificar el aula, tales como: videojuegos, páginas web, aplicaciones e incluso juegos tradicionales que son herramientas de juego y motivación muy buenas y pueden ser utilizados en cualquier curso de Educación Primaria y adaptados a cualquier contenido de cualquier asignatura.

Finalmente se puede concluir que la gamificación representa gran interés debido a su esencia, la cual se forma de elementos de juego pero que trasciende más allá, convirtiéndose así en un elemento motivador y que según las estadísticas indican que un gran porcentaje de la población está relacionado directamente con el uso de video juegos, generando de esta manera una unión importante a ser tomada en cuenta dentro de los procesos organizacionales.

En otros términos, hablando de la enseñanza del inglés ha sido utilizada de manera continua actualmente el ámbito educativo en el cual exige que este idioma tenga un dominio a nivel mundial influyendo de manera constante en los procesos de formación.

Además es importante resaltar la comunicación para poder desarrollar esta lengua en los niños porque así podrán lograr mejores aprendizajes, como lo dice en el trabajo realizado por Ayala Villarreal, Y. M. (2016), llevado a cabo en Monterrey, N.L. México expone el aspecto importante a considerar relacionado con esto es la adquisición de vocabulario, pues una de las maneras de hacerlo es escuchando, esto es esencial para que los alumnos puedan comunicarse en el idioma inglés de manera eficiente. La relevancia de este estudio para la institución, radica en

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

que los docentes interesados en desarrollar en sus alumnos la habilidad de hablar, sobre las demás habilidades, podrán ahora saber cuáles estrategias ayudan a lograrlo; así como las técnicas y actividades didácticas que coadyuvan a que el alumno logre el objetivo de expresarse en inglés de manera exitosa.

Respecto a lo expuesto en esta tesis la comunicación es importante en la enseñanza de este idioma, se debe tener en cuenta la parte comunicativa de los niños para que pueda adquirirlo y expresarlo de manera fácil buscando las estrategias que se utilizaran para mejorar la enseñanza, no obstante, el inglés debe ser un idioma que les guste a los niños en esta etapa para que así pueda ser más satisfactorio el aprendizaje. Como ha dicho Villarreal en su tesis la comunicación es una parte fundamental en este proceso de la enseñanza de un idioma diferente a la lengua materna, ya que comunicarse es una necesidad del ser humano desde que nace para desenvolverse en el mundo y es de manera constante, por esto al enfrentarse a un nuevo idioma va tener influencia la habilidad comunicativa porque está aprendiendo algo nuevo para ellos, y en la etapa desde pequeños es más fácil aprender ya que en esta etapa absorben todo de manera rápida y significativa para ellos.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que la estrategia y la comunicación son importantes para la enseñanza del inglés incluso en las tesis expuestas se ve cómo se han venido observando y realizando investigaciones para mejorar la enseñanza en el idioma extranjero como los es el (inglés).

Ahora bien, continuando con el contexto nacional se analiza el trabajo de investigación de Bejarano Álzate, P. A. (2016). **PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A TRAVÉS DE LA PEDAGOGÍA POR PROYECTO**. En dicha investigación se utilizan herramientas de recolección de datos tales como el diario

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

pedagógico, la encuesta, tablas de medición de actitudes, entre otros, para establecer los cambios significativos que se evidenciaban en los estudiantes en el aprendizaje del inglés al implementar dos proyectos de investigación durante el año lectivo. Partiendo de las metodologías utilizadas para fortalecer la enseñanza del inglés en las aulas de básica primaria han tenido un avance en esta etapa ya que es primordial inculcar este idioma de lengua extranjera en estas edades porque es más fácil para los niños adquirirlos. En este sentido se entiende que las estrategias metodológicas buscan mejorar los espacios para crear ambientes adecuados de aprendizaje en la enseñanza del inglés, partiendo de la evolución que viene teniendo este idioma no solo en la educación sino en los ámbitos laborales, sociales, culturales buscando así avances en la manera de enseñarlo por parte de los docentes y observar como lo adquieren los educandos, así estas estrategias obtengan un fortalecimiento en el ámbito educativo.

Así mismo la enseñanza del inglés ha venido tomando campo centrándose en las instituciones educativas la forma de cómo mejorarla porque es un idioma que viene exigiendo para cualquier ámbito laboral.

Es así como Montes Gómez, Y. C., & Barreto Carvajal, C. C. (2017), llevaron a cabo el trabajo de investigación titulado **“LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN BÁSICA PRIMARIA EN EL MEGA COLEGIO ANTONIO NARIÑO SALADO. ESTADO DEL ARTE”**. Su propósito fue iniciar con el cuerpo docente un proceso de enseñanza didáctica del idioma inglés, porque la mayoría no alcanza un nivel eficaz de esta lengua.

Teniendo en cuenta el propósito de la tesis las didácticas utilizadas para enseñar este idioma son básicas porque la mayoría de estos docentes no utilizan metodologías adecuadas para enseñarlo, por eso se refleja un bajo nivel en este idioma. Así mismo los profesores no se

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

encuentran con un nivel adecuado para enseñarlo y esto afecta que el inglés siga con falencia en las instituciones educativas. De acuerdo al propósito de esta investigación los métodos en la enseñanza han venido variando aulas de clases y en cada una de las áreas fundamentales incluyendo el inglés, para despertar la motivación, curiosidad, e intereses de cada uno de los estudiantes para mejorar los métodos relacionados con la enseñanza.

Por otro lado, se refiere a las TIC, son estrategias didácticas que pueden ser utilizadas para enseñar inglés de manera diferente, ya que esto motiva a los estudiantes aprender y despertar su curiosidad cuando se utilizan métodos diferentes, pero se debe tener en cuenta que el docente tiene que tener manejo de estas herramientas para que jueguen un papel fundamental en proceso de enseñanza del idioma del inglés. Así mismo las TIC son herramientas que facilitan la manera de realizar las clases porque llama la atención de los alumnos al momento de ver videos, diapositivas, entre otros que favorecen en este proceso.

Finalmente, Wilian M Peralta (2016), con su trabajo **“Estrategias de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera”** menciona que para hablar de estrategias de enseñanza y aprendizaje del inglés, primeramente se hace necesario, lograr restablecer una serie de diferencias y definir las estrategias necesarias, las cuales llamamos regularmente como estrategias de enseñanza y aprendizaje, este autor, comenta que el hablar hoy día de estrategias de enseñanza implica, una mirada hacia el futuro de la enseñanza y el aprendizaje, aprovechando los avances tecnológicos, que incluyen recursos que permiten llegar de manera más rápida a la información como páginas web, celulares, comunidades virtuales entre otras.

Al definir las estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera, menciona que distintos investigadores destacando desde el año 1966 con la publicación del trabajo *The Method of*

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

inference in foreign Language Studyde Aaron Carter, han descentralizado el aprendizaje de un segundo idioma permitiendo una mayor relación de hablantes de habla hispana con el idioma inglés, también menciona los acontecimientos ocurridos entre los años 60 y 90, especificando sobre las distintas estrategias de aprendizaje y sus particularidades en lenguas extranjeras, de la autoría de la revista iberoamericana.

En relación con lo anterior el autor propone algunas estrategias como lo son:

Clasificación y verificación con la finalidad de confirmar una mejor comprensión de la lengua, predicción, Practica, memorización y contextualización, actividades que de desarrollarse de la manera correcta conllevan a una mejora constante en el aprendizaje del inglés.

Es importante resaltar que estas variables cumplen un papel fundamental en el ámbito de la educación tomando como referencias las investigaciones que se abordaron anteriormente así se puede concluir que los resultados obtenidos de cada una fueron favorables, en el cual se pueden llevar a cabo en diferentes contextos y obtener resultados satisfactorios con las metodologías y estrategias implementadas en la enseñanza del inglés.

5.2 Marco teórico conceptual

En los últimos años la educación ha venido cambiando constantemente implementado nuevas estrategias para mejorar la enseñanza en las aulas de clases y mejorar el aprendizaje en los educandos. Así mismo en estos cambios las estrategias didácticas son nuevas formas que han evidenciado cambios favorables y positivos en la educación y por supuesto en la enseñanza de otros idiomas en este caso el idioma extranjero inglés que ha venido tomando cancha en todos los países siendo unos de los más importantes a nivel global en la educación. De acuerdo este trabajo se destacan dos variables fundamentales que son: la gamificación y la enseñanza-aprendizaje del inglés que se respaldan con teorías establecidas por investigadores en el ámbito educativo (Novoa. A, 2021)

La gamificación se ha convertido en una tendencia en otros países en las áreas de negocios, salud, tipo social, y en la educación De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Este término se refiere a utilizar mecánicas de juegos dentro de una actividad no lúdica. Esta se utiliza como un conductor para impulsar a las personas a las que este dirigido. Si uno piensa en el sistema de educación, uno puede llegar a la conclusión de que en sí es un juego. En cualquier ambiente de aprendizaje se puede encontrar elementos de juego como un sistema de recompensa, ya sea en forma de calificaciones, a mejor desempeño, mejores notas tendrán (Arias-Vargas, 2021).

De acuerdo a lo planteado por Mónica De Puy (2017) es necesario saber que se han venido buscando estrategias para mejorar en la enseñanza, ya que la educación ha venido cambiando constantemente es importante saber que el juego se ha involucrado positivamente despertando el interés de los niños y motivándolos.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

El uso que se desea dar a la gamificación es la enseñanza de un idioma distinto a la lengua materna. Se ha demostrado que mientras más joven es la persona tendrá una mayor asimilación en el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma, en este caso busca ser aplicado a la enseñanza del inglés en escuelas de básica primaria por medio de las técnicas que esta herramienta brinda sacando provecho al interés que puede ser creado en los estudiantes al estar jugando y aprendiendo al mismo tiempo con herramientas tecnológicas tales como computadores, tabletas, entre otras.

Así mismo González Jorge, M. (2016), máster universitario en profesorado de educación secundaria. Habla de nuestro sistema educativo se encuentra inmersa en una profunda depresión. “La juventud de hoy en día está sometida a una gran cantidad de estímulos externos que provocan un desinterés por el aprendizaje. Los videojuegos, los móviles, las redes sociales y las nuevas tecnologías, en general, están provocando que el alumnado, cada vez más, encuentre el aprendizaje como algo monótono, obligado y aburrido. Por medio de la experimentación se ha demostrado que la gamificación es una de las metodologías que más crecimiento está teniendo en los últimos años. No sólo en el mundo educativo, sino también en la empresa, en el gobierno, en las familias o en la vida cotidiana de cada persona, entre otros muchos ámbitos. Es la Gamificación; la aplicación de elementos lúdicos en entornos que no lo son, con la intención de modificar el comportamiento de las personas actuando sobre su motivación para conseguir objetivos concretos”. La idea del autor es en fomentar el interés en el aprendizaje con la ayuda de herramientas existentes y así evitar distracciones de los alumnos por factores externos que los desenfocan de sus actividades en la etapa de aprendizaje.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

González, C. S., Collazos, C. A., & García, R. (2016), habla de su teoría colectivista o sociedad digital. En su teoría conectivismo expresa lo siguiente: “En la gamificación el enfoque conectivista permite al jugador crear redes de colaboración que generan un aprendizaje colaborativo. Hay dos perspectivas en los juegos virtuales con networking, la individual del jugador y la comunitaria, en la cual se necesita una retroalimentación. Las experiencias colaborativas pasan por el aprendizaje personal y viceversa”. En esta teoría su autor da su opinión acerca de las formas en las que se colaboran los jugadores de juegos virtuales en línea, destacando, entre otras, la retroalimentación que hacen los jugadores para cumplir con sus objetivos tanto individual como colectivamente dentro del juego.

Por esto los juegos virtuales en la educación actual han traído estrategias que despiertan, motivan el interés en los estudiantes que hace que quieran aprender de manera divertida y positiva con esta nueva técnica como lo es la gamificación.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente por Lev Vygotsky, psicólogo y pedagogo ruso. En su teoría del aprendizaje en 1979 dice lo siguiente: El juego se da como la necesidad de generar el contacto con los demás, constituye todos los orígenes, naturaleza y fondo del juego como un fenómeno de tipo social, conllevando a que el niño pueda entrar en escenas que van más allá de sus instintos y sus pulsaciones internas individuales, estableciendo el juego como actividad social en la cual se logran adquirir papeles y roles que se hacen complementarios a los propios. Según el concepto del autor el juego es de vital importancia en los niños porque ayuda a desarrollar contacto con otros niños y crear un vínculo social entre ellos y aprender a resolver situaciones que se presenten dentro del juego ayudando también en estas situaciones cuando ya sean adultos.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Mihaly Csikszentmihalyi, psicólogo húngaro-croata. En la teoría del flujo planteada en el año 1975 de su autoría define al estado del flujo como el momento en el que una persona se encuentra totalmente concentrada e inmersa en la tarea que está realizando, es en términos de juegos el estado de máxima concentración y entretenimiento de un jugador. Cabe señalar que cada jugador encontrará un estado de flujo diferente dependiendo de su motivación, su habilidad y su competitividad.

Dice además que se presentan siete consejos que promueven la creación del estado de flujo en nuestras actividades y que están relacionados directamente con el uso de los juegos y la gamificación, mostrados a continuación:

- La actividad no debe ser lineal, para que no suponga en todo momento ni un reto ni tampoco sea aburrida. Por lo tanto, es importante tener en cuenta la duración con respecto a la dificultad en los diferentes niveles de la actividad.
- Debemos tener un objetivo concreto, para que nuestros alumnos puedan alcanzarlo.
- Tiene que ser amena, o no demasiado aburrida.
- No debe crear frustración.
- Tiene que suponer un reto alcanzable.
- Su mecánica debe ser accesible para todos.
- Debe proporcionarnos una retroalimentación, para poder modificar la actividad, si fuera necesario, para mejorarla o adaptarla.
- Con su postulado el objetivo del docente y psicólogo es buscar un nivel de flujo en el que los aprendices no se aburran ni se estresen y tampoco sientan ansiedad, dando unas pautas y consejos para aplicar y lograr esos objetivos planteados.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Por otra parte, también Borrego Milán, F. G. (2020) habla de mejorar la enseñanza del inglés por medio de la gamificación para que esta segunda lengua no sea aburrida por los educandos, de manera que puede ser deficiencia en la habilidad para desarrollar o aprender esta lengua. Si bien sabemos el inglés en la actualidad viene jugando un papel importante en el que ocupa espacio a nivel global, por lo tanto, es indispensable en la sociedad porque ha abarcado en los campos laborales, comerciales, políticos, académicos, llevando un papel de liderazgo en el mercado nacional e internacional. Exigiendo a las futuras generaciones un mayor nivel de preparación para desenvolverse en la disciplinas laboral y personal.

Por esto es importante que en las escuelas se lleven un manejo de estrategias en la enseñanza del inglés por parte de los docentes y el juego en las actividades de esa manera. Al respecto Tang Lay, A. (2016) menciona que autores como Jack c Richards habla del inglés como medio de comunicación en los sistemas educativo o jurisdiccional de dichos países, la lengua de los medios de comunicación (periódicos, radio, televisión), la lengua de las instituciones oficiales, así como la lengua del comercio y la industria en general.

También menciona que las habilidades receptivas son más difíciles que las productivas. Todos los usuarios del lenguaje tienen una mayor competencia receptiva (el lenguaje que pueden entender) que la competencia productiva (el lenguaje que pueden producir). Estas habilidades a veces se conocen como habilidades pasivas. Las habilidades receptivas incluyen la comprensión cuando escuchas y cuando lees. Usted recibe el lenguaje y decodifica el significado para comprender el mensaje.

Debido a la importancia que tiene este tema en el aprendizaje de un idioma extranjero y al notar las insuficiencias detectadas, el autor de esta investigación pudo notar que los alumnos de

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

noveno grado de la escuela secundaria Inti Peredo presentan serias dificultades a la hora de escuchar y leer.

La experiencia acumulada en la práctica pedagógica y los resultados obtenidos luego de la aplicación de métodos científicos demostraron que aún existen dificultades en el desarrollo de habilidades productivas en los estudiantes. A través de la observación de clases, las entrevistas al profesor y las consultas a los alumnos, se pudieron determinar las siguientes insuficiencias:

- Los estudiantes poseen insuficiencias para entender el lenguaje hablado.
- Los alumnos no leen de forma expresiva teniendo en cuenta: entonación, ritmo de pronunciación y estrés.
- Bajo nivel de motivación por parte de los estudiantes con respecto a las clases de inglés.
- Desarrollo deficiente de la habilidad de escuchar en los estudiantes.
- Insuficiencia, por parte de los docentes, a la hora de diseñar actividades para el desarrollo de las habilidades receptivas.

El autor hace un diagnóstico y detalla puntualmente donde se encuentran mayoritariamente las fallas en el sistema de enseñanza de un idioma extranjero, también hace una diferenciación por competencias y habilidades para así poder identificar de forma más fácil el punto en el que fallan los estudiantes. Conociendo las fallas durante el proceso de aprendizaje se pueden aplicar nuevas estrategias como la gamificación, que por medio de juegos puede ser una alternativa útil y práctica para lograr el objetivo de aprender a hablar un nuevo idioma y al mismo tiempo generar un mayor interés por parte de los estudiantes participantes del proceso.

Jill & Charles Hadfield (2008). En su escrito **Introducción a la Enseñanza del Inglés** mencionan que leer en el propio idioma es muy diferente de leer en un idioma extranjero, porque

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

la lengua materna tiene diferentes formas de leer según lo que se lee y por qué. Utilizar el conocimiento previo de los alumnos sobre ciertos temas podría ayudar a predecir el contenido de un texto y también a comprenderlo fácilmente porque los estudiantes ya saben cómo se estructuran los diferentes textos.

Para desarrollar las habilidades de lectura, los maestros desempeñan un papel crucial. Deben ayudar a los estudiantes a enfocar su lectura, de esa manera leen el significado en lugar de involucrarse en palabras individuales o detalles sin importancia y perder el significado principal de un texto. Además, los docentes deben ayudarlos a leer de diversas maneras y utilizar sus capacidades que los ayudarán a mejorar y comprender qué leen de manera eficiente. (Fajardo Bustos, R. D. P. 2016)

Los autores del libro expresan sus opiniones de cómo deben enfatizar los maestros su rol durante el aprendizaje del idioma inglés para poder lograr una mejor comprensión sobre todo en la lectura de textos en ese idioma, aprovechando de una manera más óptima las capacidades de comprensión de los estudiantes y poder obtener mejores resultados finales.

El autor expresa en sus ideas que los juegos son una herramienta importante en el proceso de enseñar un idioma extranjero, porque permite que los profesores así logren llegar fácil a su objetivo de transmitir conocimiento debido a que los estudiantes con los juegos se mantienen entretenidos y el mismo juego les va enseñando cosas nuevas a medida que avanzan dentro de estos, manteniendo estados anímicos y otorgando descansos oportunamente ante señales de agotamiento y a pesar de ser juegos son actividades sumamente serias y válidas para el aprendizaje.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6. Marco metodológico

6.1 Tipo de investigación

La formulación del marco metodológico en una investigación, es permitir, descubrir los supuestos del estudio para reconstruir datos, a partir de conceptos teóricos habitualmente operacionalizados. Significa detallar cada aspecto seleccionado para desarrollar dentro del proyecto de investigación. Respaldado por el criterio de expertos en la temática, sirviendo para responder al "como" de la investigación. Se expone el tipo de datos que se requiere buscar para dar respuesta a los objetivos, así como la debida descripción de los diferentes métodos y técnicas que se emplearan para obtener la información necesaria. Se ubicó dentro del tipo de documental con un diseño bibliográfico fundamentado en la revisión sistemática del material. Al elegir este tipo de estudio, refieren (Santa Paellaby Feliberto Martínez 2010).

En este sentido esta investigación corresponde a un enfoque epistemológico racionalista-deductivo con el cual se busca analizar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés, relacionando con lo que menciona Foncubierta, (2013) afirma: la didáctica de una segunda lengua o lengua extranjera el juego ha ocupado y ocupa siempre un espacio destacado dentro de la cultura del aula, lo cual es pertinente al caso estudiado ya que nos permitirá caracterizar, verificar e implementar la gamificación para mejorar la enseñanza del inglés.

Enfoque:

El enfoque escogido en esta investigación está basado en los aportes de Sánchez-Gómez, M., Rodrigues, A. I., & Costa, A. P. (2018). Conllevando a que esta investigación sea tipo mixto o multimetodológico, ya que involucra las metodologías cuantitativa y cualitativa en busca de

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

obtener resultados más extensos y acertados, pues se elimina el factor de error que tienen ambos métodos al usarse individualmente. Una de las ventajas que trae ésta investigación mixta es la facilidad de realizar una “triangulación” de métodos, o la posibilidad de estudiar el mismo fenómeno de formas distintas.

Paradigma:

Esta investigación está enfocada en un paradigma complementario que es la combinación de las perspectivas cualitativa. González M. (2003) establece que la investigación positivista asume la existencia de una sola realidad; parte de supuestos tales como que el mundo tiene existencia propia, independiente de quien lo estudia y que está regido por leyes, las cuales permiten explicar, predecir y controlar los fenómenos. En consecuencia, la finalidad de las ciencias está dirigida a descubrir esas leyes, a arribar a generalizaciones teóricas que contribuyan al enriquecimiento de un conocimiento de carácter universal. De acuerdo a la teoría anteriormente mencionada, este trabajo presenta rasgos del paradigma positivista porque permitirá explicar, predecir y controlar cómo incide la aplicabilidad de la gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera, en este caso el inglés y contribuir al enriquecimiento del conocimiento a través de dicha estrategia.

En esta misma línea Ricoy (2006) infiere que el paradigma interpretativo sobre el carácter cualitativo busca profundizar en la investigación, planteando diseños abiertos y emergentes desde la globalidad y contextualización. Las técnicas de recogida de datos más usuales son la observación participativa, historias de vida, entrevistas, los diarios, cuadernos de campo, los perfiles, el estudio de caso, entre otros, Tanto las conclusiones como la discusión que generan las investigaciones que comparten la doctrina del paradigma interpretativo están ligadas fundamentalmente a un escenario educativo concreto contribuyendo también a comprender,

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

conocer y actuar frente a otras situaciones. Es por eso que el presente trabajo de investigación, aparte de tener características del paradigma positivista, también tiene características propias del paradigma interpretativo bajo un estudio de caso puesto que se hará un análisis global con respecto al contexto estudiado para comprender, conocer y actuar frente a los procesos de enseñanza del inglés para así poder intervenir, transformar y reflexionar a partir de los cambios evidenciados en este proyecto de investigación.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6.2 Población y muestra

6.2.1 Población.

Esta investigación se realiza en el Colegio José Eusebio Caro en el municipio de Barranquilla, Atlántico, con los estudiantes del grado Primero A, el cual está conformado por 25 niños en un rango de edad entre los 6 y 7 años, se tomará el grupo primero B como grupo de control y la metodología se desarrollará de manera netamente virtual.

6.2.2 Muestra.

La muestra seleccionada para esta investigación, será un grupo de 50 estudiantes, del colegio José Eusebio Caro, 25 de ellos del grado primero A, a los cuales se les aplicara el instrumento y 25 del grupo primero B que serán tomados como el grupo control de la investigación.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6.3 Técnicas e instrumentos

6.3.1 Técnicas

El diseño que se propone para el presente trabajo de investigación es de tipo cuasi-experimental, Sierra –Bravo et al, 2016, menciona que es un diseño que no es completamente experimental. El criterio que le falta a este tipo de experimentos para llegar al nivel de experimental es que no existe ninguna manera de asegurar la equivalencia inicial de los grupos experimental y de control, es decir, no asegura aleatorización. En estos tipos de experimentos, se toman dos grupos que ya están integrados, por lo tanto, las unidades de análisis no se asignan al azar, ni de manera aleatoria.

Se puede afirmar que los métodos cuasi-experimentales son los más adecuados para el ámbito educativo ya que se acepta la carencia de un control total de las variables, es decir, no se tiene un control experimental completo. Algunos de los diseños experimentales más importantes son:

Diseño de pre-test gamificación –pos-test gamificación: En este diseño se incluyen dos grupos, uno de control y otro experimental, a los que se le aplica el pre-test, luego se le aplica el programa al grupo experimental y, tras esto, se les realiza el pos-test a los dos grupos, para llegar los resultados se tendrán en cuenta los siguientes aspectos.

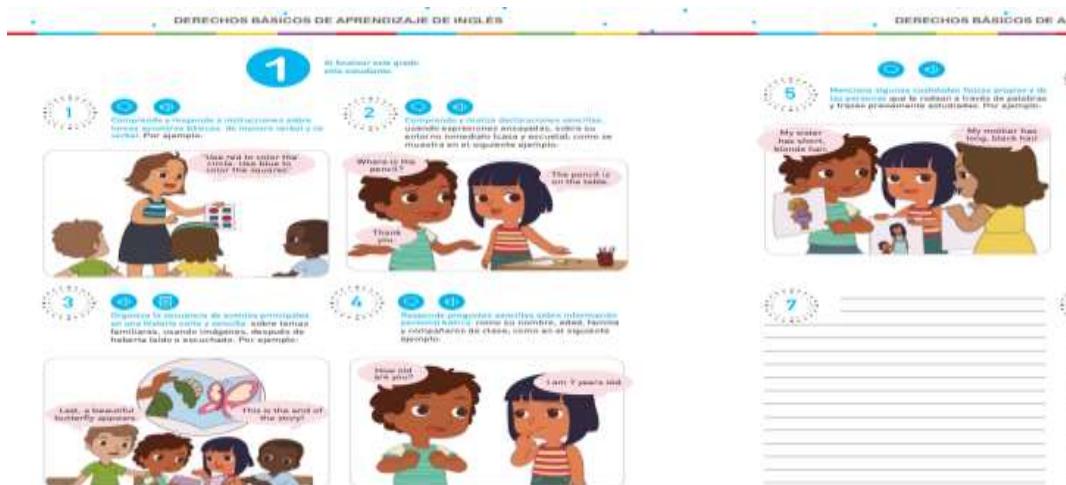
Análisis de la población: Se identificarán y tendrán en cuenta las características y necesidad de la muestra, para este caso el grado primero, que tienen un rango de edad entre los 6 y 7 años. Con la intención de implementar las estrategias idóneas que contenga distintos aspectos como lo son; la motivación el aprendizaje y la creación.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Articulación con contenido (DBA): El diseño mencionado anteriormente se trabajara de manera mancomunada con los DBA de inglés para el grado primero de primaria en el pre-test se verificara y reconocerá si el estudiante cuenta con las competencias referentes al DBA correspondiente, si se determina que la mayoría de los estudiantes no cuentan con dichas competencias se aplicará el programa de gamificación, en caso contrario se determinaran las competencias no adquiridas por el estudiante y se aplicara el programa de gamificación tendrá una orientación y esté vinculada a las necesidades del DBA.

A continuación, se relacionan las aproximaciones del grado primero de primaria relacionado con los DBA (FIGURA 1).

- Comprende y responde a instrucciones sobre tareas escolares básicas, de manera verbal y no verbal.
- Comprende y realiza declaraciones sencillas.
- Organiza la secuencia de eventos principales en una historia corta y sencilla.
- Responde preguntas sencillas sobre información personal básica.
- Menciona algunas cualidades físicas propias y de otras personas.



(Figura 1, Derechos Básicos de Aprendizaje para grado primero de primaria (DBA, 2016))

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6.3.2 Instrumentos

En esta fase se manifiesta como se implementara la propuesta didáctica enfocada a la gamificación utilizando el programa world-wall: <https://wordwall.net/> para la implementación y desarrollo en 4 niveles desde la sesión 1 a la 4, En estas fase, se da cuenta de cómo se implementara la propuesta didáctica que gira en torno a la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza- aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero a del colegio José Eusebio Caro, Barranquilla, desarrollando diferentes sesiones en el grado primero de primaria, teniendo como referente los DBA del grado primero en el módulo 5 “Menciona algunas cualidades físicas propias y de las personas” . Se creó la propuesta de El escuadrón bilingüe (Súper niños) (The bilingual squad (Súper kids)), basado en un juego de trivial mediante utilización de puzzles refiriéndonos a los DBA, las actividades se contextualizan por medio de las aproximaciones del grado primero específicamente “Mencionar algunas cualidades físicas propias y de las personas”, a lo que se le incluirá como un plus el manejo no solo de personas sino de animales. Por lo tanto, el objetivo de realizar la propuesta de una manera didáctica, consiste en poder aumentar la motivación, la parte de creación y aprendizaje significativo del inglés, desde el uso de los procesos de gamificación. A continuación, en la (Tabla 1), se tendrán en cuenta los siguientes factores para la realización del Pre-test gamificación.

También se utilizará un sistema de puntuación como metodología de participación y obtención de puntos para categorización de niveles del juego. A parte de los documentos de pre-test y post-test que permitirán llevar un registro del cumplimiento de los ítems consignados en lo aplicado antes y después de la estrategia escogida.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

TABLA 1. Reconocimiento pre-test de competencias del DBA seleccionado

PRE-TEST GAMIFICACIÓN							
NOMBRE	EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
		SI	NO	SI	No	SI	NO
		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
OBSERVACIONES							

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Después de realizado el Pre-test se iniciará la aplicación del programa de gamificación desarrollando e implementando una serie de estrategias didácticas que permitirán una mayor comprensión de la temática a desarrollar en la tabla 2 se puede visualizar las sesiones y metodologías a desarrollar entorno al DBA seleccionado para fortalecimiento del mismo.

Tabla 2. Propuesta de gamificación como método de fortalecimiento del Ingles

SESIÓN	ACTIVIDADES	DBA INGLES PARA PRIMERO
Sesión gamificada 1 Contextualización	<ul style="list-style-type: none"> • Creación del personaje • Entorno o ambientación • Creación de escuadrones • Selección de color y cualidad principal • Retroalimentación • Puzzle 	<p>En la primera sesión gamificadora se realizara la contextualización del juego Trivial (The bilingual squad (Súper kids)), que gira entorno a la creación del personaje y la conformación de los escuadrones que consistirá en una temática de súper héroes por grupo, se escogerá la cualidad principal de cada grupo, de manera virtual se hará la ambientación de la actividad y la retroalimentación como propósito de realizar un puzzle de las cualidades propias ,</p>

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

		de otras personas y de animales, los niños deberán comprender de que trata la actividad.
Sesión gamificada 2	<ul style="list-style-type: none"> • Reto • Exploración • Puntuación • Puzzle de relación objeto-imagen-cualidad 	En esta segunda sesión se desarrollara el primer reto que consistirá en que los estudiantes deben reconocer mediante un tipo de puzzle la relación entre una palabra, la imagen y su cualidad, ejemplo La palabra León, Imagen que corresponde al animal y cualidad gran rugido, se analizara la exploración del entorno, junto a ello el cambio en la interacción entre los estudiantes y la primera puntuación obteniendo la medalla de principiante para el escuadrón y la cualidad de líder de los escuadrones.
Sesión gamificada 3	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración • Interacción • Labyrinth • Puntuación 	En la tercera sesión se realizara primeramente la exploración del entorno utilizando la incertidumbre de los estudiantes

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

	<ul style="list-style-type: none"> • Incertidumbres 	<p>para resolver un labyrinth en el que el estudiante reconocerá una parte del cuerpo humano, deberá encontrar su nombre en inglés, seguir el camino correcto y finalizar en la cualidad de esa parte del cuerpo, para recibir la segunda puntuación, la medalla de explorador de los escuadrones bilingües y la cualidad osadía.</p>
<p>Sesión gamificada 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Niveles • Comunicación • Juego de Memoria (Memory game) • Trabajo en equipo 	<p>En esta sesión se busca generar la toma de decisiones mediante la aplicación de un juego de memoria, donde todos los escuadrones deberán trabajar de forma conjunta y manteniendo una buena comunicación deberán asociar la pareja encontrada con su cualidad en inglés, serán 5 niveles de los cuales deben completar tres para pasar a la parte final y obtener la medalla de maestro de los escuadrones</p>

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

		bilingües y adquirir la cualidad sabiduría
Sesión gamificada final	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Status final • The final game • Premio y certificado <p>Maestro de los escuadrones bilingües</p>	Esta actividad final se basa en la comunicación un compañero del mismo escuadrón levantara una parte de su cuerpo, deberá preguntar en ingles cual es la cualidad de esta parte y su compañero deberá responder de manera acertada, el escuadrón que logre acumular más puntos totales recibirá la medalla de maestro de los escuadrones bilingües y una certificación.

Para el desarrollo de las actividades en clases virtuales se crea un formato de registro y control de actividades Tabla 3. Con la intención de llevar un control de cada una de las actividades desarrolladas.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Tabla 3. Formato de Registro y Control de Actividades

PLAN DE TRABAJO EN CLASE VIRTUAL	
INFORMACION GENERAL	
FECHA	
ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO	
DOCENTE A CARGO	
DOCENTE FORMADOR	
GRADO	
CANTIDAD DE ESTUDIANTES	
HORA DE INICIO	
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
OBJETIVO	
METODOLOGIA APLICADA	
PERSONAJE	
NIVELES	
AMBIENTACIÓN	
PUNTOS POR ESCUADRON	
AMBIENTACIÓN Y ENTORNO	
HORA DE FINALIZACIÓN	

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Se realizará un formato Tabla 4 donde se hará el registro de las estrategias metodológicas implementadas en cada una de las sesiones, con el fin de reconocer todos los componentes utilizados para desarrollar la gamificación en la manera adecuada.

Tabla 4. Estrategias metodológicas y didácticas

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS Y DIDACTICAS	
ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	SESION 1
	SESION 2
	SESION 3
	SESION 4
	SESION 5
ESTRATEGIAS LUDICO - PEDAGOGICAS	SESION 1
	SESION 2
	SESION 3
	SESION 4
	SESION 5
INNOVACION EN AULA VIRTUAL Y TICS	SESION 1
	SESION 2
	SESION 3
	SESION 4
	SESION 5

Por último, se realiza el reconocimiento pos-test con la intención de identificar la adquisición de la competencia relacionada con el DBA utilizado con la intención de corroborar el

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

impacto de dicho proceso y si este causo un fortalecimiento real sobre el aprendizaje del inglés en grado primero de primaria, estos datos se referencian en la tabla 5.

Tabla 5. Pos-test gamificación, evaluación final

POS-TEST GAMIFICACIÓN, EVALUACIÓN FINAL							
NOMBRE	EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
		SI	NO	SI	No	SI	NO
OBSERVACIONES							

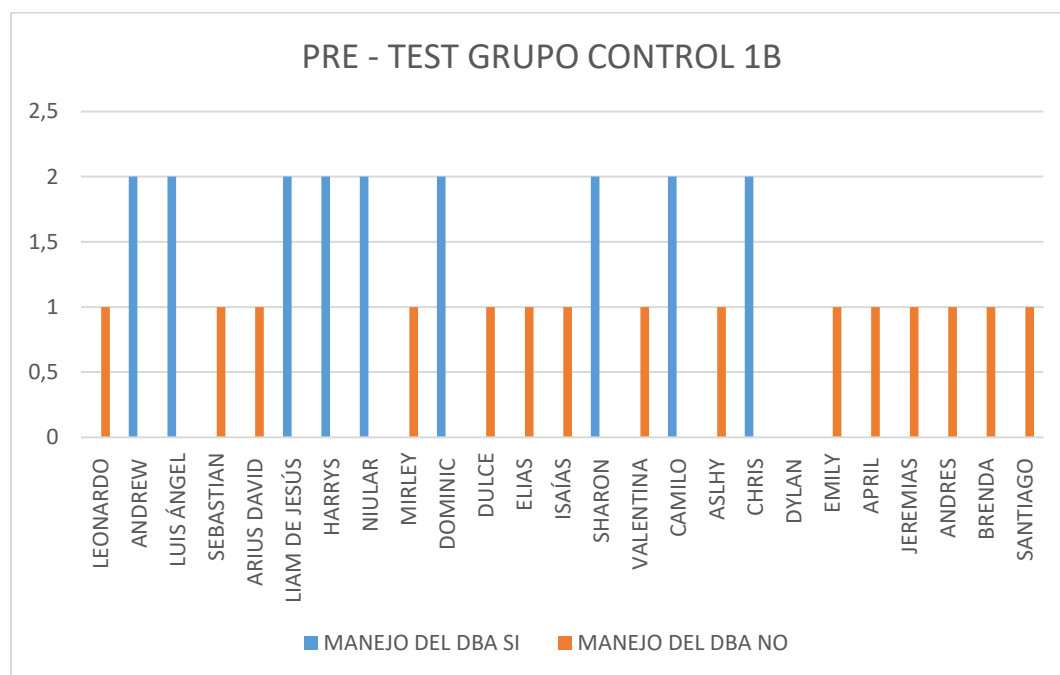
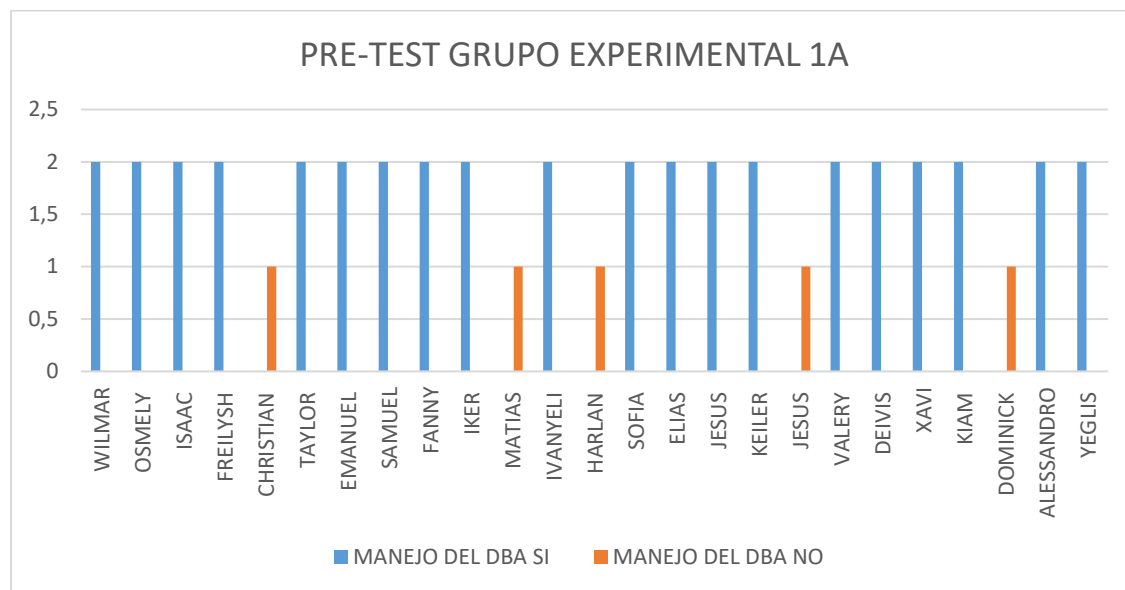
7. Resultados

A continuación, se describen los datos referentes a la realización del Pre-test y El Pos-Test aplicados en la población mencionada anteriormente con la finalidad de medir el impacto de las estrategias de gamificación utilizadas, en cada uno de los formatos correspondientes se denota el cambio significativo en el fortalecimiento de la enseñanza – aprendizaje del inglés basado en los métodos de gamificación mencionados anteriormente. De los grupos analizados para el Pre-test, que fueron el grupo primero A (Grado 1 A) como población experimental y el grupo Primero B (Grado 1B) como población control, se pudo determinar que en esta primera prueba para el grado 1 A el 24% de los estudiantes manejaban el DBA referente y para el grupo B el 28% de los estudiantes.

A continuación, se relaciona la tabla de resultados del Pre-test y el respectivo análisis de cada uno de los resultados generados, aplicación del instrumento de valoración Pre-test (Anexo 1), Tabla 6. Pre-test gamificación resultados evaluación inicial (Anexo 2) y Tabla 7. Pre-test gamificación evaluación inicial grupo 1B (Anexo 3), dichos resultados son relacionados en las siguientes gráficas.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

6.1 Pre-test



GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

7.1 Manejo del DBA

Para el MODULO 5 PRIMERO DE PRIMARIA “Menciona algunas cualidades físicas propias y de las personas” de este DBA según lo obtenido en la evaluación del grupo experimental 1A, solo 4 de los 25 estudiantes tuvieron manejo de este en la evaluación el resto no lo tuvo y para el grupo de muestra 1B solo siete estudiantes tuvieron manejo del DBA mencionado, lo que representa para ambos grupos un bajo porcentaje en el manejo de dicho instrumento de aprendizaje.

7.2 Interés en la actividad

Mediante se realizaba la actividad se pudo evidenciar que para el grupo 1A 14 de los estudiantes de encontraban concentrados y prestando atención en la actividad lo que represente el 56% de la población presente en este grupo, en referencia al grupo 1B quince de los estudiantes se encontraban prestando atención o enfocados en la actividad lo que representa un 60% de la población de este grupo.

7.3 Evaluación

Después de aplicar la evaluación final, se pudo denotar que seis de los 25 estudiantes del grupo 1A aprobaron la evaluación lo que demarca un porcentaje del 24%, en comparación con el grupo 1B en el cual 8 de los 25 estudiantes aprobaron la evaluación lo que representa un 32% del total de los estudiantes de esta población.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

8. Análisis de resultados juegos aplicados

8.1 Sesión gamificada 1

En la primera sesión gamificada se realizó la contextualización del juego Trivial (The bilingual squad (Súper kids)), que giro entorno a la creación del personaje y la conformación de los escuadrones que consistió en una temática de súper héroes por grupo, se escogió la cualidad principal de cada grupo, de manera virtual se realizó la ambientación de la actividad, después de esta parte se realizó la implementación del primer Puzzle en forma de ruleta como actividad de reconocimiento de las cualidades propias, de otras personas y de animales, cada espacio conto con una pregunta que cuando se giraba la ruleta los niños debían responderla, se pudo evidenciar el interés de los estudiantes al momento de realizar esta actividad, a continuación se relacionan



imágenes del juego implementado y el enlace directo al juego.



GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Link de la actividad 1: (ver anexo 4)

8.2 Sesión gamificada 2

En esta segunda sesión se desarrolló el primer puzzle para este caso fue un primer juego de memoria donde se hizo el reconocimiento de una palabra, la imagen y su cualidad, en este primer juego se generó la primera clasificación y la puntuación para cada uno de los 10 primeros estudiantes, al aplicar la actividad se pudo evidenciar la rapidez con la que los estudiantes empezaron a relacionar las imágenes después de haber sido explicada la actividad.

A continuación, se relacionan las imágenes y el link referente a dicha actividad.

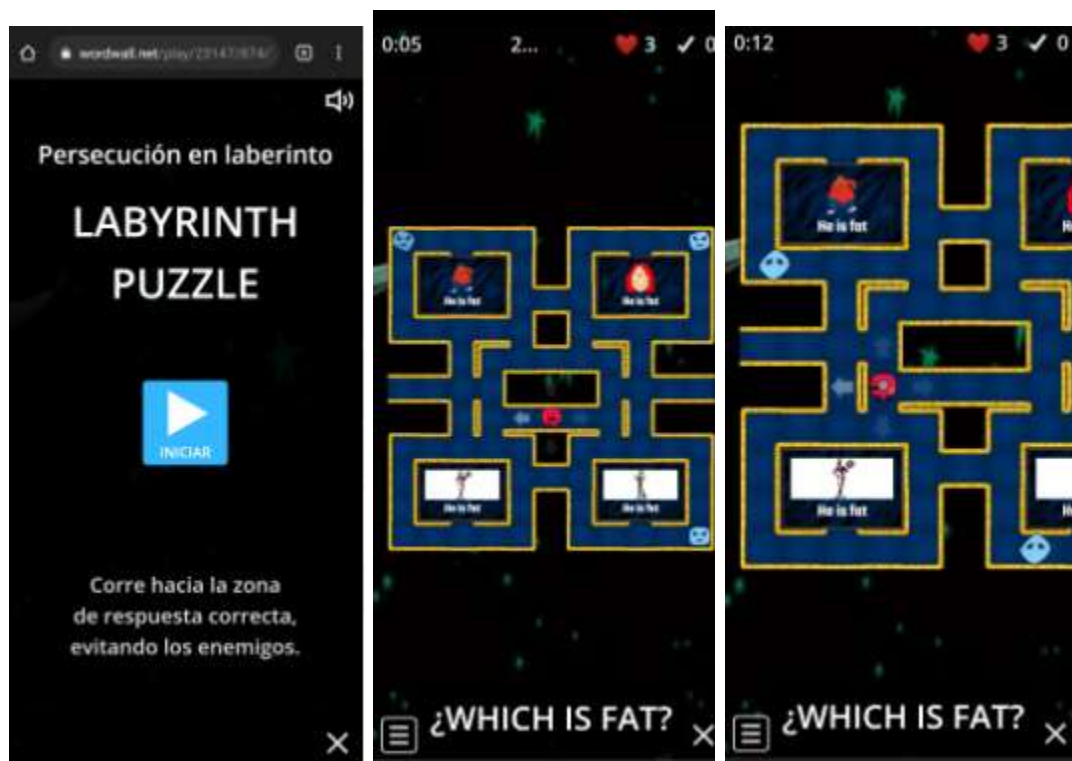


Link de la actividad 2 ver anexo 5

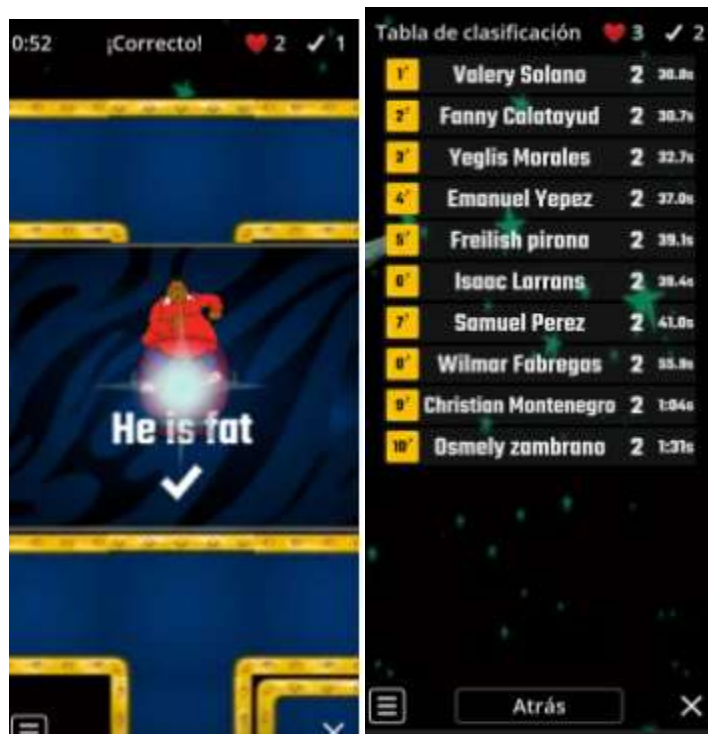
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

8.3 Sesión gamificada 3

En la tercera sesión después de revisar y explorar el entorno se subió la dificultad de los juegos en este se desarrolló un laberinto con preguntas y un Pac-man 3d que perseguía al personaje hasta que este llegara a la respuesta correcta o fallara en el intento, esta actividad fue muy significativa y competitiva para cada uno de los estudiantes, que por momentos expresaron signos de frustración pero que al momento de realizarlo de la manera correcta percibieron el triunfo, no ante sus compañeros sino ante el mismo juego que implicaba este alto nivel de dificultad, la actividad les otorgó la medalla de explorador y les permitió reconocer las cualidades del cuerpo, A continuación se relacionan las imágenes y link de la actividad realizada.



GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

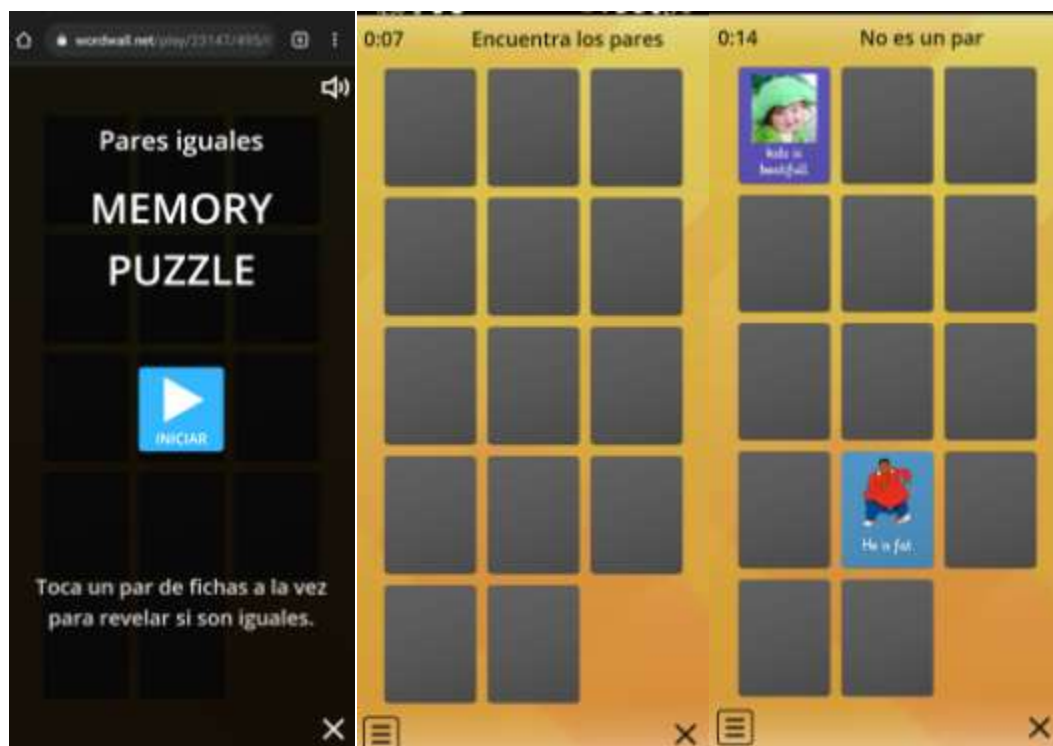


Link de la actividad 3 ver anexo 6:

8.4 Sesión gamificada cuatro

En esta sesión se generó la toma de decisiones y el trabajo en equipo al desarrollar el juego de memoria, en esta ocasión más de 5 parejas en el juego y se midió la rapidez con la que ejecutaron el juego y que tanto se aportaron entre sí para hacerlo, estimulando el trabajo en equipo y la toma de decisiones en equipo, la comunicación fue esencial los estudiantes obtuvieron la medalla maestra de los escuadrones bilingües y adquirieron la cualidad sabiduría. A continuación, se muestra la evidencia referente a este apartado y el link de la actividad.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA



Link de la actividad 4 ver anexo 7:

8.5 Sesión de gamificación final

En esta etapa se realizó la implementación y comprobación de lo aprendido en los juegos, se aplicó el instrumento de valoración final (Ver Anexo 8), se analizó el pos- test mencionado anteriormente y se premió con la parte final del juego y felicitaciones a los estudiantes evaluados, lo que generó grandes expectativas con relación a la implementación de este tipo de actividades.

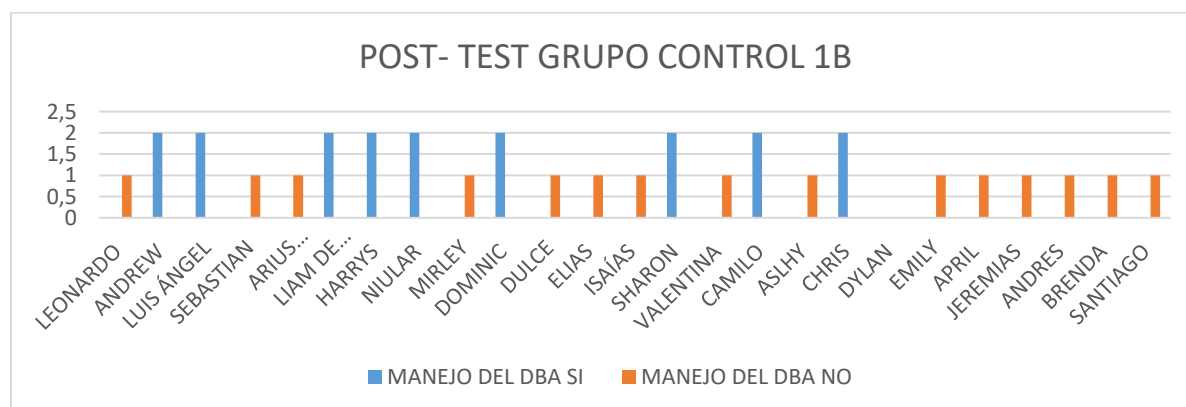
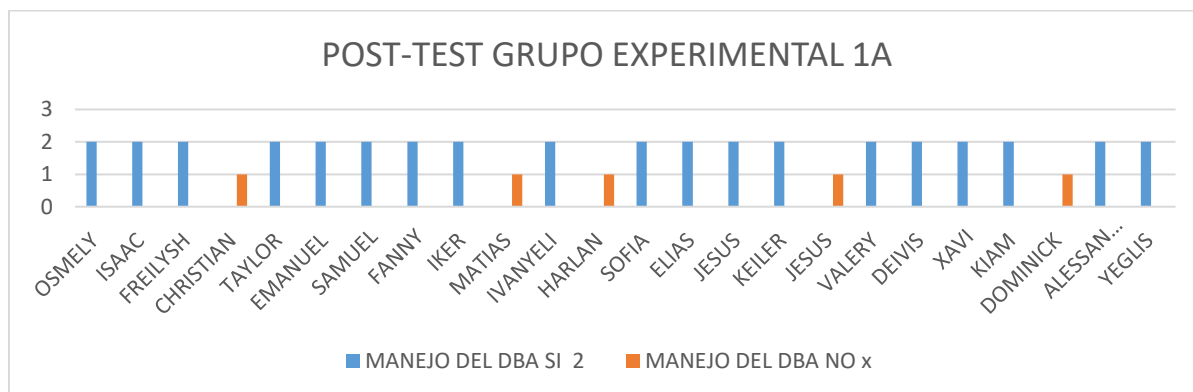
GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

8.6 Pos-test

A continuación se presentan los resultados relacionados con el Pos-test en el cual se puede ver un cambio significativo con respecto al Pre-test, se puede evidenciar que el grupo 1A después de recibir la preparación mediante la aplicación de las sesiones gamificadas mejoró sustancialmente en cada una de las categorías evaluadas, mientras que el grupo 1B mantuvo un rango similar al Pre-test planteado en la primera evaluación, se aclara que en este grupo no fueron aplicadas las técnicas de gamificación la información planteada se relaciona en las tablas .

Tabla 8. Pos-test gamificación. Resultados evaluación final grupo A (Ver anexo 9) y Tabla 9.

Resultados Pos-test. Evaluación final grupo 1B. (Ver anexo 10)



GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

8.6.1 Manejo del DBA

Luego de ser aplicado el post-test se pudo evidenciar un cambio en esta variable con respecto al test anterior, para el grupo experimental 1A se pudo evidenciar que al final del proceso 20 de los 25 niños tuvieron un manejo eficiente del DBA, lo que representa un porcentaje del 80% de aprobación lo que varía sustancialmente con los datos que se registraron para el grupo de muestra 1B en el cual solo nueve de los veinticinco estudiantes registraron manejo del DBA asociado, lo que representa el 36% de la población de este grupo.

8.6.2 Atención en la actividad

Después de aplicar todas las técnicas y procesos didácticos recomendados se logró determinar que del grupo 1A veinte de los veinticinco estudiantes prestaban atención mientras se desarrollaba la actividad lo que representa el 80% de la población del grupo, con respecto al grupo 1B solo trece de los veinticinco estudiantes de este grupo prestaban atención a la actividad, lo que representa un porcentaje del 52%.

8.6.3 Evaluación final

Con respecto a los resultados relacionados con la evaluación final se pudo determinar que en el grupo 1A al cual le fue aplicado todo el proceso, veinte de los veinticinco estudiantes aprobaron dicha evaluación mientras que en el grupo 1B solo once de los veinticinco estudiantes aprobaron la evaluación.

9. Discusión

En relación a los resultados obtenidos se pudo identificar y discutir lo planteado por Valda Sánchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Quienes mencionan en sus conclusiones “La gamificación es la aplicación de dinámicas, mecánicas y componentes de juego en ambientes que no son de juego, en el artículo se evidencia la creación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual educativa con el fin de generar participación y compromiso de la comunidad de maestras y maestros de educación técnica en Bolivia”

Se está de acuerdo con lo mencionado con el anterior autor debido a que en los resultados encontrados se evidencio que el uso de la gamificación en ambientes que no son de juego, genera participación y compromiso tanto de maestros como de estudiantes involucrados en la dinámica, debido a que el desarrollo de la actividad amerita un mayor grado de concentración y de atención en la actividad aparte de esto, fortalece los distintos aprendizajes adquiridos.

Por otro lado, autores como Valda y Arteaga (2015), también mencionan lo siguiente “Se vio que el diseño de una estrategia de gamificación debe basarse en los objetivos que se quieren alcanzar, debe existir un análisis previo del público al que se quiere llegar y cuál es su contexto. El éxito de la estrategia dependerá de los mecanismos que sean utilizados”.

Hecho que se relaciona con los resultados obtenidos se pudieron dar gracias a la manera en que fue diseñada la metodología, la creación de grupos, escuadrones o equipos fue significativo para la consecución de dichos resultados, también se puede comparar que el diseño basado en los objetivos a conseguir y la búsqueda de un contexto fueron cruciales para obtener los resultados esperados, el haber realizado un análisis previo de la situación permitió corregir errores y tomar los momentos adecuados.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Desde la perspectiva planteada por Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). Podemos denotar que al mencionar en sus conclusiones “Adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual es uno de los retos que se plantean en la escuela actual con el objetivo de adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las características, necesidades e intereses de las nuevas generaciones”.

Lo mencionado por este autor es totalmente cierto y profundiza sobre los objetivos de este trabajo, se denota que una modificación un cambio en la manera de enseñar tradicional, puede generar resultados significativos, el buen uso de las nuevas metodologías y el aprovechamiento de las tecnologías puede generar cambios sustanciales en los procesos de enseñanza- aprendizaje, la realización y formación de sistemas que contengan característica, resolución de las necesidades y aumente el interés de las nuevas generaciones conlleve a una adquisición más rápida, más funcional y más dinámica de los distintos DBA que deben ser adquiridos y aprendidos por los estudiantes.

Si bien el uso de la segunda lengua o lengua universal conocido como el inglés ha sido de difícil adquisición en países de Latinoamérica como Colombia debido a las problemáticas económicas, en educación, sociales, culturales entre otras, existen técnicas y nuevas metodologías que pueden mejorar las formas de aprender este tipo de idiomas, si realizamos una comparación con lo planteado por Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021) donde menciona que teniendo en cuenta que el idioma inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, es importante establecer estrategias de aprendizaje que permita a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, tener dominio de este idioma dado su preponderancia a nivel mundial, todo lo cual le otorga una posición ventajosa en el actual contexto globalizado.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Al comparar esto con los resultados obtenidos se sustenta que la implementación de estrategias de enseñanza – aprendizaje, como la gamificación en estudiantes de los primeros años de escolaridad es crucial para tener un dominio de este idioma, con el fin de alcanzar los objetivos globales sobre la adquisición de este idioma.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

10. Conclusiones

Teniendo en cuenta las actividades realizadas en cada una de las sesiones de gamificación y las evaluaciones planteadas para el Pre-Test y el Pos-test se pudo determinar que cada una de estas aportó de manera significativa en la forma de adquirir un nuevo conocimiento utilizando lúdicas, lo que representa una mejora continua en los procesos de enseñanza- aprendizaje del inglés en grado primero de primaria

En relación al primer objetivo de realizar una búsqueda sobre las distintas estrategias de gamificación que se han desarrollado hasta hoy día y que han sido significativas en el mejoramiento del inglés se puede concluir que la búsqueda y estudio de las técnicas encontradas contribuyó de manera significativa en el desarrollo e implementación de la técnica utilizada en cada una de las sesiones gamificadas presentadas anteriormente.

Por otro lado, se pudo determinar que modelos de gamificación son los adecuados para trabajar el área de inglés en estudiantes de grado primero de primaria, escogiendo un modelo basado en creación de niveles, escuadras y puzzles, lo que potenció el aprendizaje significativo en cada uno de ellos, generando el cambio presentado en los resultados del Pos-test.

Se pudo comparar mediante un método estadístico cuál de los modelos o estrategias de gamificación es el más adecuado para el fortalecimiento del inglés en estudiantes de grado primero de primaria, lo anterior permitió conocer las distintas técnicas y estrategias descritas y planteadas en el trabajo lo que conllevó a escoger la más adecuada para el tipo de población estudiada.

Por último se cumple lo dado en el objetivo general del trabajo que era determinar que estrategias didácticas de gamificación pueden ser idóneas para el fortalecimiento en los procesos

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

de aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico, luego de realizar las distintas comparaciones y el desarrollo de cada una de estas actividades, se puede concluir que aunque algunas metodologías potencian de manera significativa la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes, aún es necesario implementar y seguir desarrollando nuevas técnicas y didácticas que permitan un cambio sustancial en los modelos educativos y formativos de la nación.

11. Recomendaciones

Se recomienda seguir realizando trabajos basados en la gamificación donde se puedan corroborar, verificar e implementar los modelos utilizados en estos resultados encontrados, con la finalidad de poder implementar estas estrategias en todos los grados académicos formativos.

Implementar y desarrollar plataformas y modelos presenciales que permitan estudiar y profundizar desde la gamificación la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, con la intención de mejorar los índices sintéticos de esta área a nivel nacional.

12. Referencias

- Arias-Vargas, J. L., López-Restrepo, E., & Gallego-Correa, E. (2021). Incidencia del apego en el desempeño académico, caso de estudio: Instituto Tecnológico Industrial del municipio de Santa Rosa de Cabal (Risaralda-Colombia). *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 12(1), 171-186.
- Ayala Villarreal, Y. M. (2016). *Aplicación de vocabulario básico y su incidencia en el aprendizaje del idioma inglés en la destreza de speaking en los estudiantes del 1er año de bachillerato general unificado del Colegio Universitario "UTN" de la Ciudad de Ibarra en la Provincia de Imbabura durante el año lectivo 2014-2015* (Bachelor's thesis).
- Bastidas, J. A. O. (2020). Tensión educativa entre la tradición y las nuevas alternativas. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 34(1), 1-12.
- Bejarano Alzate, P. A. (2016). *Propuesta metodológica para la enseñanza del inglés a través de la pedagogía por proyectos [recurso electrónico]* (Doctoral dissertation).
- Burns, A., & Coffin, C. (Eds.). (2001). *Analysing English in a global context: A reader*. Psychology Press.
- Borrego Milán, F. G. (2020). La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking).
- Cedeño Álvarez, J. P., & Quiñonez Pluas, Y. Y. (2019). *Estrategias metodológicas para incrementar el hábito de la lectura* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

- Cruzado, J. D., & Rodríguez, Y. T. (2014). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. In *Respuesta en tiempos de incertidumbre [recurso electrónico]: III Jornadas de Innovación Docente Innovación educativa (8 y 9 de mayo de 2013, Universidad de Sevilla)* (p. 7). Universidad de Sevilla.
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en Entornos de la Investigación, 15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: "Global Partnerships for Development and Engineering Education, 19-21.
- Educacion, M. D. (2016). Ministerio de educación. *Recuperado el, 4.*
- Garrido, M. F., & Soto, A. G. (2005). Estrategias de aprendizaje ante las nuevas posibilidades educativas de las TIC.
- Grisales-Aguirre, A. M. (2018). Uso de recursos TIC en la enseñanza de las matemáticas: retos y perspectivas. *Entramado, 14(2)*, 198-214.
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.
- González Jorge, M. (2016). Gramificación: hagamos que aprender sea divertido.
- Hadfield, J., & Hadfield, C. (2008). *Introduction to teaching English*. Oxford university press.
- Hernández, S. Z., Mena, R. A., & Ornelas, E. L. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, 12(6)*, 315-325.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Fajardo Bustos, R. D. P. (2016). Ambientes de aprendizaje para potenciar los procesos de lectura y escritura. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.

Lareki Larrainzar, I. (2014). Metodologías de enseñanza de la lengua inglesa en Educación Primaria.

Liberio Ambuisaca, X. P. (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), 392-397

Maqueo, A. M. (2006). *Lengua, aprendizaje y enseñanza: el enfoque comunicativo: de la teoría a la práctica*. Editorial Limusa.

Mendieta Muñoz, J. D. (2016). GAMIFICATION: Strategic tool in organizational learning. *Departamento de Administración*.

Miguel Lorenzo, E. (2015). El impacto de la gamificación como técnica en el proceso de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera en Educación Primaria.

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 722-730.

Montaner-Villalba, S. (2019). La producción escrita en la enseñanza del inglés para fines específicos mediante el Blogging: análisis del rango de la producción escrita. *CONTRIBUTION TO THE FIELD OF ESP*, 19.

Montes Gómez, Y. C., & Barreto Carvajal, C. C. (2017) La enseñanza del idioma inglés en básica primaria en el Megacolegio Antonio Nariño Salado. Estado del arte.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.

Novoa Antonio (2021). Educacion 2021: Para una historia del futuro. *Revista Iberoamericana de Educación*. n.º 49 (2009), pp. 181-199

Núñez-Barroz, S. A., & Medina-Chicaiza, R. P. (2020). Enseñanza de la gramática del idioma inglés vista a través de una aula invertida. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación en Ciencias Administrativas, Económicas y Contables)*. ISSN: 2588-090X. *Polo de Capacitación, Investigación y Publicación (POCAIP)*, 5(5), 132-150.

Ocde, O. (2016). La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica. *Entornos*, 29(2), 467-468.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.

Ramos, M. (2016). La gamificación en la enseñanza del Inglés en educación primaria.

Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(41), 115-134.

Ricci, M. M. F., & dos Santos, M. H. (2016). Utilización de los juegos digitales en la educación. *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 4(2), 163-167.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Roldán Sánchez, G. A. (2016). Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de la población Bogotana.

Rico Hernández, E. J. (2009) El proyecto de aula una alternativa para el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el English Support Centre del Colombo Hebreo.

Rueda Cataño, M. C., & Wilburn Dieste, M. (2014). Enfoques teóricos para la adquisición de una segunda lengua desde el horizonte de la práctica educativa. *Perfiles educativos*, 36(143), 21-28.

Sánchez González, J. R., & Rodríguez Vargas, J. A. (2018). Aprendizaje del idioma inglés y el desarrollo temprano de la habilidad lingüística, en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Lepanto, Colombia 2014.

Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 7(2), 96-105.

Trangay Vázquez, G., & Ruiz de la Torre, G. (2018). La educación a distancia en los subsistemas de educación superior. Avances y propuestas.

Úcar Ventura, P. (2008). En el aula de lengua y cultura. *En el aula de lengua y cultura*, 1-91.

Werbach, K., & Hunter, D. (2013). Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos.

Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

13. Anexos

Anexo 1

INSTRUMENTO VALORATIVO

Evaluación Pre-test

Name:

Date:

Teacher:

Hola es hora de reconocer las cualidades y las partes de tu cuerpo y el de otras personas, acompáñanos en este recorrido

1. Une con una línea la parte del cuerpo que corresponde a su nombre correcto en español

Head	Nariz
Face	Cabeza
Ears	Orejas
Eyes	Cara
Nose	Ojos
Mouth	Boca

2. Relaciona la cualidad de las imágenes con la frase correspondiente



Brazos Largos (long arms)

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Anexo 2

PRE-TEST GAMIFICACIÓN

GRADO: 1 A		EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
No.	NOMBRE ESTUDIANTES		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
			SI	NO	SI	No	SI	NO
1	WILMAR ANTONIO FABREGAS QUERALES	6 AÑOS		x		x	X	
2	OSMELY DANIELA ZAMBRANO BERMUDEZ	6 AÑOS	X		X		X	
3	ISAAC JOSE LARRANS OSPINO	6 AÑOS		X		X		X
4	FREILYSH CAMILA PIRONA LOVERA	6 AÑOS		X		X		X
5	CHRISTIAN MONTENEGRO HERNANDEZ	6 AÑOS		X		X		X
6	TAYLOR DAVID DE LA ROSA POLO	6 AÑOS		X		X		X
7	EMANUEL YEPEZ BETANCOURT	6 AÑOS		X	X		X	
8	SAMUEL ELIAS PEREZ KOSTER	6 AÑOS		X	X			X
9	FANNY SOFIA CALATAYUD BOVEA	6 AÑOS		X	X		X	
10	IKER DAVID DE LA CRUZ CASTRO	6 AÑOS		X		X		X
11	MATIAS DAVID AYALA RODRIGUEZ	6 AÑOS		X		X		X
12	IVANYELI RAMIREZ ZAMBRANO	6 AÑOS		X	X			X
13	HARLAN DAVID PACHECO DE LA ROSA	6 AÑOS		X	X			X
14	SOFIA HANNAELIH MONTILLA LUCENA	6 AÑOS	X		X		X	
15	ELIAS DAVID TORREBLANCA VITOLA	6 AÑOS	X		X		X	
16	JESUS DANIEL HERNANDEZ JIMENEZ	6 AÑOS		X	X			X
17	KEILER ANDRES VALLE DOMINGUEZ	6 AÑOS	X		X			X
18	JESUS JUNIOR FERRER LARA	6 AÑOS		X	X			X
19	VALERY SOFIA SOLANO CASTRO	6 AÑOS	X		X			X
20	DEIVIS JHOAN DONADO SILVA	6 AÑOS	X			X		X
21	XAVI ANDRES VILLAREAL MORENO	6 AÑOS		X	X			X
22	KIAM PAOLO GUIRAL CERVANTES	6 AÑOS		X		X		X
23	DOMINICK ANDREU GUIRAL CERVANTES	6 AÑOS		X		X		X
24	ALESSANDRO QUANT ESCORCIA	6 AÑOS		X	X			X
25	Y EGLIS SOFIA MORALES MORALES	6 AÑOS	X			X		X
OBSERVACIONES								

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Anexo 3

PRE-TEST								
	GRADO: 1 B	EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
No.	NOMBRE ESTUDIANTES		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
			SI	NO	SI	No	SI	NO
1	LEONARDO ISAAC ANILLO RACEDO	6 AÑOS		X	X			x
2	ANDREW SMITH VILLA DE ALBA	6 AÑOS	x		X		x	
3	LUIS ÁNGEL MEZA VANEGAS	6 AÑOS	x		X		x	
4	SEBASTIAN BOLIVAR RODRÍGUEZ	6 AÑOS		x		x		x
5	ARIUS DAVID BARRANCO JINETE	6 AÑOS		x		x		x
6	LIAM DE JESÚS ROJAS CAMARGO	6 AÑOS	x			X		x
7	HARRYS EDUARDO VARELA PEREZ	6 AÑOS	X			x		x
8	NIULAR ANDRÉS MORENO DE LA CRUZ	6 AÑOS	x		X		x	
9	MIRLEY NICOLL GASTELBONDO FERRER	6 AÑOS		x	X			x
10	DOMINIC ESNEIK DÍAZ GÓMEZ	6 AÑOS		X		X		x
11	DULCE ÁNGEL MORENO MANJARRES	6 AÑOS		x		X		x
12	ELIAS MIGUEL GONZALEZ GARCIA	6 AÑOS		X	X			x
13	ISAÍAS ANTONIO VILCHEZ PAREJO	6 AÑOS		X	X		x	
14	SHARON VALENTINA GARCÍA ESCORCIA	6 AÑOS		x		x		x
15	VALENTINA VARELA PEREZ	6 AÑOS		x	X		x	
16	CAMILO DANIEL HERNANDEZ MENDOZA	6 AÑOS	x		X		x	
17	ASLHY MARCELA BLANCO MENDOZA	6 AÑOS		X		x		x
18	CHRIS SANTIAGO CASTRO FRANCO	6 AÑOS	x			x		x
19	DYLAN JOSE BELTRAN MENDOZA	6 AÑOS		x	X			x
20	EMILY VICTORIA DE LA HOZ MONTERO	6 AÑOS		X	x			x
21	APRIL SOFIA MENDOZA DE LA ROSA	6 AÑOS		X	X			x
22	JEREMIAS ALFONSO TERAN MIRANDA	6 AÑOS		X	x		x	
23	ANDRES SEBASTIAN RODRIGUEZ TRUYOL	7 AÑOS		X	x			x
24	BRENDA SUSANA BARRIOS OJEDA	7 AÑOS		X	X		x	
25	SANTIAGO JOSE FONTALVO BARRIOS	6 AÑOS		X		X		x
	OBSERVACIONES							

Anexo 4 <https://wordwall.net/es/resource/23146965>

Anexo 5 <https://wordwall.net/play/23132/603/331>

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Anexo 6 <https://wordwall.net/play/23147/874/706>Anexo 7 <https://wordwall.net/play/23147/495/692>

Anexo 8

POS-TEST
INSTRUMENTO VALORATIVO FINAL

Hemos llegado a la etapa final de este camino es hora de realizar una evaluación final.

1. Completa las oraciones observando cada una de las imágenes, escoge la opción correcta.



- I have _____ hair A. Curly B. Courly C. Line
I have _____ eyes A. Brom B. Brown C. White
I am _____ A. Shorks B. Shorts C. Shots

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Anexo 9

POS-TEST GAMIFICACIÓN, EVALUACIÓN FINAL								
	GRADO: 1 A	EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
No.	NOMBRE ESTUDIANTES		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
			SI	NO	SI	No	SI	NO
1	WILMAR ANTONIO FABREGAS QUERALES	6 AÑOS		x		X		X
2	OSMELY DANIELA ZAMBRANO BERMUDEZ	6 AÑOS	X		X		X	
3	ISAAC JOSE LARRANS OSPINO	6 AÑOS	X		X		x	
4	FREILYSH CAMILA PIRONA LOVERA	6 AÑOS	X		x		x	
5	CHRISTIAN MONTENEGRO HERNANDEZ	6 AÑOS		X		X		X
6	TAYLOR DAVID DE LA ROSA POLO	6 AÑOS	X		x		x	
7	EMANUEL YEPEZ BETANCOURT	6 AÑOS	X		X		X	
8	SAMUEL ELIAS PEREZ KOSTER	6 AÑOS	X		X		x	
9	FANNY SOFIA CALATAYUD BOVEA	6 AÑOS	X		X		X	
10	IKER DAVID DE LA CRUZ CASTRO	6 AÑOS	X		x		X	
11	MATIAS DAVID AYALA RODRIGUEZ	6 AÑOS			x		X	
12	IVANYELI RAMIREZ ZAMBRANO	6 AÑOS	X		X		X	
13	HARLAN DAVID PACHECO DE LA ROSA	6 AÑOS		X		X		X
14	SOFIA HANNAELIH MONTILLA LUCENA	6 AÑOS	X		X		X	
15	ELIAS DAVID TORREBLANCA VITOLA	6 AÑOS	X		X		X	
16	JESUS DANIEL HERNANDEZ JIMENEZ	6 AÑOS	X		X		X	
17	KEILER ANDRES VALLE DOMINGUEZ	6 AÑOS	X		X		X	
18	JESUS JUNIOR FERRER LARA	6 AÑOS		X		X		X
19	VALERY SOFIA SOLANO CASTRO	6 AÑOS	X		X		X	
20	DEIVIS JHOAN DONADO SILVA	6 AÑOS	X		x		X	
21	XAVI ANDRES VILLAREAL MORENO	6 AÑOS	X		X			X
22	KIAM PAOLO GUIRAL CERVANTES	6 AÑOS	X		x		X	
23	DOMINICK ANDREU GUIRAL CERVANTES	6 AÑOS		X		X	X	
24	ALESSANDRO QUANT ESCORCIA	6 AÑOS	X		X		X	
25	Y EGLIS SOFIA MORALES MORALES	6 AÑOS	X		x		x	

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Anexo 10

POS-TEST, EVALUACIÓN FINAL								
GRADO: 1 B		EDAD	MANEJO DEL DBA		INTERES DE LA POBLACION		EVALUACIÓN	
No.	NOMBRE ESTUDIANTES		Análisis de la población		Atención en la actividad		APROBADO	
			SI	NO	SI	No	SI	NO
1	LEONARDO ISAAC ANILLO RACEDO	6 AÑOS		x	X			x
2	ANDREW SMITH VILLA DE ALBA	6 AÑOS	x		X		x	
3	LUIS ÁNGEL MEZA VANEGAS	6 AÑOS	x		X		x	
4	SEBASTIAN BOLIVAR RODRÍGUEZ	6 AÑOS		x		x		x
5	ARIUS DAVID BARRANCO JINETE	6 AÑOS		x		x		x
6	LIAM DE JESÚS ROJAS CAMARGO	6 AÑOS	x			X	x	
7	HARRYS EDUARDO VARELA PEREZ	6 AÑOS	X			x		X
8	NIULAR ANDRÉS MORENO DE LA CRUZ	6 AÑOS	x		X		x	
9	MIRLEY NICOLL GASTELBONDO FERRER	6 AÑOS		x	X		x	
10	DOMINIC ESNEIK DÍAZ GÓMEZ	6 AÑOS	x			X		x
11	DULCE ÁNGEL MORENO MANJARRES	6 AÑOS		x		X		x
12	ELIAS MIGUEL GONZALEZ GARCIA	6 AÑOS		X	X			x
13	ISAÍAS ANTONIO VILCHEZ PAREJO	6 AÑOS		X	X		x	
14	SHARON VALENTINA GARCÍA ESCORCIA	6 AÑOS	x			x		x
15	VALENTINA VARELA PEREZ	6 AÑOS		x	X			X
16	CAMILO DANIEL HERNANDEZ MENDOZA	6 AÑOS	x		X			X
17	ASLHY MARCELA BLANCO MENDOZA	6 AÑOS		X		x	x	
18	CHRIS SANTIAGO CASTRO FRANCO	6 AÑOS	x			x		x
19	DYLAN JOSE BELTRAN MENDOZA	6 AÑOS		x	X		x	
20	EMILY VICTORIA DE LA HOZ MONTERO	6 AÑOS		x		X	x	
21	APRIL SOFIA MENDOZA DE LA ROSA	6 AÑOS		x	X			x
22	JEREMIAS ALFONSO TERAN MIRANDA	6 AÑOS		x	x		x	
23	ANDRES SEBASTIAN RODRIGUEZ TRUYOL	7 AÑOS		X		X		X
24	BRENDA SUSANA BARRIOS OJEDA	7 AÑOS		x	X		x	
25	SANTIAGO JOSE FONTALVO BARRIOS	6 AÑOS		x		X		x
OBSERVACIONES								