# GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑ7ANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN EN VILLAVICENCIO, (META)

LUISA FERNANDA CABRERA MONTERO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
VILLAVICENCIO META
DICIEMBRE, 2019

# GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN EL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN EN VILLAVICENCIO, (META)

LUISA FERNANDA CABRERA MONTERO

DOCENTE ASESOR
LEIDY PAOLA CARRERA PARRA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
VILLAVICENCIO META
DICIEMBRE, 2019

## Agradecimientos

Me permito agradecer a la docente asesora de proyecto, Leidy Paola Carrera Parra, quien me brindó su tiempo, dedicación, experiencias y conocimientos en la elaboración de la presente investigación. A mis padres Olga Fernanda Montero Ramírez y Juan Carlos Cabrera Lozano, por todo el esfuerzo y sacrificio que han hecho para que yo pudiera cumplir este sueño. A mi hermana Diana Lucia Cabrera Montero por el apoyo moral para continuar con esta investigación y poder culminar mi proceso de formación como Licenciada en Pedagogía Infantil. Y por último, a la Corporación Universitaria Iberoamericana que con su excelente enseñanza y educación me permitió poder ser una profesional con las mejores cualidades y habilidades en el campo de la Pedagogía Infantil.

## Resumen

Esta investigación tiene como propósito la creación e implementación de una propuesta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera para los estudiantes de grado Transición del colegio Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Villavicencio, Meta. La propuesta didáctica se fundamentará en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favorezca y tenga un impacto significativo en esta área.

Asimismo, se aborda la necesidad identificada en la descripción del problema, teniendo en cuenta que, la gamificación puede convertirse en una estrategia metodológica significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que brinda la oportunidad de explorar aspectos asociados a la motivación, la creatividad, el aprendizaje significativo, factores determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera. Además, la gamificación también es una herramienta que permite promover la inclusión y el rol activo del estudiante en las actividades propuestas.

De esta manera, la investigación a través de la articulación de la propuesta tendrá dos momentos representativos, así: 1) una fase de creación a través de la cual se establecerá el diseño metodológico acorde a las características y necesidades de la población y el contexto y, 2) una fase de implementación que permitirá determinar el alcance y el impacto de la misma.

Palabras Clave: Gamificación, enseñanza, aprendizaje, didáctica, lúdica, inglés.

## Abstract

The purpose of this research is the creation and implementation of a didactic proposal for teaching and learning English as a foreign language for the transition students of the Nuestra Señora del Carmen School in the city of Villavicencio, Meta. The didactic proposal will be based on the use of gamification and entertainment as referents to create a strategy that favors and has a significant impact in this area.

Likewise, the need identified in the description of the problem is addressed, taking into account that gamification can become a significant methodological strategy in the process of teaching and learning English, since it provides the opportunity to explore aspects associated with motivation, creativity, meaningful learning, determining factors in the teaching and learning process of a foreign language. In addition, gamification is also a tool that allows promoting the inclusion and active role of the student in the proposed activities.

In this way, the research through the articulation of the proposal will have two representative moments, thus: 1) a creation phase through which the methodological design will be established according to the characteristics and needs of the population and the context and, 2) an implementation phase that will determine its scope and impact.

Keywords: Gamification, teaching, learning, didactic, playful, English.

## Tabla de Contenido

Introducción ..... 10
Capítulo 1 – Descripción general del proyecto ..... 12
1.1 Planteamiento del problema ..... 12
1.2 Objetivos ..... 13
1.2.1 Objetivo general ..... 13
1.2.2 Objetivos específicos ..... 13
Capítulo 2 – Marco de referencia ..... 14
2.1 Gamificación ..... 16
2.2 Elementos de la gamificación ..... 18
2.3 Gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje en el aula ..... 21
2.4 Gamificación en el proceso educativo y gestión en el aula ..... 22
2.5 Estrategias de la gamificación sin TIC ..... 23
2.6 El juego y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje ..... 25
2.7 El aprendizaje significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés ..... 27
Capítulo 3 – Marco metodológico ..... 31
3.1 Tipo y diseño de investigación ..... 31
3.2 Población ..... 32
3.3 Procedimientos e instrumentos ..... 32
3.4 Estrategia didáctica de intervención desde la IAP ..... 33
Capítulo 4 – Análisis de resultados ..... 40
Capítulo 5 – Conclusiones ..... 43
Capítulo 6 – Bibliografía ..... 45
Capítulo 7 – Anexos ..... 48

## Índice de Tablas

Tabla 1. Estrategia didáctica de Intervención desde la IAP ..... 33

Tabla 2. Factores de la propuesta didáctica basada en la gamificación ..... 37

Tabla 3. Triangulación de datos en base a la naturalización no condicionada..... 40

## Índice de Figuras

Figura 1. ¿Cómo aplicar la gamificación en el aula?..... 17

Figura 2. Elementos claves del proceso de “Gamificación”..... 20

Figura 3. “Gamificación” sin TIC..... 24

Figura 4. Fase de creación basada en la Investigación ..... 34

Figura 5. Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés para grado Transición ..... 35

## Índice de Anexos

Anexo A. Plan de clase ..... 48

Anexo B. Diario de Campo ..... 54

Anexo C. Evidencias fotográficas de intervención practica ..... 60

## Introducción

Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio-Meta, tiene como propósito formular un referente de diseño metodológico que aborde las necesidades y características propias de este grupo poblacional y que fundamente el uso de la gamificación y la lúdica para la creación de un ambiente de aprendizaje que tenga un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Así mismo, esta investigación busca ratificar la relevancia de proponer estrategias didácticas en los primeros años escolares, donde la educación inicial se comprende en la atención a niños y niñas desde su concepción hasta los 6 años de edad, teniendo como objetivo principal ofrecer una atención integral y de calidad en los aspectos cognitivos, físicos, de lenguaje, psicomotores y socioemocionales, considerando así los intereses y necesidades en las que se encuentran. De esta manera, se ve la necesidad de incentivar el interés en el aprendizaje de una segunda lengua en el proceso educativo y en esta etapa inicial, teniendo en cuenta las características de este grupo poblacional.

Por tal motivo, se formula la propuesta didáctica basada en la gamificación, buscando estrategias que permitan articular la construcción del conocimiento desde los procesos asociados a la motivación, la creatividad, y el aprendizaje significativo. Por lo anterior, se fundamenta y cobra validez encontrar estrategias que fomenten directamente la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo. De esta manera, se busca promover la creación de un diseño metodológico acorde a las características y necesidades de la población y el contexto referidos que brinde la posibilidad de tener un aprendizaje situado desde el fomento de diferentes situaciones comunicativas vinculadas al uso de la gamificación y la lúdica, relacionándolas con su propio entorno.

Por lo anterior, este trabajo busca generar un aporte significativo a la institución y los procesos relacionados con la enseñanza y aprendizaje del inglés en transición, así como

fomentar el interés hacia otros futuros investigadores por analizar y repensar las prácticas metodológicas de enseñanza del inglés en Colombia asociadas a este grado escolar.

Así, el presente informe comprende una contextualización inicial del planteamiento del problema de la cual se deriva la pregunta y los objetivos de investigación. Luego, se expondrán los fundamentos teóricos a través del capítulo titulado marco de referencia con las siguientes líneas de investigación, Gamificación, elementos de la gamificación, gamificación en el proceso educativo y gestión en el aula, gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje en el aula, estrategias de la gamificación sin TIC, el juego y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje y el aprendizaje significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés. Así mismo el siguiente capítulo titulado marco metodológico con los siguientes apartados, tipo y diseño de investigación, población, procedimientos e instrumentos y análisis de datos. Finalmente, se presentará la descripción del tipo de investigación, población, y las decisiones iniciales respecto al procedimiento y las técnicas de recolección.

# Capítulo 1 – Descripción general del problema

## 1.1. Planteamiento del problema

Esta investigación surge como resultado del proceso de observación realizado en las clases de inglés del grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en el Municipio de Villavicencio, Meta. Por medio de estas observaciones, se lograron identificar algunas situaciones que permitieron establecer la necesidad de plantear una propuesta didáctica que logre impactar y transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje del inglés desde una perspectiva de aprendizaje significativo, valorando las características y necesidades de los niños del grado en cuestión.

A través del ejercicio de observación in situ, se logró evidenciar el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en el aula desde una perspectiva tradicional y de clases magistrales, donde el inglés se asociaba únicamente con ejercicios de repetición y memorización que no daban lugar a la participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. El desarrollo de las clases se fundamentaba en el desarrollo exclusivo de guías y trabajo memorístico que no permite evidenciar avances en el manejo del idioma y la familiarización con una lengua extranjera y que, a su vez, no estimulan el pensamiento creativo de los niños.

Además, la perpetuación de este modelo tradicional en la clase de inglés permitió evidenciar el desconocimiento de las estrategias pedagógicas asociadas a la educación inicial, a saber: el arte, la literatura, la exploración del medio y, desde luego, el juego. La no integración de actividades que permitieran estimular el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje significativo desde situaciones comunicativas contextualizadas también da cuenta de la necesidad de crear situaciones que generen el gusto y el interés por el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Por lo anterior, surgió el interés de investigación por desarrollar una estrategia metodológica centrada en la gamificación y el aprendizaje significativo que permita

vincular procesos necesarios en educación inicial como el agrado por el conocimiento, la motivación, y la creatividad. Así, se deriva la pregunta de investigación, a saber:

*¿Cómo diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta?*

*¿De qué manera la gamificación interviene en el proceso de adquisición de una lengua extranjera?*

*¿Qué tipos de juegos facilitan la enseñanza y el aprendizaje del inglés en el grado Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta?*

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo general

Diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación como herramienta para el aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta.

### 1.2.2. Objetivos específicos

- Definir las características de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés en el grado Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta.

- Dar a conocer los aspectos que intervienen en el proceso de adquisición de una lengua extranjera como resultado del uso y aplicación de la gamificación.

- Identificar los tipos de juegos que favorecen el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

## Capítulo 2 – Marco de Referencia

En este capítulo, se da a conocer la revisión teórica y de estudios previos realizados en torno a la gamificación orientado a los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado Transición, es así como se referencias los respectivos autores que se conectan directamente con el uso de esta estrategia didáctica y en la aplicación de los elementos, manteniendo el orden de las ideas y de los hallazgos eficientes y productivos utilizados en la implementación de la gamificación en el aula.

En primer lugar, la presente investigación se enriquece a partir de estudios previos en torno al uso del juego y la lúdica como elementos esenciales en la construcción de propuestas didáctica asociadas a la enseñanza y el aprendizaje del inglés con niños. La mayoría de los hallazgos coinciden en los beneficios del juego para estimular la familiarización con la lengua extranjera desde una perspectiva de interés, motivación y significación. A continuación, se relacionan algunas propuestas que han tenido un gran impacto y contribución en el desarrollo del presente estudio.

Por ejemplo, como lo afirma (Munera, 2007), por medio del uso de estrategias didácticas se pueden realizar clases agradables y significativas desarrollando la lectura, escritura y comprensión oral en los niños. De igual manera, (Arias & Castiblanco, 2015) su trabajo de grado comprueba como el juego es una estrategia de ayuda para el aprendizaje de vocabulario en el inglés, donde se desarrollan habilidades e interacción, obteniendo un proceso significativo y enriquecedor en esta área de la lengua extranjera.

Así mismo, (Tierno, 2015) ha desarrollado diferentes propuestas con materiales didácticos que se utilizan en el proceso educativo, combinándolos con el juego y la lúdica. Los materiales didácticos ayudan al proceso de adquisición de una lengua extranjera, utilizados para trabajar en el vocabulario y contexto de esta lengua, al igual que viene implicado en la diversión y motivación lúdica, siendo de interés para llevar a cabo el aprendizaje de una segunda lengua.

Según, (Manuel, 2016) los niños más pequeños aprenden mejor por medio de juegos o canciones, es decir, actividades divertidas que generen interés y motivación hacia el aprendizaje. Por lo anterior, la importancia del uso de materiales didácticos, de juegos y de funciones incentivan el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en una clase netamente magistral, siendo así, los juegos implementados de manera correcta generan actitudes de motivación y participación en los procesos pedagógicos y académicos a nivel personal y social, siendo esto, un recurso necesario para el aprendizaje en todas las áreas.

Adicionalmente, (Castrillón, 2017) hace referencia a la influencia que tienen los juegos en el aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua. Los entes educativos son los motivadores en el proceso de formación de los estudiantes, donde les permitan expresar sus sentimientos y su creatividad, incentivando la mejora y continuación del proceso educativo.

De acuerdo a lo anterior, se puede decir que las ideas relacionadas y expuestas se encaminan a la funcionalidad del juego en los procesos pedagógicos y educativos de los estudiantes, generando expectativas, motivación, creativas y aprendizaje significativo. De igual forma, contribuyen con la identificación de la fundamentación teórica que valida el desarrollo de este estudio.

## 2.1. Gamificación

Gamificación es una estrategia que se basa en aplicar las características y técnicas del juego en el aula de clases, fomentando así aprendizajes significativos. Por otro lado, se dan a conocer estudios previos sobre la gamificación, como se conduce y se involucra de forma motivacional al estudiante logrando así objetivos claros y significativos para su proceso de formación y de enriquecimiento de conocimientos.

De esta manera, (González, 2017) nos habla de la gamificación como una relación con el juego pero de forma relativa y moderna, utilizada a nivel mundial y no solo así, sino a nivel académico y empresarial. En este caso, a nivel académico enfocado en la extensión de ámbitos de la educación y diversas definiciones que son tenidas en cuenta en la implementación de juegos en contextos lúdicos.

Por otro lado, (Casado, 2016) nos dice existen varias maneras de interpretar la gamificación que dan lugar a diversas definiciones. Todas ellas coinciden en que la gamificación es la aplicación de las características y elementos propios del juego en situación no lúdica con el objetivo de influir en el comportamiento de las personas, involucrando y motivando a las personas y así alcanzar diferentes metas dependiendo del entorno en el que se lleve a cabo. Esto queriendo decir que la gamificación es una estrategia que se implementa en el aula con el fin de adquirir y enriquecer los conocimientos de los estudiantes, generando el estímulo de motivación y creatividad, y así mismo, experiencias y aprendizajes significativos. En la siguiente (Figura 1) se evidencia de manera clara y precisa, de cómo se aplica la gamificación en el aula con las diferentes estrategias que la complementan.

Figura 1. ¿Cómo aplicar la gamificación en el aula? Aula Planeta (2019)

En conclusión, la gamificación tiene validez en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este caso de una lengua extranjera, fomentando así la participación e innovación en el aula con las diferentes intervenciones didácticas y enriquecedoras para su proceso de formación. Así mismo, se destaca la habilidad de implementar esta estrategia basada en TIC y sin TIC, es por esto que se define como elementos divertidos y atractivos para los niños participantes. Cabe resaltar, la gamificación se destaca por los principios que propende como en la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo, sin dejar a un lado la innovación e intención de generar nuevos conocimientos y conseguir resultados deseados y exitosos.

## 2.2. Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación se complementan y se vinculan de manera estratégica en la implementación de este, consiguiendo así un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua, aumentando y enriqueciendo la motivación y participación activa, obteniendo resultados exitosos y satisfactorios, produciendo también experiencias y conocimientos significativos.

Según la (MAPFRE, s.f) Fundación Mapfre, los siguientes elementos son claves en el proceso de gamificación:

- Reto: Se considera como el logro del objetivo principal donde el estudiante dará cuenta de la dificultad de la consecución de este reto.

- Los entornos: Es el producto de la asociación de la realidad con lo fantástico, generando una experiencia intuitiva y amigable, al igual que un contexto diferente y asociado a lo que se pretende enseñar.

- Feedback: Es considerado como una guía, donde permite al participante observar el recorrido y donde tiene que llegar.

- El Avatar: Es la caracterización de participante, siendo algo o alguien diferente brindando individualización y creación de una identidad propia.

- Los comodines: Es la oportunidad de ganar una posición más alta en el juego y no solo eso, sino avanzar cuando al parecer se está perdiendo.

- La incertidumbre: Generar en el participante la intriga de saber cuál será el resultado final.

- La exploración: Es la oportunidad de conocer, investigar, ir y volver en el juego.

- La toma de decisiones: Es la elección de un elemento clave en el transcurso del juego, de decidir, acertar o equivocarse.

- Los niveles: Pretender graduar el nivel de dificultad de casa reto del juego, el cual se empieza con un nivel básico, llegando a un nivel con mayor dificultad, superándolo así desde la partida hasta el final.

- Los puntos: Consta de pequeñas recompensas que refuerzan el interés y la actitud de los participantes en el transcurso del juego.

- Las interacciones: Permite establecer relaciones interpersonales con los demás jugadores de forma positiva y competitiva, fomentando independencia en el transcurso del juego.

- El estatus: Muestra la posición en que se encuentra cada participante en cuanto a los premios y recompensar obtenidas en el transcurso del juego.

- La comunicación: Favorece la interacción entre los participantes, estableciendo relaciones centradas en el juego.

A continuación, se relacionan de manera gráfica (Figura 2) los elementos claves de la gamificación que se implementan en el aula, siendo fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua.

Figura 2. Elementos claves del proceso de "Gamificación". Fundación MAPFRE, (s.f)

De esta manera, se puede concluir que los elementos de la gamificación son necesarios para la creación y participación de espacios interactivos y motivadores para los estudiantes, generando así un espacio diferente, lúdico y didáctico a lo largo de su proceso de enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. Así mismo, se observa como de manera didáctica favorecen en el proceso de formación, mediante recursos

tecnológicos y didácticos, en disposición a la gamificación sin TIC como en elegir un contenido que repase y afiance la estructura del juego en cuestión de un aprendizaje cooperativo y significativo.

### 2.3. Gamificación como metodología de enseñanza y aprendizaje en el aula

La gamificación es una nueva metodología de enseñanza donde se define como las estrategias y componentes del juego ya que influye en los comportamientos de las personas involucradas, generando motivación y solución de problemas.

De esta manera, (Ramírez, 2014) gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos. Es así como se entiende que ayuda más a las dinámicas para que sean atractivas y de motivación para los individuos participantes. De igual forma, (Marín & Hierro, 2013) mencionan que la gamificación es considerada como una técnica, un método y una estrategia que permite conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido.

Sin embargo, (Casado, 2016), la gamificación utiliza la motivación intrínseca y extrínseca para lograr adaptarse al alumno que aprende una segunda lengua extranjera. De esta manera, se utilizan elementos del juego como las recompensas, los puntos y las insignias que suponen una fuente de motivación externa, y elementos que generan un sentimiento de pertenencia al juego, de involucración o de realización, alcanzando una motivación intrínseca.

Según, (Hansen, 2014) gamificar es llevar atributos del juego a un contexto ajeno a este, por lo que no es de extrañar que el juego y la educación se combinen para tratar de optimizar los modelos de aprendizaje, agregando el valor de divertido o entretenido al acto de aprender. Los juegos tienen mucho que aportar a los procesos de aprendizaje,

de esta manera es como se complementa con los modelos educativos para propiciar un mejor desarrollo en el interés de los individuos.

Siguiendo a (Luis, 2015), indica que el juego es utilizado como apoyo en el aprendizaje a que permite a los docentes conectar mejor con los intereses de los niños reforzando su calidad en los aprendizajes a través de la gamificación, de igual forma, les permite sumergirse en una realidad única y disfrutar de un espacio-tiempo especial dicho del juego, obteniendo así una percepción del tiempo y determinando los aprendizajes adquiridos por medio de esta experiencia.

Ahora bien, se concluye con el concepto de gamificación ha tenido mayor protagonismo en el proceso de aprendizaje en los individuos ya que procesar la información con más agilidad, interés y parte de la diversión, así mismo son estimulados por medio de premios y recompensas, generando sentido de pertenencia y vinculación especial con las mecánicas del juego donde prefieren aprender de manera lúdica y dinámica.

### 2.4. Gamificación en el proceso educativo y gestión en el aula

Si bien se ha dicho, la gamificación se ha venido utilizando como método de enseñanza y aprendizaje de las áreas de estudio, en este caso, la implementación de la gamificación en la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua es importante ya que se utilizan elementos propios del juego, siendo estos ambientados en un mundo ficticio y de apoyo para el proceso educativo.

Según (García, 2015), un sistema gamificado consiste en crear una experiencia que equilibre estructura y exploración y que resulte suficientemente entretenida para que el jugador quiera seguir jugando, esto quiere decir que basado en las experiencias que adquieren los participantes se va generando cierta confianza y se va afianzando así mismo a la continuidad del proceso, en este caso, se implementa en el aula para que sigan aprendiendo mediante este sistema de interacción y participación.

Así mismo, (Mangado, 2017) nos dice que la gamificación establece principios de motivación intrínseca en el aprendizaje para que este sea disfrutado por medio de la diversión, autenticidad, autosuficiencia y autonomía del aprendizaje experimental. De igual forma, se puede decir que el aprendizaje basado en juegos es una técnica que le facilita al educador implementar nuevas metodologías propias de la gamificación llevando a cabo escenarios atractivos y fundamentales para el aprendizaje de una segunda lengua.

Por otra parte, (Lareki, 2014) explica uno de los grandes objetivos de la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua extranjera es la adquisición integral de esta lengua. No cabe ninguna duda que la adquisición será integra cuando se dominen las cuatro destrezas como la comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral, expresión escrita y la capacidad de interactuar teniendo en cuenta todas las habilidades anteriores. En definitiva, enseñar cómo utilizar esas palabras de forma apropiada y con fluidez en situaciones de la vida diaria.

Por otro lado, (González, 2017) habla de la motivación como una necesidad esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por eso la gamificación aparece como medio para conseguir cubrir esa necesidad. La gamificación aumenta el interés y la motivación en los alumnos, por tanto, puede aplicarse en cualquier asignatura para llamar a atención de ellos y la participación activa.

### 2.5. Estrategias de la Gamificación sin TIC

El juego se complementa con las experiencias vividas, acompañadas de estrategias basadas en el aprendizaje y la importancia que genera en los procesos de enseñanza. Así mismo, brinda pautas al orientador o docente a gamificar el aula en margen a las TIC, pero también es posible sin el manejo de las TIC mediante los elementos y las técnicas de aprendizaje cooperativo, permitiendo notar de inmediato el aprendizaje adquirido y también el uso de incentivos en el proceso de aprendizaje.

Los elementos claves de la gamificación son: El reto, los entornos, el Feedback, el avatar, los comodines, la incertidumbre, la exploración, la toma de decisiones, los niveles, los puntos, los premios, las interacciones, el estatus y la comunicación. Basándonos en estos elementos, la implementación de la gamificación sin TIC se puede presentar con algunos de estos.

Como lo indica (Chila, 2015) en la educación se han usado los logros desde hace mucho tiempo, con certificados de méritos y premios. Pero la gamificación es más que eso. Al usar dinámicas de juego, los usuarios son guiados hacia unos objetivos. No se trata de ganadores y perdedores, sino de que los usuarios recorran el camino de forma personalizada, en lugar de que todos tengan que avanzar al mismo ritmo. Siendo así, que la gamificación permite tener aprendizajes significativos mediante dinámicas que posibilitan adquirir conocimientos de forma individual, valorada con incentivos y motivación al proceso educativo. Según, (Figura 3) se evidencia, como la gamificación sin TIC se puede implementar en el aula por medio de los elementos tratados y los factores que influyen a la realización de la intervención didáctica en el aula.

Figura 3. "Gamificación" sin TIC. Fundación MAPFRE (s.f)

También, (Aranda & Caldera, 2018) hablan de la gamificación como un medio que incorpora elementos del diseño del juego para ser aprovechados en el contexto educativo, queriendo decir, que no se trata de utilizar en sí mismos, sino tomar algunos

de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Al igual que, la convergencia que se tiene en el aula para convertir un ambiente gamificado y apropiarse de la ludicidad y de la dinamicidad posibilitadas por los juegos, estimulando el aprendizaje autónomo y el desarrollo de diversas habilidades.

En conclusión, se define la gamificación como una propuesta didáctica basada e incorporada con los elementos mismos del juego aprovechados en el contexto educativo, complementada con las experiencias adquiridas a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje de esta lengua extranjera. Es así como se trabajan las técnicas de aprendizaje cooperativo y significativo mediante el manejo de la gamificación sin TIC, siendo un incentivo para la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con esta estrategia didáctica.

### 2.6. El juego y su relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje

En este apartado, se busca dar cuenta de las definiciones y características del juego que representan y logran vincularse a las ideas subyacentes a este estudio. Es decir, se establecen las ideas que permiten asociar los beneficios de la incorporación e implementación del juego como parte de los procesos educativos, especialmente, en educación inicial.

En primer lugar, (Vygotsky, 2010) plantea que la actividad creativa e imaginaria se enfoca en los actos humanos, siendo capaces de crear algo nuevo, vinculado con la memoria y la plasticidad, adaptándose a los cambios. Además, el niño en edad preescolar está en un mundo imaginario, donde se encuentra cabida al juego, constituyendo un proceso psicológico para el niño, mismo producto de su dependencia.

Complementando lo anterior, el juego y el desarrollo subjetivo se enfoca en la modalidad y el funcionamiento psicológico que se presenta en las prácticas educativas donde permiten analizar los aspectos voluntarios y subjetivos derivados de la voluntad y la motivación. Es así como, (Ruiz & Estrevel, 2010), se refieren a Vygotsky (1979)

expresa que el juego se vincula al desarrollo y a la relación entre la conducta cotidiana y la que se realiza en el juego, prescindiendo de lo que ve, alcanzando una condición independiente e imaginaria a través de la percepción inmediata, todo esto surge a partir de las ideas más que de las cosas, teniendo como resultado un campo visual subjetivo.

Ante todo, (Ruiz & Estrevel, 2010), se refieren en la teoría de Lev Vygotsky (1996), como la educación puede definirse en el desarrollo artificial del niño. Es así como la educación es un dominio ingenioso de los procesos naturales del desarrollo. Influye sobre los procesos del desarrollo, estructurándolos de la manera más esencial en función de la conducta. Al igual que la actividad lúdica, siendo contribuyente al motor de desarrollo continúo en la zona de desarrollo próximo.

Según este mismo autor, el juego y el desarrollo afectivo y emocional de los niños les permiten expresarse libremente, es la clave para potencializar sus sentimientos y emociones, al igual que su proceso educativo y formativo, logrando obtener un aprendizaje continuo y significativo siendo seguros de sí mismo, con capacidad de autocontrol y autoestima, llegando a potencializar sus habilidades y capacidades.

Además, define el juego como la necesidad de interactuar con los demás, al igual que la relación socio afectiva donde brinda pautas en su aprendizaje. Es por esto que la interacción y las acciones influyen en un desarrollo de aptitudes y capacidades que posibilitan la adquisición de conocimientos por medio del juego y el desarrollo afectivo.

Así mismo, Karl Groos habla del juego como un efecto de inteligencia y creatividad, (Martínez, 2008) Se fundamenta en la teoría de Groos en como el por qué y el para qué del juego en los niños se cuestiona más que en los adultos, de esta manera se describe y se clasifica el juego como un efecto prolongado de inteligencia y creatividad.

No obstante, el autor (Pugmire-Story, 1996) define el juego como un acto que permite representar y evidenciar el mundo desde otra perspectiva, al igual que la relación con el

mundo real e imaginario, evolucionado en divertirse, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Por consiguiente, (Esquivias, 2004) da referentes de Guilford (1952), nos habla de la creatividad, refiriéndose a las aptitudes que son característica de los individuos creadores, como la flexibilidad, fluidez, pensamiento divergente y la originalidad. De la misma manera la creatividad forma parte de la capacidad y aptitud que se generan a partir de la variedad y la relevancia de esta habilidad y conducta. Es por esto que se postula como una inteligencia o un pensamiento divergente donde se implican actividades plásticas categorizadas como la originalidad, creatividad, coherencia y motivación.

De igual modo, (Piaget, 1991), se expresa como la creativa se contribuye con el juego simbólico y la asimilación del pensamiento. Teniendo en cuenta, la creatividad como medio de expresión e imaginación, creando ambientes realistas y diferentes, que generan expectativas y motivación a la participación de este espacio original y divertido.

Así mismo, (Baquero, 1997) nos muestra como el desarrollo próximo se contextualiza con los procesos y las concepciones del desarrollo de capacidades cognitivas de los niños. Se enfatiza en como el juego es apto para la adquisición de aprendizaje, resolución de problemas y participación en la práctica escolar.

De acuerdo con lo anterior, esta investigación se fundamenta en el juego, la creatividad como herramientas didácticas para el aprendizaje del inglés, desde los diferentes contextos, contribuyendo con la mejora y la solución de estas barreras que se presentan en el aula. La creatividad se presenta de forma libre, donde los niños se pueden expresar y así mismo desarrollar habilidades en el arte y en su crecimiento fundamental. El juego se expresa mediante la motivación y la interacción que presenta con su medio, fomentando así su desarrollo mental, físico y social.

### 2.6. El aprendizaje significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés

El aprendizaje significativo busca establecer la implementación de estrategias que beneficien el hecho de enseñar y aprender una segunda lengua y que dé cuenta de la visión y aplicación de este, siendo un avance en el desarrollo formativo y educativo del estudiante. Es así como, el hecho de buscar contribuir hacia el desarrollo de una estrategia didáctica que sustente el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera desde un enfoque de contexto y significación, llevó a identificar la necesidad de visibilizar y describir la propuesta conocida como Derechos Básicos de Aprendizaje para inglés y, más específicamente, para Transición.

El aprendizaje significativo surge a raíz de las posiciones referidas frente al desarrollo social y emocional, queriendo decir que se promueve y se consta de la capacidad para resolver los problemas de futuro, y no solo la solución sino también, las alternativas y su relación. Es por esto que, el aprendizaje significativo busca plantear un proceso que se acomode a las medidas de espacio y tiempo de cada estudiante, para reflexionar sobre su análisis e integrar los elementos esenciales que les permitan recordar y generar nuevos conocimientos.

Los DBA planteados desde el marco de Colombia Bilingüe y generados por el Ministerio de Educación Nacional (2016) buscan mejorar prácticas educativas desde la valoración del contexto y la integración de temáticas significativas. Esto queriendo decir que los DBA son instrumentos para mejorar el contexto aplicado en el aula, obteniendo como resultado aprendizaje significativos, al igual que, las aptitudes y su contribución al proceso educativo y formativo.

Los DBA buscan mejorar la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las instituciones educativas, siendo un facilitador y herramienta que fortalece el trabajo que se lleva a cabo en las diferentes clases. Enfocándose específicamente en la clase de inglés, los DBA son herramientas que se dirigen a todas las comunidades educativas donde se identifican los saberes básicos que los estudiantes deben tener en sus primeras etapas educativas.

Los DBA son un apoyo en el desarrollo de las propuestas donde se ven articuladas por medio de las metodologías, estrategias y demás contextos, los cuales son definidos por las mismas instituciones. Es así como se implementan los DBA en las instituciones, para lograr llevar un registro y control de los saberes básicos de los estudiantes a lo largo de su proceso educativo y formativo. Debe tenerse en cuenta que estos DBA son un apoyo y facilitador de propuestas y estrategias de enseñanza y aprendizaje para los docentes, logrando mejorar así la calidad de educación y la autonomía escolar.

Los DBA se pueden implementar en el aula por medio de actividades lúdicas, didácticas y prácticas para mejorar y tener un impacto en la clase de inglés, logrando tener un aprendizaje significativo. De igual manera, las actividades lúdicas y didácticas, generan en los estudiantes un espacio diferente a lo tradicional y cotidiano, generando así nuevas expectativas y mejora del también y de la calidad de enseñanza y aprendizaje del inglés. Es así como lo describe (Bojacá, Díaz, & Osorio, 2017) los DBA se han presentado en diferentes versiones donde cuenta con orientaciones epistemológicas, pedagógicas, didácticas y disciplinarias en las diferentes áreas escolares.

De esta manera, (Hernández, Fernández & Baptista, 2010) define los DBA como un estándar básico en las competencias educativas que se apropian en las diferentes áreas y contextos, logrando un proceso significativo y cultural, se enfoca en las necesidades de los estudiantes, tiene como propósito ser fundamental en las instituciones para estimular al estudiante por medio de las diferentes estrategias didácticas y lúdicas basadas en el juego, enfatizado así en la comunicación, interacción e interpretación.

Por otro lado, el Ministerio de Educación Nacional (2016), muestra que, para lograr tener una educación de calidad, es necesaria la implementación de los DBA ya que son una herramienta que propone conocer los conocimientos y habilidades adquiridas en el transcurso de su proceso formativo.

Por lo anterior, los DBA permiten integrarse de forma lúdica y practica en el proceso educativo de los niños, como en las dimensiones y competencias que se pueden desarrollar para el grado Transición, donde se observaran las habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de investigación. El grado Transición es primordial en el proceso de formación de los niños ya que tienen una capacidad de entender y comprender lo indicado, se abarcan las actividades por medio del arte, juego y exploración del medio, posibilitando aprendizajes significativos por medio de estas estrategias pedagógicas.

# Capítulo 3 – Marco metodológico

## 3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación es de carácter cualitativo ya que busca describir las situaciones asociadas a la necesidad de estudio identificada, partiendo de la realidad del micro contexto (institución) y de los participantes (estudiantes). Además, se consolida como una investigación en el ámbito educativo que busca tener un impacto en las prácticas asociadas a este campo académico. Además, como expresa (Zapata & Roldán, 2016), la investigación acción participativa es en realidad una amplia familia que incluye diferentes maneras de hacer investigación para el cambio social con la participación de la gente y que ha tenido diversos desarrollos en el mundo.

Finalmente, el tipo de estudio se concibe como descriptivo ya que el análisis emerge de la observación de fenómenos encontrados a lo largo de la investigación y de las experiencias que se puedan recolectar durante la fase de la intervención. Según (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), El estudio descriptivo busca especificar las propiedades, características y perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

Teniendo en cuenta, las características de este enfoque de Investigación Acción Participativa (IAP):

- Investigación: Crear valor y poder de conocimiento de manera productiva
- Acción: Búsqueda de un cambio y mejorar la situación de la comunidad
- Participación: Derecho de las personas a controlar sus situaciones

De igual manera, este enfoque se caracteriza por las siguientes aproximaciones:

- Comprensión del contexto

- Adaptar y crear métodos facilitadores
- Disponibilidad y flexibilidad de tiempo
- Curiosidad
- Participación fluctuosa

### 3.2 Población

Esta investigación se realiza en el Colegio Nuestra Señora del Carmen en el municipio de Villavicencio, Meta, con los estudiantes del grado Transición de la jornada mañana. Este grado está conformado por 4 niñas y 3 niños, en un total de 7 estudiantes en los rangos de edad de 4 a 6 años.

### 3.3 Procedimientos e instrumentos

El diseño de la investigación parte de dos etapas necesarias para la recolección y análisis de datos que se plantea de la siguiente manera: 1) una fase de creación de la estrategia didáctica que para su formulación requiere el estudio de documentación detallada de la normatividad referente a la enseñanza y aprendizaje del inglés para transición, documentación a nivel metodológico, etc. y 2) una fase de implementación que permita evidenciar actitudes (motivación, gusto, interés) de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, así como valoración de lo significativo de la estrategia implementada. Para la recolección de datos, se utilizará:

- Observación participante
- Plan de clase
- Diarios de campo

De esta manera, (Kawulich, 2005) define los métodos de observación participante como útiles para los investigadores ya que en una variedad de formas y métodos permite revisar expresiones no verdades de sentimiento, determinan quien interactúa con quien,

permiten comprender como los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuanto tiempo se está gastando en determinadas actividades.

### 3.4. Estrategia didáctica de intervención desde la IAP (Tabla 1)

| FASES | | |
|---|---|---|
| **CREACIÓN** | **IMPLEMENTACIÓN** | **EVALUACIÓN** |
| Análisis de la población<br>Articulación del currículo<br>Contexto<br>Interés de la población<br>Análisis de recursos | Se basa en la implementación de una propuesta didáctica que surge del problema de investigación de la enseñanza del inglés en una metodología descontextualizada, de trabajo magistral y tradicional. De esta etapa de identificación del problema, surge la propuesta didáctica basada en la gamificación y los intereses de la población a través de las sesiones gamificadas para generar un aprendizaje significativo por medio de motivación y creación de un espacio atractivo y educativo para el grado Transición. | Hallazgos y resultados - Capitulo 4 |

Tabla 1. Estrategia didáctica de intervención desde la IAP. Cabrera (2019)

#### Fase de creación

La fase de creación de la propuesta surge como resultado del análisis de la situación identificada en la etapa de diagnóstico (planteamiento del problema). Aquí, se vincularon los elementos relevantes para diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación y que, a su vez, favoreciera las necesidades propias del grupo poblacional. Esta fase inicial tuvo en cuenta el análisis de la población, articulación del currículo, el contexto, los intereses de la población y el análisis de los recursos. En la (Figura 4) se muestra un

reflejado de la fase de creación de la propuesta de intervención didáctica basada en la investigación acción participativa.

Figura 4. Fase de creación basada en la Investigación Acción Participativa. Cabrera (2019)

- Análisis de la población: Se tienen en cuenta y se valoran las necesidades y características de la población en este caso, el grado Transición, en los rangos de edad de 4 a 6 años. Es así como se piensa esta estrategia didáctica que brinda diferentes aspectos, entre ellos, la motivación, creación y aprendizaje significativo.

- Articulación con currículo (DBA): La propuesta gamificada cuenta con el apoyo del currículo, en este caso los DBA, donde dan cuenta de las características y elementos que giran alrededor de la gamificación y nutren esta estrategia

didáctica, partiendo de la observación participante y la valoración de la creación de dicha estrategia didáctica. De esta manera, la gamificación puede tener una orientación y debe estar vinculada a las necesidades del currículo.

A continuación, se relacionan las aproximaciones del grado Transición, relacionado con los DBA (Figura 5):

- Reconocimiento
- Asociación
- Identificación
- Comprensión

Figura 5. Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés para grado Transición. Ministerio de Educación Nacional (2016)

- Contexto: La estrategia didáctica se encuentra fundamentada en base a la gamificación, donde se valora el contexto real de los estudiantes a nivel local como los temas de interés de la población, sobre los elementos, cualidades e intereses, basándose en la propuesta de los animales de la granja en inglés, dando cuenta del contexto de la comunidad, por medio de una situación problema y tema eje como la granja y los animales.

- Interés de la población: Se basa en las necesidades y características de la población, tomando en cuenta el contexto de los DBA y su posición en la estructura del proceso educativo y formativo, tomando, así como referencia la granja y los animales en inglés brindando así, un espacio que gira en base a la gamificación como estrategia didáctica.

- Análisis de recursos: Esta estrategia de gamificación sin TIC considero la creación e implementación de variedad de juegos y materiales para enriquecer cada una de las sesiones gamificadas.

**Fase de implementación**

En esta fase, se da cuenta de cómo se implementó la propuesta didáctica que gira en torno a la gamificación en la enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado Transición del Colegio Nuestra señora del Carmen, evidenciando gran parte de los elementos referenciados y la estructura que se impone en el proceso educativo y formativo de cada estudiante, así mismo, se inicia con la fase de creación y sus componentes.

Es así como se piensa esta actividad y se implementa en diferentes sesiones en el grado Transición. Teniendo como referente los DBA del grado Transición en el módulo 3, los animales en inglés, se creó la propuesta de Paco’s farm, que son la granja y los animales en inglés, refiriéndonos a los DBA, las actividades se contextualizan por medio

de las aproximaciones del grado Transición que son: reconocer, asociar, identificar y comprender el contexto a trabajar.

Por consiguiente, el objetivo de realizar la propuesta didáctica, es aumentar la motivación, creación y aprendizaje significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés, por medio de la planificación de las actividades planteadas y la utilización de los elementos de la gamificación. A continuación (Tabla 2), se tuvieron en cuenta los siguientes factores para la realización se la siguiente propuesta didáctica basada en la gamificación y los elementos de esta.

| SESIÓN | ACTIVIDADES | DBA INGLÉS PARA TRANSICIÓN |
|---|---|---|
| Sesión gamificada 1 (Contextualización) | • Contextualización<br>• Creación Avatar<br>• Entorno<br>• Feedback<br>• Puzzle | En la primera sesión gamificada se realiza la contextualiza el juego Paco's Farm que gira en torno a la creación del avatar que consistió en vestirse de vaqueros y granjeros, se hizo la ambientación del entorno propio de la granja y el uso del feedback para implementar el primero paso que tuvo como propósito realizar un Puzzle de los animales de la granja donde los niños deben comprender de que trata la actividad. |
| Sesión gamificada 1 | • Reto<br>• Exploración<br>• Puntos<br>• Interacción<br>• Lottery | En la primera sesión gamificada se realiza el reto que consiste en completar The Lottery de Paco's Farm identificando los respectivos nombres en ingles de los animales de la granja, la exploración del entorno, interacción con los participantes y la primera puntuación de la actividad. |

| | | |
|---|---|---|
| Sesión gamificada 2 | • Incertidumbre<br>• Interacción<br>• Exploración<br>• Puntos<br>• Labyrinth | En la segunda sesión gamificada se realiza la exploración del entorno en la realización de Labyrinth de Paco's Farm en reconocer el nombre en inglés del animal elegido generando incertidumbre al conocer la continuidad de la actividad y la puntuación obtenida al realizar dicha actividad. |
| Sesión gamificada 3 | • Decisiones<br>• Puntos<br>• Comunicación<br>• Niveles<br>• Memory game | En la tercera sesión gamificada se realiza la actividad Memory Game de Paco's Farm donde deben asociar la pareja encontrada del animal en ingles donde se observa la toma de decisiones, comunicación con el orientador y el paso de niveles, también la puntuación obtenida. |
| Sesión final | • Comunicación<br>• Status<br>• Puntos<br>• Wildcard<br>• Premio | En la sesión final se realiza The Wildcard de Paco's Farm donde deben identificar al granjero Paco, generando comunicación, el status donde se encuentra y la puntuación obtenida a lo largo de la actividad para lograr obtener el premio final. |

Tabla 2. Factores de la propuesta didáctica basada en la gamificación de Paco's Farm. Cabrera (2019)

También, con la implementación de los planes de clase (Anexo A) que se implementaron en el transcurso de la intervención práctica, observando el orden de las sesiones y los conocimientos y actividades que se realizaron.

Así mismo, se relaciona el diario de campo (Anexo B) implementado en el transcurso de la intervención didáctica, donde se evidencian las estrategias que se utilizaron para

evidenciar los hallazgos y las observaciones participantes. De este modo, se vinculan con la investigación logrando centrar los aspectos de la motivación, aprendizaje significativo y la creatividad en la implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación.

También, se logra evidenciar y estimular el aprendizaje de una segunda lengua mediante las experiencias vividas al largo del proceso de aplicación de la propuesta didáctica basada en la gamificación (Anexo C).

## Capítulo 4 - Análisis de datos y resultados

Para el análisis e interpretación de los datos cualitativos se basa en los aspectos que surgen dentro de los hallazgos por medio de los elementos que integran la gamificación y de este modo, permite el desarrollo de la intervención participativa. Es así como se da cuenta de la vinculación que tiene la investigación con las subcategorías como la motivación, aprendizaje significativo y la creatividad. De cierto modo, se vinculas varios temas como las vivencias que se obtuvieron al momento de realizar la intervención e implementación de los elementos de la gamificación. Así mismo, subyacen los elementos que estimulan el aprendizaje de una lengua extranjera.

De esta forma, se realizaron anotaciones mediante la observación participativa durante el proceso de aplicación, consolidándolo con los diarios de campo y planes de clase. Se realiza también, la relectura de los diarios de campo, señalando los aspectos que se relacionaban con los aspectos identificados, llevando así al ejercicio de la triangulación de datos de lo teórico. Mediante la (Tabla 3), se refleja la triangulación de datos por medio de la naturalización no condicionada que nace dela gamificación como estrategia didáctica como un proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en el grado Transición

| TRIANGULACIÓN DE DATOS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **NATURALIZACIÓN** | • La gamificación como estrategia didáctica hace el ejercicio del proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera un | **CATEGORÍAS MARCO TEÓRICO** | **SUBCATEGORÍA** | **DATOS DIARIOS DE CAMPO** | **MARCO TEÓRICO** |
| | | Elementos que estimulan el aprendizaje de una segunda lengua | Motivación | • Incentiva el aprendizaje de una segunda lengua<br>• Estimula el desarrollo cognitivo mediante el | (Vygotsky, 2010) plantea que la actividad creativa e imaginaria se enfoca en los actos humanos, siendo capaces de crear algo nuevo, vinculado con la |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| proceso natural no condicionado<br><br>• Aporta conocimientos significativos en el aprendizaje de una segunda lengua<br><br>• Incentiva a la participación de nuevos conceptos en el aprendizaje de una segunda lengua<br><br>• Implementa elementos del juego para el aprendizaje de una segunda lengua<br><br>• Da respuesta al planteamiento principal hacia el trabajo magistral y contextualizado | | | aprendizaje de una segunda lengua<br><br>• Promueve la iniciativa y participación en el aprendizaje de una segunda lengua | memoria y la plasticidad, adaptándose a los cambios. |
| | Factores para obtener un aprendizaje significativo en una segunda lengua | Aprendizaje significativo | • Contribuye con el desarrollo de una segunda lengua en los procesos<br><br>• Mejora la calidad de los procesos por medio de la enseñanza de una segunda lengua<br><br>• Asimila los conceptos de una segunda lengua en su proceso de formación | (Beltrán & Figueroa, 2017) define los DBA como un estándar básico en las competencias educativas que se apropian en las diferentes áreas y contextos, logrando un proceso significativo y cultural, se enfoca en las necesidades de los estudiantes, tiene como propósito ser fundamental en las instituciones para estimular al estudiante por medio de las diferentes estrategias didácticas y lúdicas basadas en el juego, enfatizado así en la comunicación, interacción e interpretación. |
| | Acciones claves para | Creatividad | • Estimula la imaginación en los | (Martínez, 2008) Se fundamenta en la |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | el aprendizaje de una segunda lengua basada en la creatividad | procesos de aprendizaje de una segunda lengua<br>• Concibe con la idea de asimilar una segunda lengua con la realidad<br>• Desarrolla aptitudes que son características para generar experiencias en el aprendizaje de una segunda lengua | teoría de Groos en como el por qué y el para qué del juego en los niños se cuestiona más que en los adultos, de esta manera se describe y se clasifica el juego como un efecto prolongado de inteligencia y creatividad. |

Tabla 3. Triangulación de datos en base a la naturalización no condicionada. Cabrera (2019)

## Capítulo 5 – Conclusiones

En este apartado, se reflexiona sobre lo que se expuso en la propuesta didáctica basada en la gamificación y los elementos claves de esta, dando cumplimiento a los objetivos propuestos y los resultados que se obtuvieron en el transcurso de la propuesta. Así mismo, se evidencia la motivación, creación y aprendizaje significativo que generó esta propuesta puesta en práctica de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje del inglés para el grado transición.

De lo anterior, se resalta nuevamente el cumplimiento de los objetivos propuestos en el diseño de la propuesta didáctica basada en la como herramienta para el aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta y en definir las características, dar a conocer los aspectos que intervienen en el proceso de adquisición de una lengua extranjera y en identificar los tipos de juegos que favorecen el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

También, se tiene en cuenta el problema de investigación que surge a partir del ejercicio de observación realizado en las clases de inglés del grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen, logrando identificar algunas situaciones que permiten establecer la necesidad de planear esta propuesta didáctica para generar impacto y transformar la práctica de enseñanza y aprendizaje del inglés.

Se realizó la implementación de los planes de clase, diarios de campo y evidencias fotográficas que permiten observar la motivación, creación y aprendizaje significativo a lo largo de la propuesta didáctica planteada Paco’s Farm. En la búsqueda de esta propuesta, se logra integrar de manera activa y participante a los estudiantes, dando una visión importante en la intención de generar nuevos conocimientos y experiencias en la enseñanza de una segunda lengua, manteniendo así, la motivación y creación a lo largo de cada actividad y un aprendizaje significativo en las estrategias llevadas a cabo.

De igual forma, se logra comprender que la gamificación en el aula es de importancia para el proceso educativo de cada estudiante, ya que genera interés, motivación, creación y aprendizaje significativo en la enseñanza de una segunda lengua. Siendo así, el eje central que consiste en la práctica y el hecho de aprender por medio de la diversión, ambientación y el juego, para alcanzar la adquisición de conocimientos necesarios para este grado.

El uso de los DBA para la realización de la propuesta didáctica también tiene validez ya que se conocen de manera práctica y sencilla los cuatro factores esenciales para el grado transición de reconocimiento de los animales, la asociación del animal y el nombre del inglés, la identificación de nombre en inglés por medio del sonido y la comprensión del nombre y el animal en inglés. Es así como también, se emplea una serie de fases de implementación de la propuesta didáctica como el análisis de la población, la articulación del currículo, el contexto, el interés de la población y el análisis de recursos que conllevan a la realización exitosa de esta propuesta didáctica.

En cuento a los resultados, se destaca la participación activa de los estudiantes, los resultados positivos y exitosos y el crecimiento profesional de la docente guía en la puesta en escena de esta actividad Paco’s Farm.

Finalmente se concluye con la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado transición, donde se obtienen resultados satisfactorios y exitosos en este proceso en mención, resultando también útil y necesaria para ser puesta en práctica a la hora de enseñar esta segunda lengua, mediante el trabajo colaborativo y la gestión de superación personal y profesional.

## Capítulo 6 – Bibliografía


Alonso, D. G. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.* Burgos, España.

Arias Toca, M. F., & Castiblanco López, D. I. (Diciembre de 2015). *Universidad Libre .* Obtenido de https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%C3%93GICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGL%C3%89S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aula Planeta. (2019). *¿Como aplicar la gamificación en el aula?* Obtenido de [Cuadro]: Recuperado de, https://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/

Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar.* Argentina: Aique Grupo Editor S.A.

Beltrán, C., & Figueroa, M. (2017). *Propuesta de gestion academica para la superacion de Lagunas de Aprendizaje mediante plataforma educativa Gal&Leo en el Lieo del Ejercito Pichincha.* Obtenido de https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/10311/Tesis%20Lagunas%20de%20Aprendizaje%20%28Ajustes%20jurado%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bojacá, B., Díaz, R., & Osorio, R. (2017). *Una mirada a los derechos basicos de aprendizaje de grado primero desde el analisis critico del discurso: Tensiones sobre la alfabetizacion inicial en Colombia.* Obtenido de https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/32152/CONTENIDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Caldera, M. A. (2018). Procesos innovadores en el aprendizaje. *Revista Educ@rnos*, 9-53.

Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria.* Valladolid, España.

Castrillón, L. (2017). El juego y su rol en el aprendizaje de una lengua. *Revista La Tercer Orilla*, 19.

Chila, A. (2015). *Gamificación. Desarrollo de Videojuegos.* Bogota, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Esquivias, M. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital universitaria* , 2, 17.

Fundación MAPFRE. (s.f). *"Gamificación" sin TIC.* Obtenido de [Imagen]: https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/educa-tu-mundo/material-educativo/desafio-tecnologias-educacion.jsp

Fundación MAPFRE. (s.f). *Elementos claves del proceso de "Gamificación".* Obtenido de [Tabla]: https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/educa-tu-mundo/material-educativo/desafio-tecnologias-educacion.jsp

García, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación.* Cantabria, España.

González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.* Burgos, España.

Hansen, C. (2014). *Diseño de sistema de inclusion de TIC con estrategias de Gamificación para profesores de primer y segundo nivel de enseñanza básica con destrezas TIC elementales.* Santiago de Chile, Chile.

Imma Marín & Esther Hierro. (2013). *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexción con los clientes.* España: Empresa Activa.

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. *FQS. Forum; Qualitative social research sozialforschung*, 1-32.

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

Luis, J. C. (2015). *El juego auténtico y las claves de la gamificiación del aprendizaje.* Madrid, España.

Mangado, F. (2017). *Proyectos y Competencias.* Malaga, España: Recolectores Urbanos Editorial.

Manuel, R. (2016). *Universidad de Jaén.* Obtenido de http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/3306/1/Romero_Anguita_Manuel_TFG_Educacin_Primaria.pdf

Fundación MAPFRE (s.f). *El desafio de las tecnologías educación 4.0.* Majadahonda, España.

Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida. *Revista miscelánea de investigación*, 7, 22.

Montero, L. F. (2019). Fase de creacion basada en la Investigación Acción Participativa. *[Grafico]*. Autoria Propia.

Munera, M. C. (Septiembre de 2007). *Universidad Nacional.* Obtenido de http://www.bdigital.unal.edu.co/10438/1/32515305.2007.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos básicos de aprendizaje para Transición.* Obtenido de *[Imagen].* Obtenido de Colombia Aprende: Recuperado de, http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/94013

Ministerio de Educación Nacional (2016). *Derechos básicos de aprendizaje para Transición.* Obtenido de Colombia Aprende: Recuperado de, http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/94013

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología.* Barcelona: Labor.

Pugmire-Story, M. (1996). *El juego espontáneo.* Madrid: NARCEA.

Ramírez, J. L. (2014). Gamificar una propuesta docente. *XXI Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 1-2.

Roberto Hernández, C. F. (2010). *Metodología de la Investigación.* Mexico D.F, Mexico: 5° Edición CD.

Roldán, F. Z. (2016). *La Investigación - Acción Participativa. Guia concptual y metodológica del Instituto de Montaña.* Lima, Perú.

Ruiz, E., & Estrevel, L. (2010). Vigotsky: La escuela y la subjetividad. *Revista Cientifica Javeriana*, 135, 146.

Tierno, A. (31 de Agosto de 2015). *Universidad de Valladolid.* Obtenido de https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13441/1/TFG-O%20541.pdf

Vygotsky, L. (2010). La estimulacion educativa. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 11.

# Capítulo 7 – Anexos

## 7.1 Anexo A Plan de clase

| PLAN DE CLASE | |
|---|---|
| **INFORMACION BASICA** | |
| **FECHA** | Actividad de entrada |
| **COLEGIO** | Colegio Nuestra Señora del Carmen |
| **DOCENTE TITULAR** | Ana Matilde Guevara Ramírez |
| **DOCENTE EN FORMACIÓN** | Luisa Fernanda Cabrera Montero ID: 1121938763 |
| **GRADO**<br><br>**NO DE ESTUDIANTES** | Transición<br><br>6 estudiantes |
| **HORA DE INICIO - FINALIZACIÓN**<br><br>**INTRODUCCIÓN** | 7:00 a.m. hasta las 12:00 m<br><br>Un terremoto sacudió la ciudad y la granja de Paco sufrió daños incluyendo el granero donde estaban los animales, para ayudar a Paco a reconstruir su granja y animales, debemos pasar los siguientes niveles y acumular la mayor cantidad de puntos posibles. Además, cada niño deberá de tener un Avatar referente a la actividad, en el transcurso de los niveles se obtendrá una serie de puntos e insignias. Para finalizar se encontrara un comodín que dará al ganador final de Paco's Farm. |
| **OBJETIVO DE LA SESIÓN**<br><br>**METODOLOGÍA**<br><br>**AVATAR**<br><br>**NIVELES** | Evidenciar el reconocimiento de Paco's Farm por medio del uso de rompecabezas, Lotería, Laberinto, Juego de memoria y Comodín para mejorar el aprendizaje del inglés en los niños de Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen.<br><br>Se inicia con la familiarización del juego contada en forma de cuento. Todos los participantes deben armar un rompecabezas en tamaño grande de la granja y los animales de Paco. El reto es armarlo en el menor tiempo posible.<br><br>Cada niño creara su avatar acorde a la temática<br><br>3 niveles y comodín |
| **AMBIENTE** | Simulación granja |
| **PUNTUACION**<br><br>**TEMA GENERAL** | 3 puntos ( ) – 2 puntos ( ) – 1 punto ( )<br><br>Paco's Farm |

| FECHAS | APRENDIZAJES ESPECÍFICOS | METODOLOGÍA Y ACCIONES DIDÁCTICAS O PEDAGÓGICAS | MATERIALES Y RECURSOS DE APOYO: | | | ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | DIDÁCTICO | INFORMATICO | IMPRESO | MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS | SEGUIMIENTO AL DESARROLLO Y PRODUCTO EN CLASE |
| Entrada | Paco's Farm Rompecabezas | Se realiza un rompecabezas grupal donde deberán armarlo en el menor tiempo posible. Este material se realiza en piezas grandes y los animales en inglés. | Rompecabezas en tamaño grande | | Rompecabezas en tamaño grande | Se evidencio un aprendizaje continuo en la realización del rompecabezas ya que la actividad era grupal y cada niño se hizo cargo de una parte del rompecabezas siendo de ayuda y apoyo para sus compañeros. De igual forma, se motivaron con la puntuación y con la continuidad de la actividad. | Se evidencio trabajo en equipo, buena comunicación entre los participantes, interacción y solidaridad ya que todos se apoyaban para dar resultados satisfactorios en la actividad. Cada niño ocupo un rol de líder, guía y ayuda para sus compañeros. Se evidencio un aprendizaje continuo en el reconocimiento de cada animal y de la temática tratada. |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sesión 1 | Paco's Farm Lotería | Se realiza una lotería donde cada niño debe reconocer el nombre y la pronunciación del animal. El niño que termine la lotería obtendrá una estrella. Este material se realiza en tamaño con los animales y nombres en inglés. | Lotería de animales | | Lotería con animales y nombres en ingles | Se evidencio un aprendizaje significativo ya que cada niño reconoce de manera rápida la pronunciación de cada animal, de igual forma, reconocen la escritura en ingles de los animales. Así mismo, cada niño se ocupó de su espacio para la realización de esta actividad y se motivaron a continuar con las actividades. | Se evidencio la apropiación del espacio y de su rol en cada indicación dada. Entre los mismos, se observa compañerismo ya que algunos niños no reconocían la escritura de cada animal, brindándole ayuda y confianza a continuar con la actividad. De esta forma, todos logran completar la actividad evidenciando motivación activa e iniciativa a continuar con el proceso. Esto también, evidencio resultados satisfactorios en la actividad. Se evidencio un aprendizaje continuo en el reconocimiento de cada animal y de la temática tratada. |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sesión 2 | Paco's Farm Laberinto | Se realiza un laberinto en material didáctico con imágenes de la granja y de los animales, cada niño tendrá cuatro animales diferentes donde debe unirlos con el respectivo nombre del animal, en esta actividad tendrán el sonido de cada animal para ayudar al reconocimiento de cada uno. El reto es lograr llevar la mayor cantidad de animales al su respectivo nombre en inglés. | Laberinto didáctico | Sonidos de animales | Imágenes de animales | Se evidencia el reconocimiento de cada animal por medio del sonido. De igual forma, observa la apropiación del espacio a realizar el laberinto, el sonido de los animales son de ayuda al reconocimiento de cada animal. También, se evidencia un aprendizaje significativo en la pronunciación de cada animal. La motivación que se evidencia en cada niño es continua, ya que después de cada actividad quieren seguir hasta el final. | Se evidencio la asociación y reconocimiento de cada animal en inglés. El sonido de cada animal sirvió de ayuda para el reconocimiento más eficiente de los nombres. Se evidencia también motivación, ya que cada niño se apropió de los animales que le correspondían. Cada sesión les va brindando más confianza y se van afianzando más al aprendizaje de los animales de la granja en inglés. Así mismo la motivación de continuar y la expectativa de lo que traerá la siguiente actividad. |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sesión 3 | Paco's Farm Juego de memoria | El juego de memoria se basa en la asociación, reconocimiento y concentración. De esta manera, se realiza el juego de memoria donde cada niño deberá encontrar la imagen del animal con su respectivo nombre en inglés. El que logre encontrar todos los animales obtendrá una estrella. Es así como se evidenciara un aprendizaje significativo en el reconocimiento de los animales trabajados. | Fichas de animales y nombres en ingles | | Imágenes del animal y nombres en ingles | Se evidencia un aprendizaje significativo y continúo en la solución de la actividad, es así como la asociación, el reconocimiento y la concentración le permiten al niño continuar con la actividad para obtener mejores resultados. | Se evidencia un avance en la solución de la actividad, ya que cada niño se apropia de su espacio y de su actividad. Todos los niños logran encontrar los animales con su respectivo nombre. Tomando como referencia esto, se entiende que los juegos de memoria estimular la asociación, reconocimiento y concentración, en este caso los animales con el nombre en inglés. Se evidencia motivación al obtener su premio y realizar con entusiasmo todas las actividades presentadas. |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| COMODIN | Paco's Farm Caja Misteriosa | La caja misteriosa genera en los niños expectativas sobre lo que encontraran en ella. Es por esto que se utilizan diferentes fichas con nombres y animales, donde deberá encontrar a Paco y ser el ganador de Paco's Farm. Para esto solo tendrá una oportunidad. | Caja misteriosa<br><br>Animales<br><br>Nombres en ingles<br><br>Paco | | Animales<br><br>Nombres en ingles<br><br>Paco | Se evidencia una continuidad en la actividad, generando nuevas experiencias y aprendizajes en el reconocimiento de los animales en ingles tanto su sonido, escritura y pronunciación. Es por esto que se piensan esta actividad que son significativas para su proceso. | Se evidencia apropiación en todas las actividades, empleando la mayoría de las estrategias de la Gamificación. El comodín, genera intriga y expectativas de lo que encontraran en ella. |

## 7.2 Anexo B Diario de Campo

| | DIARIO DE CAMPO |
|---|---|
| **INFORMACION BASICA** | |
| **FECHA** | Entrada Rompecabezas |
| **COLEGIO** | Colegio Nuestra Señora del Carmen |
| **DOCENTE TITULAR** | Ana Matilde Guevara Ramírez |
| **DOCENTE EN FORMACIÓN**<br><br>**GRADO** | Luisa Fernanda Cabrera Montero ID: 1121938763<br><br>Transición |
| **NO DE ESTUDIANTES** | 6 estudiantes |
| **HORA DE INICIO - FINALIZACIÓN** | 7:00 a.m. hasta las 12:00 m |
| **INTRODUCCIÓN** | Un terremoto sacudió la ciudad y la granja de Paco sufrió daños incluyendo el granero donde estaban los animales, para ayudar a Paco a reconstruir su granja y animales, debemos pasar los siguientes niveles y acumular la mayor cantidad de puntos posibles. Además, cada niño deberá de tener un Avatar referente a la actividad, en el transcurso de los niveles se obtendrá una serie de puntos e insignias. Para finalizar se encontrara un comodín que dará al ganador final de Paco's Farm. |
| **OBJETIVO DE LA SESIÓN**<br><br>**METODOLOGÍA**<br><br>**AVATAR**<br><br>**NIVELES** | Evidenciar el reconocimiento de Paco's Farm por medio del uso de rompecabezas para mejorar el aprendizaje del inglés en los niños de Transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen.<br><br>Se inicia con la familiarización del juego contada en forma de cuento. Todos los participantes deben armar un rompecabezas en tamaño grande de la granja y los animales de Paco. El reto es armarlo en el menor tiempo posible.<br><br>Cada niño creara su avatar acorde a la temática<br><br>3 niveles y comodín |
| **AMBIENTE**<br><br>**PUNTUACION** | Simulación granja<br><br>3 puntos ( ) – 2 puntos ( ) – 1 punto ( ) |
| **TEMA GENERAL** | Paco's Farm |
| **OBSERVACION DEL TRABAJO DE CAMPO** | |
| **EVALUACION PEDAGOGICA** | **OBSERVACIÓN (SOPORTADA CON DIVERSOS AUTORES)** |

| | |
|---|---|
| **DESDE LAS ESTRATEGIAS METODOLOGÍCAS** | **Sesión entrada:** Se implementan las estrategias metodológicas de la gamificación en base a la enseñanza y aprendizaje de los animales de la granja en inglés, apoyada del plan de clases para la realización de la intervención práctica, obteniendo resultados satisfactorios y aprendizajes significativos en la actividad de entrada del rompecabezas de Paco's Farm. Estas estrategias metodológicas facilitan la realización de las actividades lúdico-recreativas de las sesiones a trabajar.<br><br>**Sesión 1:** Se implementan las estrategias metodológicas de la gamificación en la realización de una lotería con imágenes de animales de Paco's Farm y nombres en inglés para reconocer la pronunciación de cada animal. Esta actividad es pensada para la asociación y reconocimiento del sonido de la palabra en inglés, generando aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza de cada participante, apoyada del plan de clases para la realización de la intervención práctica, obteniendo resultados satisfactorios y aprendizajes significativos en la actividad de la sesión 1 de Paco's Farm. Estas estrategias metodológicas facilitan la realización de las actividades lúdico-recreativas de las sesiones a trabajar.<br><br>**Sesión 2:** Se implementan las estrategias metodológicas de la gamificación en la realización de un laberinto donde cada participante debía guiar el animal al correspondiente nombre, de esta manera se logra evidenciar un aprendizaje significativo y continuo ya que esta actividad fue pensada con ese fin, de que cada participante asociara el nombre en inglés y el animal. Se observa participación activa, exploración, toma de decisiones, interacción e incertidumbre al momento de elegir el animal y guiarlo a su correspondiente nombre, se apoyada del plan de clases para la realización de la intervención práctica, obteniendo resultados satisfactorios y aprendizajes significativos en la actividad de la sesión 2 de Paco's Farm. Estas estrategias metodológicas facilitan la realización de las actividades lúdico-recreativas de las sesiones a trabajar.<br><br>**Sesión 3:** Se implementan las estrategias metodológicas de la gamificación en la realización del juego de memoria para reconocer la escritura del nombre del animal con la imagen de este mismo animal, esta actividad es pensada para la asociación, reconocimiento y concentración donde se evidencia un avance más preciso en el reconocimiento de los animales, esto también genera en los participantes motivación al realizar la actividad con éxito y con la incertidumbre de estar a un paso de obtener la recompensa final por completar las actividades. También se evidencia un aprendizaje significativo al momento de realizar esta actividad, donde cada participante de forma correcta identifica la escritura en ingles de cada animal con la respectiva imagen. Estas estrategias metodológicas facilitan la realización de las actividades lúdico-recreativas de las sesiones a trabajar.<br><br>**Sesión final:** Se implementan las estrategias metodológicas de la gamificación en la realización del comodín en una caja misteriosa, donde deben encontrar al granjero Paco, solo tendrán una oportunidad para encontrarlo y ser el ganador de Paco's Farm. En esta actividad, los participantes generan intriga y expectativas de lo que encontraran en la caja misteriosa. También se evidencia motivación, y confianza de realizar todas las actividades presentadas y ser los ganadores de Paco's farm. |

| | |
|---|---|
| **DESDE LO LÚDICO-PEDAGÓGICO** | **Sesión entrada:** El entorno acorde a la temática tratada de Paco's Farm motiva a los participantes a continuar con las actividades, la actividad de entrada del rompecabezas intriga a los participantes de lo que se encontrara al terminar este material. Los rompecabezas son importantes para la interacción, confianza y concentración, adquiriendo habilidades, destrezas y nuevas experiencias brindando un aprendizaje significativo en la realización de esta actividad.<br><br>**Sesión 1:** La actividad de la lotería es atractiva para los participantes ya que están en su rol de granjeros y esta actividad sigue la secuencia de la temática a trabajar. Se evidencia iniciativa y confianza en la realización de la actividad al igual que un aprendizaje significativo. La actividad de lotería presenta en cada participante motivación a continuar y terminar para continuar con la puntuación y con la siguiente sesión. La lotería es un juego didáctico que permite evidenciar concentración y asociación tanto de imágenes como de sonidos de pronunciación, brindando un aprendizaje significativo en los animales de Paco's Farm en inglés. En el transcurso de la actividad también se evidencio capacidades de reconocimiento en las palabras mencionadas y las imágenes de la lotería, generando así concentración y rapidez en la realización de la lotería. En esta sesión, también se evidencia compañerismo por parte de los participantes, ya que es una actividad individual, pero se observó ayuda y confianza de los demás participantes unos a otros, logrando completar de manera exitosa la actividad de la lotería.<br><br>**Sesión 2:** La actividad del laberinto es de interés para los participantes ya que genera una serie de intriga e incertidumbre al saber cómo se realizara la actividad y que obtendrán de recompensa al terminar con éxito dicha actividad. Los participantes están activos, tienen iniciativa, motivación y confianza en lo que se va a realizar, esta actividad hace parte también de la temática trabajada de Paco's Farm, donde los participantes se sienten entusiasmados tanto por su rol de granjeros como por el entorno de la granja. De igual forma, esta actividad permite que cada participante identifique el nombre del animal en ingles con su imagen correspondiente, generando un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza de este idioma. También, en el transcurso de la actividad se evidencia concentración y reconocimiento rápido de los nombres de los animales en inglés. En el recorrido de cada actividad, se va evidenciando más la motivación y el entusiasmo a aprender los nombres de estos animales en inglés.<br><br>**Sesión 3:** La actividad del juego de memoria es la más activa de todas las demás actividades, ya que los participantes manifiestan mayor entusiasmo al momento de conocer las indicaciones de la actividad. También, logrando evidenciar un aprendizaje significativo y continuo en la solución de esta actividad mediante la asociación, reconocimiento y escritura en inglés. Esta actividad permite evidenciar con mayor precisión el aprendizaje adquirido a lo largo de las demás actividades gracias a su nivel de complejidad. De igual forma, este juego didáctico permite evidenciar habilidades y destrezas de la concentración, ya que los participantes presentaron pocas repeticiones de las mismas fichas para su reconocimiento. Es así como se cuenta con una actividad acorde al objetivo principal de que juegos son los que favorecen la enseñanza y aprendizaje del inglés. También, brinda una serie de cualidades como agilidad, concentración, asociación y reconocimiento, siendo también significativas para su proceso de formación. Esta actividad es en la que se presenta de mejor manera el aprendizaje de los animales en ingles de Paco's Farm.<br><br>**Sesión final:** El comodín de la caja misteriosa es la actividad de cierre, donde los participantes finalizan con encontrar a Paco y ser los ganadores de Paco's Farm. Los participantes siguen todas las indicaciones dadas desde el inicio, también el orden de la actividad y los conocimientos y experiencias adquiridas a lo largo de estas actividades. Se evidencian aprendizajes |

| | |
|---|---|
| **DESDE EL USO DE TIC** | **Sesión entrada:** Se realiza el juego de Paco's Farm con material impreso de los animales y nombres en inglés para la realización del rompecabezas.<br><br>**Sesión 1:** Se realiza la lotería en material impreso de los animales de Paco's Farm. Esta actividad es basada en los elementos de la gamificación sin el uso de las TIC.<br><br>**Sesión 2:** Se realiza el laberinto con material impreso y didáctico de los animales y nombres de Paco's Farm. Esta actividad es basada en los elementos de la gamificación sin el uso de las TIC.<br><br>**Sesión 3:** Se realiza el juego de memoria en material impreso y reciclable de los animales de Paco's Farm. Esta actividad es basada en los elementos de la gamificación sin el uso de las TIC.<br><br>**Sesión final:** Se realiza la caja misteriosa con imágenes y escritura de los animales en inglés en material impreso y reciclable de los animales de Paco's Farm. Esta actividad es basada en los elementos de la gamificación sin el uso de las TIC. |

| | |
|---|---|
| | **Sesión entrada:** La creación del avatar, el entorno y la expectativa del juego Paco's Farm genera en los participantes motivación e incentivos para la realización de este. Paco's Farm es pensando para la enseñanza y aprendizaje del inglés por medio de estrategias didácticas de la gamificación, generando nuevos conocimientos y experiencias significativas y continuas. En el transcurso de la actividad de evidencia trabajo en equipo, interacción, comunicación, exploración y reto, estos elementos de la gamificación permiten observar la participación e iniciativa de los participantes en la realización del rompecabezas, la creatividad y los resultados satisfactorios y significativos para su proceso de aprendizaje de los animales de Paco's Farm en inglés.<br><br>**Sesión 1:** El uso de actividades didácticas en este grado transición no son muy comunes y menos en la clase de inglés. Con la implementación de la lotería y del avatar, los participantes se sienten motivados, cómodos y confiados de continuar de manera activa y ordenada las actividades a realizar, en el transcurso de la actividad de lotería, se evidencia gran entusiasmo de los participantes al igual que nuevos conocimientos y experiencias que son consideradas significativas y continuar para el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. También, se evidencia una serie de comportamientos como coordinación, concentración, asimilación, asociación y reconocimiento de las palabras e imágenes mostradas en el trascurso de la lotería. Esto es enriquecedor para su proceso formativo, ya que genera nuevos saberes. Así mismo, algunos de los elementos de la gamificación como toma de decisiones, comunicación e interacción, generando así resultados satisfactorios y significativos para su proceso de aprendizaje de los animales de Paco's Farm en inglés. |

| | |
|---|---|
| **DESDE LA INNOVACIÓN EN EL AULA** | **Sesión 2:** Las actividades didácticas y recreativas siempre serán de interés para los niños, ya que en esta edad de educación inicial perciben más rápido la información que esté basada en juegos, tomando como referencia los elementos de la gamificación, en esta actividad del laberinto se implementa la exploración, interacción, comunicación, incertidumbre y otras que son importantes para la realización de dicha actividad. De igual forma, se evidencia que los participantes son motivados con la puntuación y el saber que obtendrán un premio al finalizar la actividad en general, así mismo, la rapidez con la que asimilan la pronunciación de los nombres de los animales en inglés. También, se generan nuevos conocimientos y experiencias que son significativas y satisfactorias para su proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés por medio de estos juegos basados en la gamificación. La temática de Paco's Farm, es atractiva para los participantes ya que se deben personificar como granjeros y seguir el orden de los niveles. Así mismo, algunos de los elementos de la gamificación como toma de decisiones, comunicación e interacción, generan resultados satisfactorios y significativos para su proceso de aprendizaje de los animales de Paco's Farm en inglés.<br><br>**Sesión 3:** Estas actividades son pensadas con el fin de generar nuevos conocimientos y experiencias significativas para el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés de una manera didáctica y divertida para los participantes. En el transcurso de la actividad se evidencia un avance significativo en la solución de esta ya que cada niño se apropia del espacio, se concentra con facilidad y asimila todas las fichas presentadas en dicha actividad. También, se entiende que los juegos de memoria estimulan la asociación, concentración, reconocimiento y agilidad en el aprendizaje de las diferentes temáticas. El apoyo del plan de clase, permite organizar de manera más eficaz las actividades presentadas, así mismo, se evidencian diferentes elementos de la gamificación como el reto, la incertidumbre, toma de decisiones e interacción, generando así resultados satisfactorios y significativos para su proceso de aprendizaje de los animales de Paco's Farm en inglés. |

| | |
|---|---|
| **Planteamiento de estrategias que apunten al desarrollo de procesos de inclusión específicos** | **Sesión entrada:** Se plantean estrategias didácticas mediante los elementos de la gamificación como el reto, entorno, avatar, exploración, comunicación, interacción y toma de decisiones, para la realización del rompecabezas de Paco's Farm. Se evidencia un aprendizaje significativo y continuo ya que cada niño todo su rol de líder y guía para ayudar a sus compañeros en la realización del rompecabezas, de igual forma la motivación y el incentivo de la puntuación, permitiéndole continuar en realizar el siguiente nivel de Paco's Farm. Como recompensa por la participación en el rompecabezas se continuara a la siguiente sesión de lotería.<br><br>**Sesión 1:** Se plantean estrategas didácticas mediante los elementos de la gamificación como la toma de decisiones, comunicación e interacción. Al igual que, la apropiación del espacio y del rol de cada participante al tomar la iniciativa en cada sesión. También, se evidencian aprendizajes significativos al momento de realizar la actividad de la lotería como reconocimiento y asociación rápida de las imágenes y pronunciación de cada animal de Paco's Farm, de igual forma, la motivación e intriga de la siguiente sesión permitiendo así continuar con Paco's Farm.<br><br>**Sesión 2:** El planteamiento de estrategias didácticas basadas en los elementos de la gamificación, siendo el tema principal de la investigación, como la exploración e incertidumbre, se evidencias con más frecuencia en el trascurso de esta actividad, ya que los participantes desean finalizar las actividades con éxito para conocer cuál será el premio. La apropiación del entorno también es de gran recurso para la adquisición de conocimientos, siendo un espacio diferente a lo cotidiano y generando motivación para la realización de estas actividades que en general son significativas para la enseñanza y aprendizaje de este idioma ingles continuando con las siguientes sesiones de Paco's Farm.<br><br>**Sesión 3:** Se plantean estrategas didácticas mediante los elementos de la gamificación como el reto, la incertidumbre, toma de decisiones e interacción. También, la apropiación del entorno de la granja y de su rol como granjeros. Se evidencia agilidad en la realización de actividad, logrando así resultados exitosos, satisfactorios y significativos para su proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, y también, la pronunciación y reconocimiento de los animales de Paco's Farm.<br><br>**Sesión final:** El planteamiento de estrategias didácticas de la gamificación son enriquecedoras para los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que facilitan la concentración, asimilación, reconocimiento y agilidad de las actividades presentadas para el aprendizaje significativo de los animales de Paco's Farm. En este juego, se implementan la mayoría de los elementos de la gamificación permitiendo obtener resultados significativos y satisfactorios para los participantes. |

## 7.3 Anexo C Evidencias Fotográficas Intervención Práctica

- Avatar

- Ambientación

- Feedback

- Sesión gamificada de entrada

- Sesión gamificada 1

- Sesión gamificada 2

- Sesión gamificada 3

- Sesión gamificada final

- Puntuación

- Premiación