

**Aventuras Didácticas: Gamificación**

**Experiencias de docentes que implementan la gamificación del inglés en Cundinamarca**

**Estudiante:**

**Kimberhly Andrea Prieto Castañeda**

**Asesores:**

**Felipe Andrés Patiño Sarmiento**

**Jorge Martínez Ramírez**

**División de Ciencias Sociales y de la Educación.**

**Facultad de Educación.**

**Maestría en Didáctica.**

**2024**

## Tablas de Contenido

Capítulo I .....	9
Problema de Investigación .....	9
Lectura Del Contexto .....	9
Planteamiento del Problema: Un enfoque desde la voz docente.....	11
Pregunta de investigación .....	12
Objetivo general.....	13
Objetivos específicos .....	13
Antecedentes .....	13
Justificación .....	19
Capítulo II.....	21
Marco Teórico y Conceptual .....	21
Categorías teóricas .....	23
Gamificación en educación.....	23
Elementos de la gamificación .....	24
Beneficios .....	26
Enseñanza del inglés como lengua extranjera.....	27

	3
Importancia .....	27
Metodología y estrategias .....	29
Enseñanza de inglés en Cundinamarca .....	30
Desafíos.....	32
La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.....	32
Ventajas y desventajas .....	34
Narrativas Docentes .....	35
Importancia de las Narrativas en la Investigación Educativa .....	36
Métodos de Recolección de Narrativas.....	36
Análisis de Narrativas .....	37
Capítulo III.....	37
Diseño metodológico .....	37
Investigación Cualitativa.....	40
Investigación Narrativa .....	41
Enfoque fenomenológico .....	43
Participantes .....	45
Cáqueza.....	46
Simijaca.....	47
Ubaté.....	47

	4
Susa.....	48
Instrumentos de recolección de datos. ....	48
Marco Narrativo .....	49
Entrevista.....	53
Grupo Focal.....	56
Procedimiento de recolección de datos.....	58
Marcos Narrativos .....	58
Entrevistas .....	59
Grupos Focales .....	59
Consideraciones éticas .....	59
Consentimiento Informado.....	60
Confidencialidad y Anonimato .....	60
Beneficencia y No Maleficencia .....	60
Transparencia y Honestidad .....	60
Reflexividad del Investigador .....	61
Uso Responsable de los Resultados .....	61
Capítulo IV.....	61
Análisis de resultados .....	61
Categorías Identificadas .....	62

	5
Guía Didáctica .....	69
Capítulo V.....	70
Conclusiones.....	70
Definición y Propósito de la Gamificación.....	71
Beneficios Observados.....	71
• Motivación y Participación .....	71
• Cooperación y Ambiente Positivo.....	72
• Satisfacción Docente .....	72
Desafíos y Limitaciones .....	72
• Gestión del Comportamiento .....	72
• Eficacia de Herramientas: .....	72
• Dificultades Tecnológicas:.....	72
Estrategias para Superar Obstáculos .....	73
Éxito y Efectividad de la Gamificación .....	73
Impacto Emocional y Compromiso Futuro.....	73
Perspectivas Futuras.....	74
Referencias.....	74
Anexo.....	78
Transcripción grupo focal .....	78

Marcos Narrativos .....	88
Marco 1: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés”	
Profesora Cáqueza .....	88
Marco 2: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés”	
Profesora Susa.....	89
Marco 3: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés”	
Profesora Ubaté.....	90
Marco 4: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés”	
Profesora Cáqueza .....	90
Marco 5: “Dificultades de la gamificación” Profesora Simijaca .....	91
Marco 6: “Dificultades de la gamificación” Profesora Susa .....	91
Marco 7: “Dificultades de la gamificación” Profesora Simijaca .....	92
Marco 8 “Dificultades de la gamificación” Profesora Cáqueza .....	92
Marco 9: “Éxito en la gamificación” Profesora Cáqueza .....	93
Marco 10: “Éxito en la gamificación” Profesora Simijaca.....	94
Marco 11: “Éxito en la gamificación” Profesora Susa .....	94
Marco 12: “Éxito en la gamificación” Profesora Ubaté .....	95
Entrevistas .....	95
Entrevista 1: profesora Ubaté.....	95
Entrevista 2: Profesora Susa .....	97

Entrevista 3: profesora Cáqueza .....	98
Entrevista 4: Profesora Simijaca.....	100

### **Tabla de contenido de tablas**

Tabla 1. Tipos de entrevistas .....	54
Tabla 2. Estructura de la entrevista semiestructurada.....	55
Tabla 3. Categorías de análisis.....	62

### **Tabla de contenido de Ilustraciones**

Ilustración 1. Estructura del marco teórico y conceptual.....	23
Ilustración 2. Diseño metodológico .....	39
Ilustración 3. Proceso de selección de participantes.....	45
Ilustración 4. Marco Narrativo "Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés" .....	51
Ilustración 5. Marco Narrativo 2 "Dificultades de la gamificación" .....	52
Ilustración 6. Marco Narrativo "Éxito de la gamificación" .....	53
Ilustración 7. Análisis de resultados .....	65
Ilustración 8. Análisis de resultados .....	66
Ilustración 9. Análisis de resultados .....	67

Ilustración 10. Análisis de resultados .....	68
Ilustración 11. Home page Guía Didáctica .....	69

## Capítulo I

### Problema de Investigación

#### Lectura Del Contexto

Cundinamarca, uno de los departamentos más grandes y centrales de Colombia, se divide en 116 municipios, los cuales a su vez están organizados en 15 provincias. Esta diversidad geográfica y administrativa implica diferencias significativas en las condiciones de los docentes, las características de la población estudiantil, las estrategias y las metodologías educativas implementadas. Pero, sin importar estas diferencias, los educadores coinciden en la necesidad de adoptar nuevas estrategias pedagógicas que fomenten una participación más activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2018).

En este contexto, la implementación de metodologías activas se ha destacado como una respuesta eficaz para mejorar la calidad educativa. Estas metodologías buscan no solo transmitir conocimientos, sino también involucrar a los estudiantes en la construcción de su propio saber, promoviendo una comprensión más profunda y significativa (Servicio de Asesoramiento Educativo [SAE-HELAZ], 2020). Entre estas metodologías, la gamificación ha emergido como una opción destacada que motiva al alumnado y promueve un aprendizaje participativo, modernizando las prácticas pedagógicas y fomentando un entorno educativo dinámico y creativo (Parra et al., 2020).

La gamificación en la enseñanza del inglés abarca una amplia gama de actividades, desde juegos de vocabulario y gramática hasta simulaciones interactivas y retos colaborativos. Estas actividades no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también fomentan habilidades esenciales como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas

(Dulcé & Boude) Al integrar elementos de juego en el currículo, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más ricas y multifacéticas, que mejoran la competencia lingüística de los estudiantes y desarrollan su confianza y autonomía en el uso del idioma (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2018).

Pero, la gamificación no solo transforma la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino también la práctica pedagógica de los docentes. Sin embargo, poco se habla de las implicaciones que la implementación de la gamificación tiene en el quehacer pedagógico de los docentes. La planificación, el diseño y la implementación de esta estrategia recaen completamente en los docentes, quienes aportan valiosas historias, anécdotas y recomendaciones derivadas de este proceso. Este es el aspecto central que esta investigación busca explorar.

Este estudio analiza las vivencias de los educadores, sus adaptaciones y reflexiones, proporcionando una rica fuente de conocimientos que pueden orientar futuras prácticas y políticas educativas. El eje principal de la misma son las experiencias de cuatro profesoras de inglés; dos de ellas pertenecientes del sector privado en Ubaté y Simijaca, y las otras dos pertenecientes al sector público en Cáqueza y Lenguazaque, quienes han adoptado la gamificación como metodología para la enseñanza del inglés en Cundinamarca. A través de sus historias, se busca comprender cómo la gamificación influye en las prácticas docentes.

Documentar estas experiencias tiene un doble propósito. Primero, proporcionar una guía práctica para otros educadores interesados en implementar la gamificación en sus aulas. Segundo, resaltar la importancia e implicaciones del papel de los docentes en la implementación de la gamificación para enseñar inglés en Cundinamarca. El enfoque en la narrativa docente permite capturar una visión integral de la implementación de la gamificación, resaltando tanto los desafíos como los éxitos.

### **Planteamiento del Problema: Un enfoque desde la voz docente**

Como ya se mencionó anteriormente, el mundo educativo se encuentra en un viaje de constante transformación por lo cual está en una búsqueda incesante de metodologías innovadoras que fortalezcan la calidad de la enseñanza y fortalezcan el proceso de aprendizaje. Entre las estrategias que han ganado terreno en los últimos años se encuentra la gamificación, especialmente después de los desafíos vividos durante la pandemia del 2020.

La gamificación, definida como la incorporación de elementos de juegos en contextos no lúdicos como la educación (Parra et al., 2020), se presenta como una herramienta poderosa para motivar, comprometer y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En el caso específico de la enseñanza del inglés, la gamificación puede convertirse en una aliada para mejorar la participación activa de los alumnos, dinamizar el proceso de aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades lingüísticas de forma creativa (Hamari et al., 2016).

Sin embargo, la implementación de la gamificación en el aula presenta múltiples retos para los docentes. Adaptar materiales, investigar recursos y plataformas, diseñar actividades, planificar, gestionar y evaluar las clases son solo algunos de los desafíos que enfrentan los educadores que deciden implementar esta metodología (Dulcé & Bounde). Retos que pueden influir en la percepción y las prácticas pedagógicas de los docentes, así como en su disposición para continuar utilizando la gamificación en el futuro.

Estos desafíos enfrentados por los docentes les han dejado experiencias y perspectivas sobre la gamificación y su implementación. Experiencias que representan una fuente invaluable de conocimiento y perfeccionamiento para este proceso. De hecho, sus "historias, recomendaciones y aprendizajes" (Prensky, 2001) pueden servir como base fundamental para otros educadores, que están implementando o desean implementar la gamificación en sus aulas,

brindándoles una perspectiva más cercana a la realidad de quien pone o puso en práctica la gamificación en el día a día del aula.

Si bien la gamificación ha cobrado auge en el ámbito educativo, la investigación sobre su implementación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera ha sido un área poco explorada, especialmente desde la perspectiva de los docentes que la llevan a cabo. Esta brecha en el conocimiento se agudiza aún más en contextos regionales específicos como Cundinamarca, Colombia, donde las diferencias entre municipios y sus condiciones socioeconómicas pueden tener un impacto significativo en el proceso de implementación (UNESCO, 2018).

En este sentido, resulta fundamental realizar investigaciones que permitan comprender las experiencias, percepciones y retos de los docentes que han implementado la gamificación en la enseñanza del inglés en Cundinamarca. Las narrativas de estos docentes pueden ser una base rica en conocimiento para perfeccionar el proceso y para orientar a otros educadores que deseen implementar esta estrategia en sus aulas.

### ***Pregunta de investigación***

Con el fin de abordar esta problemática, la presente investigación se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo describen los docentes de Cundinamarca sus experiencias al implementar la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y cuáles son las motivaciones, desafíos y beneficios que experimentan al implementarla en la enseñanza del inglés?

### ***Objetivo general***

Diseñar una guía didáctica sobre la implementación de la gamificación para enseñar inglés como lengua extranjera en Cundinamarca basada en las experiencias recolectadas de las docentes y su posterior análisis.

### ***Objetivos específicos***

Analizar las experiencias de los docentes al implementar la gamificación para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en Cundinamarca, con el fin de identificar los desafíos y éxitos educativos, así como las percepciones asociadas con la implementación esta metodología desde el punto de vista del docente.

Examinar las definiciones, dificultades, beneficios, aciertos, desaciertos y facilidades que enfrentan los docentes al implementar la gamificación para enseñar inglés como lengua extranjera en Cundinamarca.

Categorizar las experiencias docentes al implementar la gamificación para enseñar inglés como lengua extranjera en Cundinamarca para establecer patrones de similitudes y diferencias que puedan dar guía a otros docentes.

### ***Antecedentes***

Para la ejecución de este proyecto se han tenido en cuenta algunas investigaciones nacionales e internacionales previas relacionadas con algunas de las temáticas presentadas en esta investigación. Las cuales permiten comprender de mejor manera las temáticas tratadas a lo largo de la misma.

Conrado y Henao (2020) presentan un artículo titulado "La investigación narrativa como una oportunidad para expresar las emociones del ser maestro desde su experiencia," publicado

por la revista *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga, España*. En este se presenta una investigación de orden cualitativo-narrativo que tiene como propósito explorar y dar voz a las emociones de los maestros, sus experiencias, y contribuir al campo de la psicopedagogía. La investigación se realizó con dos maestros de instituciones públicas en Medellín, Colombia, con dos años o más de experiencia. Para seleccionar a los participantes, se hizo una pre-convocatoria en la que se postularon cuatro candidatos de los que se seleccionaron los mencionados anteriormente.

Las investigadoras recolectaron la información de los participantes a través de entrevistas narrativas, lo que permitió establecer un diálogo abierto, amable y confiable (Conrado y Henao, 2020). Asimismo, se utilizó el modelo biográfico o relato de vida que buscaba sintetizar e interpretar la vida de los participantes a través de la narración de terceros. Durante la investigación se buscaba resignificar la experiencia y emociones del maestro cubriendo los diferentes aspectos sociales, religiosos, y políticos que forjaban la “identidad del docente” (Conrado y Henao, 2020). A los docentes se les hicieron preguntas abiertas relacionadas con la manera en la que describían su día a día, los desafíos o situaciones que enfrentaban y la influencia de estas en la toma de decisiones en el aula.

Como resultados de la investigación se destacó la importancia de la narración de las emociones que experimentan los docentes en su práctica. Se resaltó la necesidad de darle voz y resignificar al docente desde su emocionalidad con todos los aspectos positivos y negativos que enfrenta en su práctica educativa. Asimismo, la investigación encontró que es vital escuchar y comprender las experiencias emocionales de los maestros para diseñar estrategias que contribuyan al bienestar de los mismos.

Aunque el artículo de Conrado y Henao (2020) no se relaciona completamente con la presente investigación, ambas coinciden en la importancia de dar voz a las experiencias y situaciones que viven los docentes en el desarrollo de su labor educativa. Destaca cómo las experiencias de los docentes pueden dar una mayor comprensión sobre los fenómenos que enfrentan y cómo los enfrentan. Además, permite conocer las necesidades e implicaciones de la práctica docente. Estos son objetivos de la presente investigación.

Otro artículo de gran importancia para la presente investigación es el desarrollado por Chaves (2019), titulado "Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras," publicado por la revista *ReiDoCrea*, volumen 8, páginas 422-430. En este se presenta una investigación de tipo cualitativo que buscaba hacer una revisión bibliográfica sobre el uso de la gamificación para enseñar inglés desde 2015 hasta 2020 y analizar sus resultados.

Los sujetos del estudio fueron estudiantes universitarios y de secundaria que de alguna manera estaban experimentando la gamificación en sus aulas de habla inglesa. A través de la investigación se hace un breve recuento de algunas investigaciones previas que hablan del potencial y dificultades de la implementación de la gamificación para la enseñanza-aprendizaje del inglés. Desafortunadamente, no se detallan los instrumentos de recolección usados, más allá de la revisión de documentos. Para lo que se revisaron 30 estudios sobre la gamificación en la enseñanza de inglés y otras lenguas extranjeras como el francés, alemán, chino, kichwa, entre otros (Chaves, 2019).

La investigación concluyó que la gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras estimula la participación activa de los estudiantes, los motiva, promueve la perseverancia, la comunicación y el trabajo colaborativo. Además, se encontró que la gamificación crea ambientes de confianza y reduce el estrés en el aula.

Este artículo se relaciona con la presente investigación en uno de sus propósitos y es que busca describir la experiencia de la gamificación en el aula de habla inglesa y su impacto (Chaves, 2019). El proyecto, a pesar de haberse centrado en los resultados y puntos positivos de la gamificación, se basa en múltiples autores y sus respectivos artículos para brindar algunas bases o conocimientos de lo que puede significar la gamificación en la enseñanza de una lengua extranjera. A través de él podemos evidenciar que la gamificación deja múltiples historias y/o experiencias que al ser contadas permiten que se minimicen los desaciertos y maximicen los aciertos y beneficios.

De igual importancia es el artículo "Actitudes del profesorado hacia la gamificación," desarrollado por Cáceres y Gómez (2022) para la revista *Análisis y Modificación de Conducta*, volumen 48, número 177, páginas 145-157. En este, se habla sobre las actitudes, retos, dificultades y opiniones a favor y en contra de la gamificación. Asimismo, se mencionan algunas experiencias de docentes al implementar la gamificación. La investigación se desarrolló con la participación de 14 docentes del centro educativo CEIP Manuel Siurot en Huelva, 11 mujeres y 3 hombres, que oscilaban entre los 20 y los 60 años de edad. La experiencia laboral en educación variaba entre los dos y más de 30 años.

La investigación tenía como objetivo examinar las diferentes actitudes por parte de los docentes hacia la gamificación educativa, conocer las experiencias de estos 14 docentes implementando la gamificación en sus aulas y encontrar los diversos resultados y obstáculos de la implementación de la gamificación en las aulas. Para obtener esta información, los investigadores utilizaron un cuestionario estructurado y una entrevista abierta. El cuestionario fue administrado online y la entrevista de manera presencial.

Posteriormente, la información recolectada se organizó en bloques temáticos y se analizó para verificar si se cumplían los objetivos de la investigación (Cáceres y Gómez, 2022). Durante el análisis, se generalizaron las respuestas más repetidas y se mostraron testimonios destacados o en discordancia, para después ser evaluados. En el proceso de evaluación se buscaron las opiniones en común y los patrones de opinión.

Finalmente, se encontró que los 14 docentes tienen una buena opinión sobre la gamificación y su implementación en las aulas. Asimismo, los docentes comentaron que con la implementación de la gamificación se mejoraba el clima del aula, la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes (Cáceres y Gómez, 2022). La mayoría de los docentes se encontraban satisfechos con los beneficios resultantes de la aplicación de la gamificación. Por otro lado, se encontraron entre las dificultades la falta de tiempo para el diseño y planeación de material y actividades gamificadas, el elevado coste de producción, falta de personal de apoyo en el aula y los conflictos que a veces se generaban por la competitividad de los estudiantes.

La investigación de Cáceres y Gómez (2022) se relaciona con la presente ya que ambas buscan encontrar las experiencias o historias de los docentes al implementar la gamificación en sus aulas y cuáles son los resultados de las mismas. Ambas investigaciones tienen como propósito describir cómo la decisión de implementar la gamificación afecta la labor del docente y los beneficios y obstáculos que los docentes encuentran al implementarla.

Junto con los estudios previos, es relevante destacar la contribución del artículo elaborado por Valdivia (2021), titulado "Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación en las aulas" para la Universidad de la Laguna, España. Esta investigación se enfocó en analizar detalladamente la percepción de los docentes respecto a la gamificación en las aulas universitarias, explorando cómo esta estrategia pedagógica afecta la dinámica de enseñanza

y aprendizaje en distintas asignaturas académicas. Con la participación de un grupo diverso de 100 docentes, cuyas edades oscilaban entre los 21 y los 60 años, se buscó comprender las opiniones y experiencias variadas de los docentes que implementaban o conocían la gamificación.

Para llevar a cabo este estudio, se implementó un cuestionario virtual diseñado específicamente para recopilar datos relevantes sobre la percepción, conocimientos, formación y experiencia laboral de los docentes en relación con la gamificación en el aula. Este cuestionario, distribuido a través de la plataforma Google Forms, constaba de 16 preguntas cuidadosamente estructuradas. Las preguntas abarcaban desde aspectos básicos de identificación hasta indagaciones más profundas sobre la utilización de estrategias gamificadas en el proceso educativo. Posteriormente, los datos recopilados fueron sometidos a un exhaustivo análisis estadístico descriptivo para identificar tendencias y patrones significativos.

Los hallazgos de la investigación demostraron de manera concluyente que los docentes participantes mostraban una actitud positiva y receptiva hacia la gamificación en el aula. Se evidenció que esta metodología pedagógica no solo aumenta la participación de los estudiantes, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje al hacerla más dinámica y entretenida. Asimismo, se destacó la importancia de dedicar tiempo y esfuerzo a la investigación educativa como medio para mejorar la práctica docente y adaptarse a las necesidades cambiantes del entorno educativo.

El estudio de Valdivia (2021) proporciona una perspectiva valiosa sobre la percepción de los docentes hacia la gamificación en el aula, complementando así la presente investigación. Ambos estudios comparten el objetivo común de comprender y mejorar las prácticas educativas a través de la exploración de nuevas metodologías y enfoques pedagógicos.

Ahora bien, conociendo los autores mencionados y sus obras, es evidente que la recolección y análisis de historias y experiencias de los docentes permite fortalecer las prácticas de los mismos, ya que con esta los lectores pueden encontrar errores y analizar patrones de éxito y fracaso. Por otro lado, los docentes participantes reflexionan sobre su propia práctica y logran mejorarla basados en dicha reflexión.

### *Justificación*

Como se ha mencionado anteriormente, la gamificación se ha convertido en una de las estrategias activas con mayor auge desde la pandemia, ya que permite a los estudiantes aprender de una manera más sencilla y amena. Esta no solo modifica aspectos conductuales, sino que también facilita el proceso de aprendizaje ("29 Gamification Tools to Jazz Up Your Learners in 2024,"). Por lo cual, podría decirse que la gamificación hace el aprendizaje más accesible y agradable para los estudiantes. Sin embargo, se ha investigado poco sobre el impacto de la implementación de esta estrategia en la labor docente y aun menos desde la perspectiva de los docentes. En este aspecto radica la importancia de esta investigación, ya que dará voz a los docentes que han asumido el desafío de implementar esta metodología, que, aunque no es nueva, está tomando fuerza y está en proceso de perfeccionamiento.

Recoger estas narrativas es pertinente porque permite comprender mejor los desafíos y beneficios percibidos por los docentes al usar la gamificación. Este entendimiento no solo enriquece el proceso reflexivo del docente participante en su propia práctica, sino que puede ofrecer insumos para la práctica docente de otros, al ofrecer estrategias basadas en experiencias reales. Sumado a esto la recolección de estas historias también contribuye a la investigación educativa, ya que proporcionar datos cualitativos valiosos sobre la implementación de la gamificación para enseñar inglés y su impacto en el aula desde el punto de vista del docente.

Por todas estas razones, los beneficios de esta investigación se manifiestan en todos los niveles, desde el micro hasta el macro. Primeramente, permite a algunos docentes de Cundinamarca compartir sus perspectivas e historias al implementar la gamificación para enseñar inglés. También facilita el reconocimiento de algunas diferencias entre la implementación de la gamificación en colegios privados y en el sector público. Además, establece recomendaciones para la implementación de la gamificación en aulas similares a las estudiadas. Asimismo, permite que los docentes que desean empezar a implementar la gamificación puedan obtener un primer vistazo de cómo funciona y si es efectiva en el aula. En resumen, esta investigación da voz a las experiencias de los docentes y amplía el conocimiento sobre el impacto real de la gamificación en la labor docente, lo cual a su vez fortalece la investigación educativa.

“Los ciudadanos necesitan alcanzar una mayor comprensión de las situaciones difíciles leyendo o escuchando las ‘historias de los afectados’” (Squire, 2008). De acuerdo con Polkinghorne (1988), citado por Domínguez y Herrera (2013, p. 622), el ser humano es, por naturaleza, un ser narrativo, un animal que cuenta historias que en gran medida provienen del mundo social y cultural. Esto demuestra la evidente necesidad de recolectar las narrativas de los diferentes actores de cada proceso, fenómeno o historia, en este caso, la de los docentes que han decidido implementar la gamificación al enseñar inglés.

El porqué de esta investigación tiene como eje principal dar voz a las historias y experiencias de los docentes para fortalecer la práctica de participantes y lectores. Valdivia (2021), menciona la importancia de las historias docentes para mejorar las practicas pedagógicas. Así mismo, Conrado y Henao (2020) hablan de la importancia de dar voz a las experiencias de los docentes para aprender de ellas y para Chaves (2019), la implementación de la gamificación

deja múltiples historias y enseñanzas que fortalecen la labor docente. Al recolectar las historias de los docentes estos reflexionan sobre su propio proceso y al documentar estas historias desde un punto de vista neutral y compartirlas de puede ayudar a otros maestros a mejorar su práctica. Es decir, la recolección de historias de docentes que implementan la gamificación para enseñar inglés fomenta la reflexión y mejora de la labor docente tanto en los lectores como en los participantes.

Teniendo claro por qué y para que, podemos hablar del cómo, el cual será ampliado en el capítulo III. Sin embargo, a modo de resumen, tras la evaluación de diferentes instrumentos de recolección de datos, se ha determinado que la entrevista, los marcos narrativos y los grupos focales son los instrumentos más pertinentes para la recolección de las historias de las docentes participantes. Estos instrumentos serán compartidos virtualmente teniendo en cuenta la ubicación geográfica de las docentes y las distancias entre los municipios en los que las mismas residen y trabajan.

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico y Conceptual**

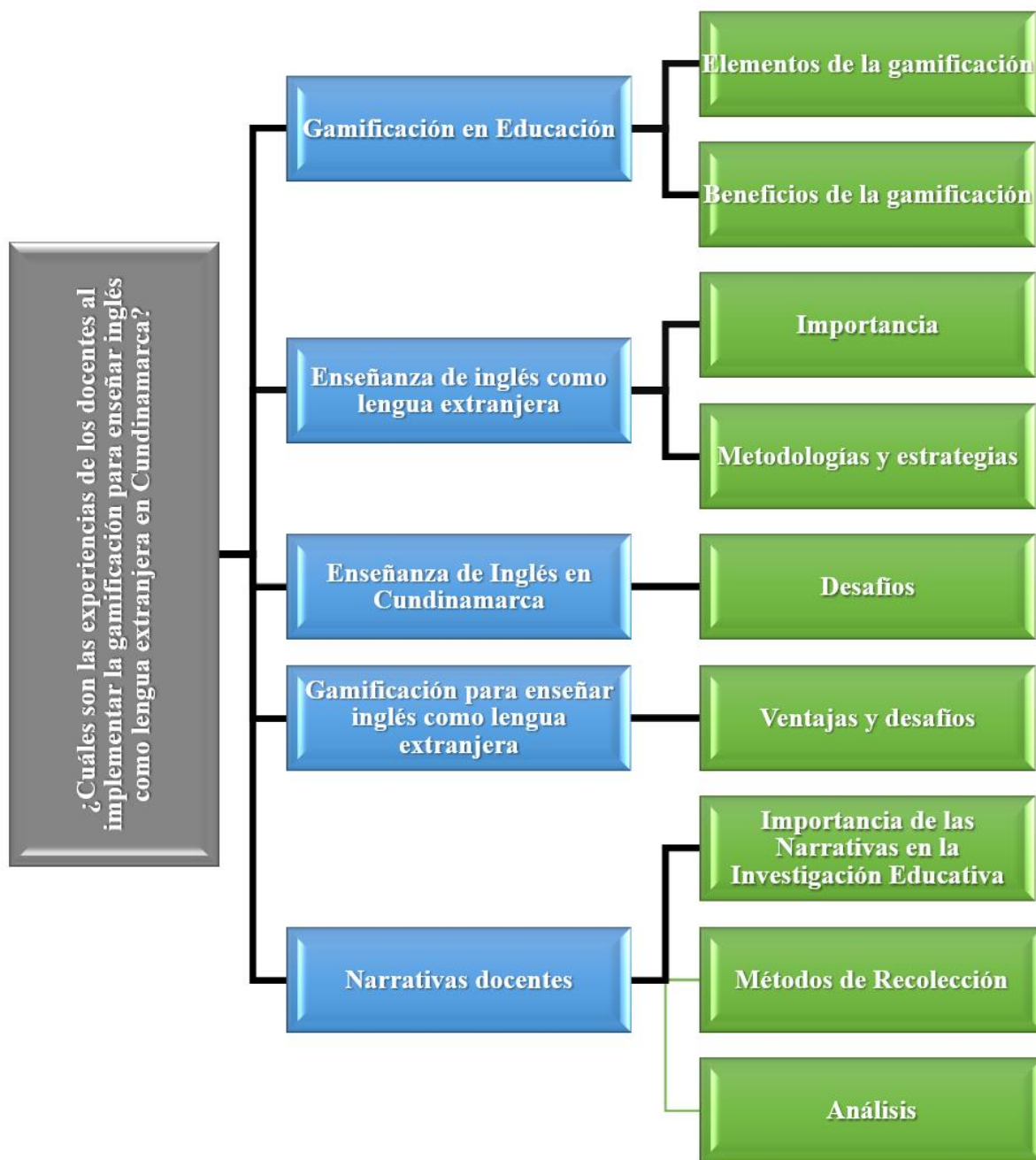
A continuación, se presenta el marco teórico y conceptual de esta investigación. En el mismo, se abordarán los conceptos y teorías fundamentales que sustentan esta investigación, lo que proporcionará una base sólida para el análisis de la información recogida. Así mismo, se explorarán diversas perspectivas teóricas y estudios previos relevantes para la presente con lo que se podrá situar esta investigación en el contexto adecuado.

Tras el análisis de la pregunta investigativa se han determinado 5 categorías principales las cuales son: la gamificación en la educación, la enseñanza de inglés como lengua extranjera, la

enseñanza de inglés en Cundinamarca, la gamificación para enseñar inglés como lengua extranjera y por ultimo las narrativas docentes. Cada una de estas categorías serán explicadas a lo largo del capítulo y se mencionarán los aspectos más relevantes de las mismas para la presente investigación.

La estructura de este marco teórico y conceptual se presenta de manera más desglosada en la ilustración 1, la cual expone las interrelaciones entre los conceptos clave y la dirección de este estudio.

Ilustración 1. Estructura del marco teórico y conceptual



### Categorías teóricas

**Gamificación en educación.**

De acuerdo a Rodríguez y Pérez (2012) citados por Parra et al. (2020) la falta de motivación estudiantil es una de las grandes preocupaciones de los docentes actualmente, lo que evidentemente ha llevado a la investigación e implementación de nuevas estrategias que permitan a los docentes incrementarla o fortalecerla. Estas estrategias y metodologías son conocidas como metodologías activas y una de las que ha tenido mayor relevancia los últimos años es la gamificación. Gamificación es un término que proviene del inglés “gamification”, el cual a su vez proviene de la raíz “game” que significa juego, y es que la gamificación consiste en el uso de mecánicas de juego en entornos que no son lúdicos. Precisamente Parra et al. (2020) definen la gamificación como una metodología que utiliza elementos de juegos y mecánicas del mismo en contextos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

“La gamificación le permite al profesor imaginar, estructurar e implementar el tipo de experiencias con elementos cognitivos y emocionales, adecuados y pertinentes, para que sus estudiantes progresen escalonadamente en el logro de los objetivos de aprendizaje” (Dulcé & Boude) y es que uno de los pilares más importantes de la gamificación es la motivación. Ya que al incluir elementos del juego como la curiosidad y la competitividad permite al estudiante enfocarse en la superación de retos y aprender o practicar de manera más libre e inconsciente.

### ***Elementos de la gamificación***

Como ya se mencionó, la gamificación utiliza elementos de juego en contextos que no son de juego, como por ejemplo la educación. Y aunque esta estrategia empezó a ser más conocida después de la pandemia, cabe aclarar que la gamificación no siempre involucra tecnología y que lo uno no depende de lo otro, como se ha hecho creer recientemente.

La gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto gracias a su carácter lúdico, que les permite a los estudiantes aprender de manera más divertida y efectiva. Lo que lleva a que se delimite y diferencie de otras estrategias.

Werbach y Hunter (2012) describen tres elementos clave en la gamificación, los cuales han organizado en una pirámide de lo más abstracto a lo más concreto:

**Dinámicas:** Son la categoría más abstracta e incluye restricciones, emociones, narrativas, progresión y relaciones. Estos aspectos están relacionados con los efectos, motivaciones y deseos que se quieren generar en el estudiante.

**Mecánicas:** Constituyen la categoría medianamente específica, y son las que dirigen las acciones de los jugadores hacia los objetivos establecidos. Entre ellas se encuentran los retos, las oportunidades, las competencias, la cooperación, la retroalimentación, la recopilación de recursos, las recompensas e incentivos, las transacciones, los turnos y estados de ganadores.

**Componentes de gamificación:** constituyen la categoría más concreta y son necesarios para el funcionamiento de las mecánicas del juego. Incluyen los logros, los avatares, las insignias, las peleas heroicas, las colecciones, los combates, el desbloqueo de contenido, los regalos, las tablas de clasificación, los niveles, los puntos, las cruzadas, los gráficos sociales, equipos y bienes virtuales.

Hamari (2014) destacan que el diseño de la gamificación es esencial para su efectividad. La calidad de la implementación y elección adecuada de los elementos de juego son factores críticos para el éxito. Es decir, es vital hacer un análisis y posterior elección de las dinámicas, mecánicas y componentes de gamificación para tener un resultado lo más exitoso posible.

## ***Beneficios***

En el estudio “Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification” realizado por Hamari et al. (2014) se evalúa la efectividad de la gamificación en diversos contextos, con un énfasis particular en su aplicación en la educación. Para llevar a cabo el análisis, los autores hicieron una revisión exhaustiva de la literatura académica relacionada con la gamificación.

Los principales hallazgos y conclusiones del estudio fueron:

La efectividad de la gamificación: la gamificación puede ser efectiva para motivar a las personas en una variedad de contextos, incluidos los educativos. Se observó un aumento en la participación, la retención de información y el compromiso de los participantes en situaciones gamificadas.

Así mismo, los autores señalan que la gamificación en la educación puede ser especialmente útil para involucrar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más atractivo. Sin embargo, destacan la importancia de no depender exclusivamente de la gamificación y sugieren que se utilice como un complemento a métodos pedagógicos efectivos.

Por otro lado, Csikszentmihalyi (1997), mencionado por Parra et al (2020), la gamificación ayuda a incrementar entre otras cosas, la capacidad de atención y el esfuerzo que se es capaz de dedicar a una actividad. Así mismo, “la gamificación permite potenciar cualquier proceso de aprendizaje, modificar positivamente comportamientos en las personas y generar una mejor experiencia de clase.” (Dulcé & Boude).

Los beneficios no solo son para los estudiantes, la gamificación también permite a los docentes “imaginar, estructurar e implementar el tipo de experiencias con elementos cognitivos y emocionales, adecuados y pertinentes” (Dulcé & Boude).

### **Enseñanza del inglés como lengua extranjera**

Para Brown (2001) la enseñanza de inglés como lengua extranjera es la facilitación del proceso de aprendizaje de un idioma extranjero a través de enseñanza y guía proveída por el profesor. El objetivo principal es ayudar a estudiantes a desarrollar sus habilidades de la lengua y su competencia comunicativa en la lengua meta usando diferentes modelos y estrategias de enseñanza. La enseñanza de esta lengua es fundamental ya que “es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, otros” (Molina et al, 2021, p.1)

Cabe aclarar que en Colombia no se enseña inglés como segunda lengua ya que en el país el idioma o las posibilidades de que los estudiantes usen el idioma en su día a día no están a su alcance inmediato. De hecho, en Colombia se enseña inglés como una lengua extranjera ya que los estudiantes no tienen contextos listos para comunicarse en el idioma que se está aprendiendo más allá del salón clase, Brown (2001). Es por eso que la enseñanza del mismo puede llegar a representar un reto mayor.

### ***Importancia***

La humanidad ha estado avanzando rápidamente en términos de creación tecnológica y conectividad, lo que ha llevado a que las fronteras desaparezcan permitiendo estar más conectados que nunca, sin importar la ubicación, la zona horaria o el continente en el que se encuentren. Esta conexión ha convertido el aprendizaje de una lengua extranjera en una

necesidad, transformándose en la vía principal de comunicación entre las personas y comunidades, quienes comparten sus culturas y contextos. En otras palabras, las lenguas extranjeras se han convertido en “una de las vías para potenciar la preparación humana, social, científica y técnica de los individuos” (Molina et al., 2021, p. 1).

Entre todas las lenguas extranjeras, el inglés tiene un papel crucial en la sociedad actual. Lo que lleva a que “su enseñanza en el ambiente educativo deba realizarse, desde los estudios primarios hasta los superiores” (Molina et al., 2021, p. 1). Pero esto no solo trasciende en el nivel educativo, sino también en las diversas facetas de la vida cotidiana y profesional.

En el contexto europeo, Hernández (2014), citado por Molina (2021), menciona que “en la Unión Europea el inglés es una lengua obligatoria en 14 países o regiones”, lo cual demuestra su relevancia y como es una herramienta esencial para la comunicación en una región caracterizada por su diversidad lingüística.

Además, Sprachcaffe (2017), también mencionado por Molina (2021), destaca que “el inglés es el idioma de la comunicación internacional, del comercio y las finanzas”. Este dominio del inglés en sectores clave de la economía global no es casualidad. De hecho, “En las grandes empresas se utiliza el inglés en el trabajo diario, como canal para e-mails, informes, conversaciones telefónicas, por tanto, es un idioma imprescindible para cualquier profesional que quiera optar por el mejor puesto en el mercado laboral” (Molina, 2021, p. 2). Este hecho, demuestra la creciente demanda de competencias en inglés dentro del mercado laboral, y como estas son un diferenciador crucial para los profesionales.

Crystal (2012) argumenta que el inglés ha adquirido un estatus especial como lengua franca ya que fue adaptada por diversas comunidades alrededor del mundo. Situación que ha sucedido por diversos factores históricos, económicos y culturales. El desarrollo tecnológico y la

digitalización han amplificado esta necesidad, consolidando aún más la importancia del inglés como una herramienta esencial para la comunicación y la colaboración internacional.

En pleno siglo XXI, hablar inglés es una habilidad esencial que no solo facilita la comunicación, sino que también abre puertas a oportunidades educativas y profesionales. Teniendo en cuenta esta necesidad, es evidente por qué la enseñanza de este idioma ha evolucionado y por qué se busca que sea lo más efectiva posible. La educación en inglés no solo debe tener un objetivo académico, sino práctico para el futuro de los individuos y las sociedades, promoviendo una mayor comprensión y cooperación a nivel global.

La enseñanza del inglés ha evolucionado y se ha ido adaptando a las necesidades de la sociedad. Richards y Rodgers (2014) explican que los métodos de enseñanza del inglés han pasado de enfoques tradicionales a enfoques comunicativos, centrados en la interacción y el uso práctico del idioma. Este cambio muestra un esfuerzo consciente por hacer que el aprendizaje del inglés sea más efectivo y relevante para los estudiantes, preparando a los individuos no solo para comunicarse, sino también para competir en un entorno globalizado.

### ***Metodología y estrategias***

La enseñanza de inglés como lengua extranjera envuelve el uso de diferentes metodologías y técnicas para facilitar el aprendizaje de personas que hablan otra lengua materna. De acuerdo con Richards y Rodger (2001), la enseñanza de inglés ha evolucionado con el tiempo y con los diferentes enfoques que son usados en cada contexto. Por ejemplo, el método de traducción gramática o Grammar translation, por su nombre en inglés, fue popular en el siglo XIX. Este se enfocaba en enseñar las reglas y traducción de textos de inglés a la lengua materna del estudiante.

El enfoque de traducción gramatical fue criticado por el rol pasivo del estudiante y la poca o nula posibilidad de practicar habilidades como la escucha, el habla y la escritura. De allí múltiples técnicas y enfoques de enseñanza surgieron para tratar de fortalecer el proceso de aprendizaje. De acuerdo a Richards & Rodgers (2001) algunos de los métodos más recordados y usados que surgieron como alternativa a la traducción gramatical fueron como el método directo, la respuesta física total, la manera silenciosa, el enfoque comunicativo, el audio lingüístico, aprendizaje cooperativo, aprendizaje situacional entre otros.

Por otro lado, el enfoque comunicativo, que surgió en 1970, destacaba la importancia de usar el lenguaje en la vida real y alentaba al estudiante a tener practicas significativas con sus pares y docente. La idea principal de esta metodología es que el idioma es una herramienta de comunicación y la meta de aprender el idioma es usarlo de manera correcta en diferentes contextos. De acuerdo con Brown (2001), la enseñanza del inglés como lengua extranjera debe considerar aspectos como los gustos, preferencias, estilos de aprendizaje, motivación, realidad y la cultura del estudiante. Con esto los docentes deben ser flexibles y deben adaptar su metodología de enseñanza de acuerdo a lo que los estudiantes necesitan. Usando una variedad de metodologías y técnicas los docentes pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar la habilidades y conocimiento necesarios para usar el idioma efectivamente en situaciones de la vida real. De acuerdo con Brown (2001) el propósito de enseñar debería ser crear condiciones que llevan al aprendizaje, no condiciones que llevan a la enseñanza.

### **Enseñanza de inglés en Cundinamarca**

Cundinamarca es uno de los 32 municipios colombianos. El departamento está dividido en 116 municipios que a su vez se agrupan en 15 provincias (Estadísticas De Cundinamarca 2011 -2013). Este departamento se encuentra en el centro del país y su capital es Bogotá, capital

colombiana. No es el departamento más grande, de hecho, es el departamento 17 en superficie. Sin embargo, se ha convertido en uno de los departamentos más importantes en términos de economía y educación.

La secretaria de Educación de Cundinamarca y el Ministerio de educación nacional han hecho múltiples esfuerzos por potenciar la enseñanza y el aprendizaje del inglés en Cundinamarca. Por ejemplo, entre los más recientes, la creación del programa Cundinamarca bilingüe, en el cual se han desarrollado estrategias como concursos de deletreo, concursos de canto, clubes de conversación, programas de asesoría docente, días de inmersión, revistas y material didáctico (Pérez, 2023). Así mismo, el programa “Cundinamarca speaks English” el cual “permite fortalecer las prácticas comunicativas para la enseñanza del inglés de los docentes beneficiados, lo cual ha sido la bandera de este proyecto.” (Cundinamarca Speaks English Rompe Barreras Del Lenguaje En Instituciones Educativas, 2023).

Para fortalecer la enseñanza del inglés, a través de la formación docente la secretaria de educación de Cundinamarca realizó “cinco sesiones del curso, con actividades sincrónicas orales y escritas que permiten el abordaje de expresiones idiomáticas, tiempos gramaticales, y el reconocimiento y la práctica del vocabulario en un nivel avanzado” (Cundinamarca Speaks English Rompe Barreras Del Lenguaje En Instituciones Educativas, 2023).

Así mismo se promovió la formación docente con el curso virtual de inglés para docentes cundinamarqueses. Esta tenía “el fin de apoyar el desarrollo profesional y continuo de los maestros de Cundinamarca, interesados en mejorar sus competencias en lengua extranjera, de manera que puedan generar estrategias de aprendizaje desde las distintas áreas del conocimiento.” (Curso Virtual De inglés Para Docentes Cundinamarqueses, 2018)

## *Desafíos*

A pesar de todos estos esfuerzos, la enseñanza del inglés en Cundinamarca no está exenta de desafíos significativos, lo cuales deben ser abordados para garantizar una educación de calidad. Uno de los principales obstáculos es la desigualdad en los recursos educativos entre los diferentes municipios del departamento. Mientras que Bogotá, la capital, cuenta con una infraestructura educativa relativamente robusta, muchos municipios rurales tienen limitaciones en cuanto a acceso a tecnología, materiales didácticos y capacitación del personal. Esta desigualdad genera diferencias notables en los niveles de competencia en inglés entre los estudiantes de diferentes regiones (Pérez, 2023).

Además, la formación continua de los docentes, aunque crucial, presenta barreras logísticas y financieras. La implementación de cursos virtuales y programas de inmersión, como "Cundinamarca Speaks English", es un paso positivo, pero se requiere un esfuerzo sostenido para generar un cambio significativo y motivar a docentes, quienes pueden sentirse abrumados por la carga de enseñar un nuevo idioma (Cundinamarca Speaks English Rompe Barreras Del Lenguaje En Instituciones Educativas, 2023) sin las condiciones necesarias. Otra problemática es la falta de exposición a ambientes de habla inglesa reales, lo cual limita la práctica y el perfeccionamiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes (Estadísticas De Cundinamarca 2011-2013).

### **La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera**

La enseñanza del inglés como lengua extranjera es esencial para preparar a los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado. Según Molina et al (2021), el dominio del inglés es fundamental en ámbitos científicos, empresariales y de negocios, ya que facilita la comunicación y el intercambio de conocimientos a nivel internacional. Teniendo esto en cuenta,

la implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación, ha demostrado ser altamente efectiva para mejorar la enseñanza y potenciar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Chaves (2019) menciona que la gamificación se utiliza principalmente en el aprendizaje de lenguas extranjeras, destacando que "posee elementos y técnicas propias de los juegos que se pueden explotar para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en contextos donde el aprendiente no encuentra suficiente motivación intrínseca para aprender."

La gamificación, definida como el uso de elementos de juego en entornos no lúdicos, se ha destacado como una estrategia prometedora para la enseñanza del inglés, especialmente en la adquisición de habilidades de expresión oral (Molina et al., 2021). Este enfoque no solo hace que el aprendizaje sea más interactivo y motivador, sino que también crea un entorno en el que los estudiantes pueden practicar y mejorar sus competencias comunicativas de manera natural y entretenida.

La implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilita un aprendizaje más profundo y significativo. Los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje, lo que les permite desarrollar no solo habilidades lingüísticas, sino también competencias sociales y cognitivas que son esenciales en el siglo XXI.

Es por todas estas razones que los docentes han empezado a apostarle a la gamificación y a implementarla en sus aulas de enseñanza de inglés como lengua extranjera.

### *Ventajas y desventajas*

La enseñanza del inglés como lengua extranjera mediante la gamificación presenta ventajas y desventajas, las cuales deben ser consideradas por los docentes que la implementan o que desean implementarla. Entre las ventajas más destacadas, la gamificación ha demostrado ser una herramienta altamente efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Chaves (2019), el uso de elementos y técnicas propias de los juegos crea un ambiente de aprendizaje gratificante y motivador, lo cual es especialmente útil en contextos donde los estudiantes carecen de motivación. Además, la gamificación facilita un aprendizaje más interactivo y profundo, permitiendo a los estudiantes practicar y mejorar sus competencias comunicativas de manera natural y entretenida (Molina et al., 2021). Esta metodología también promueve el desarrollo de competencias sociales y cognitivas esenciales en el siglo XXI, ya que los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, la gamificación en la enseñanza del inglés también presenta algunas desventajas que deben ser consideradas. La implementación de esta estrategia requiere una planificación y diseño meticuloso de materiales y actividades, lo cual puede ser un desafío para los docentes debido al tiempo y esfuerzo necesarios. Molina et al. (2021) señalan que seguir un modelo de implementación en seis pasos puede ayudar a optimizar el aprendizaje, pero este proceso implica la identificación de objetivos claros, la selección de mecánicas de juego adecuadas, la creación de un sistema de recompensas, la integración de elementos de juego en el currículo, la evaluación continua del progreso de los estudiantes y la retroalimentación constante. Estos pasos requieren una inversión significativa de tiempo y dedicación por parte de los docentes, lo cual puede ser una barrera para algunos.

Además, es importante considerar que no todos los estudiantes responden de la misma manera a las técnicas de gamificación. Algunos pueden encontrar los elementos de juego distractores o incluso estresantes, lo que podría afectar negativamente su aprendizaje. Chaves (2019) menciona que es crucial que los docentes adapten las actividades gamificadas a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes para maximizar los beneficios de esta metodología.

La gamificación ofrece una serie de ventajas significativas para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, como el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como el fomento de un aprendizaje más interactivo y profundo. Sin embargo, también presenta desventajas, como la necesidad de una planificación meticulosa y el potencial de distracción para algunos estudiantes. Al considerar estos factores, los docentes pueden tomar decisiones informadas sobre la implementación de la gamificación en sus aulas, maximizando sus beneficios mientras mitigan sus desafíos.

### **Narrativas Docentes**

Las narrativas docentes son una forma de adentrarse en los fenómenos sin necesidad de experimentarlos, solo con los relatos de los docentes involucrados o que experimentan el fenómeno. Se trata de analizar dentro de la vida de los docentes para entender cómo viven su día a día en el aula. Según Escalona (2011), este enfoque teórico nos permite ir más allá de los números y las estadísticas, dándonos una visión más completa y humana de los desafíos y éxitos de los docentes.

Las narrativas docentes son relatos detallados y personales que los docentes crean para hablar sobre sus experiencias en el ámbito educativo. Es como si los docentes contaran historias sobre sus clases, los momentos especiales, las cosas que les han funcionado y las que no. Estos

relatos pueden incluir anécdotas, descripciones de eventos específicos, reflexiones sobre sus prácticas, e incluso sus emociones y pensamientos sobre su trabajo. Escalona (2011) menciona que, a través de estas narrativas, los investigadores pueden captar la realidad de la experiencia docente, permitiendo una comprensión más profunda de cómo los docentes viven y entienden su trabajo.

### ***Importancia de las Narrativas en la Investigación Educativa***

Escalona (2011) resalta que las narrativas docentes son muy valiosas en la investigación educativa por varias razones. Primero, permiten una inmersión en el contexto específico donde ocurre la enseñanza. Esto significa que nos ayudan a entender todo el fenómeno y sus actores.

Además, al narrar sus experiencias, los docentes tienen la oportunidad de reflexionar sobre su propia práctica. Esto significa que pueden identificar qué cosas están funcionando bien, qué necesitan mejorar y cómo sus métodos impactan el aprendizaje de los estudiantes. Es como si estuvieran haciendo una autoevaluación. Otro punto importante es que las narrativas ofrecen una visión subjetiva del trabajo docente. Nos permiten explorar las emociones, creencias y motivaciones de los docentes, algo que es esencial para captar la dimensión humana de la enseñanza.

### ***Métodos de Recolección de Narrativas***

Según Escalona (2011), hay varias maneras de recolectar estas narrativas y los instrumentos pueden variar, pero una de las más útiles y recurrentes son las entrevistas narrativas, en las cuales los docentes cuentan sus historias de manera libre, permitiendo una exploración profunda de sus experiencias. En estas, el formato es bastante flexible y permite que los relatos fluyan de forma natural.

### *Análisis de Narrativas*

El análisis de las narrativas docentes se trata de interpretar y contextualizar las historias narradas para identificar patrones, temas recurrentes y significados profundos. Escalona (2011) menciona que este proceso de análisis cualitativo incluye la codificación temática, en la que se identifican temas y subtemas dentro de las narrativas que revelan aspectos importantes de la experiencia docente. Seguidamente la interpretación contextual, que busca entender cómo las narrativas se relacionan con el contexto educativo y las condiciones externas que afectan la enseñanza. Finalmente, la reflexión crítica, que busca evaluar críticamente las narrativas para descubrir qué implicaciones tiene para la práctica pedagógica y la teoría educativa. Esto ayuda a identificar lecciones y áreas de mejora en la enseñanza.

## **Capítulo III**

### **Diseño metodológico**

El propósito de este capítulo es ofrecer una comprensión profunda de la metodología y proceso metodológico empleados para realizar esta investigación y que esta permitiera recolectar y analizar las vivencias y percepciones de los docentes, ofreciendo una visión detallada de sus realidades y desafíos.

Inicialmente se presenta la investigación cualitativa, que es un campo que busca comprender y explicar las experiencias humanas desde una perspectiva profunda y contextualizada, como guía del proceso investigativo. Posteriormente los dos enfoques que también direccionaron el presente proceso investigativo, los enfoques narrativo y fenomenológico. El primero, que se basa en la recolección de relatos para entender problemas y experiencias desde la perspectiva de quienes los viven y el segundo centrado en entender las

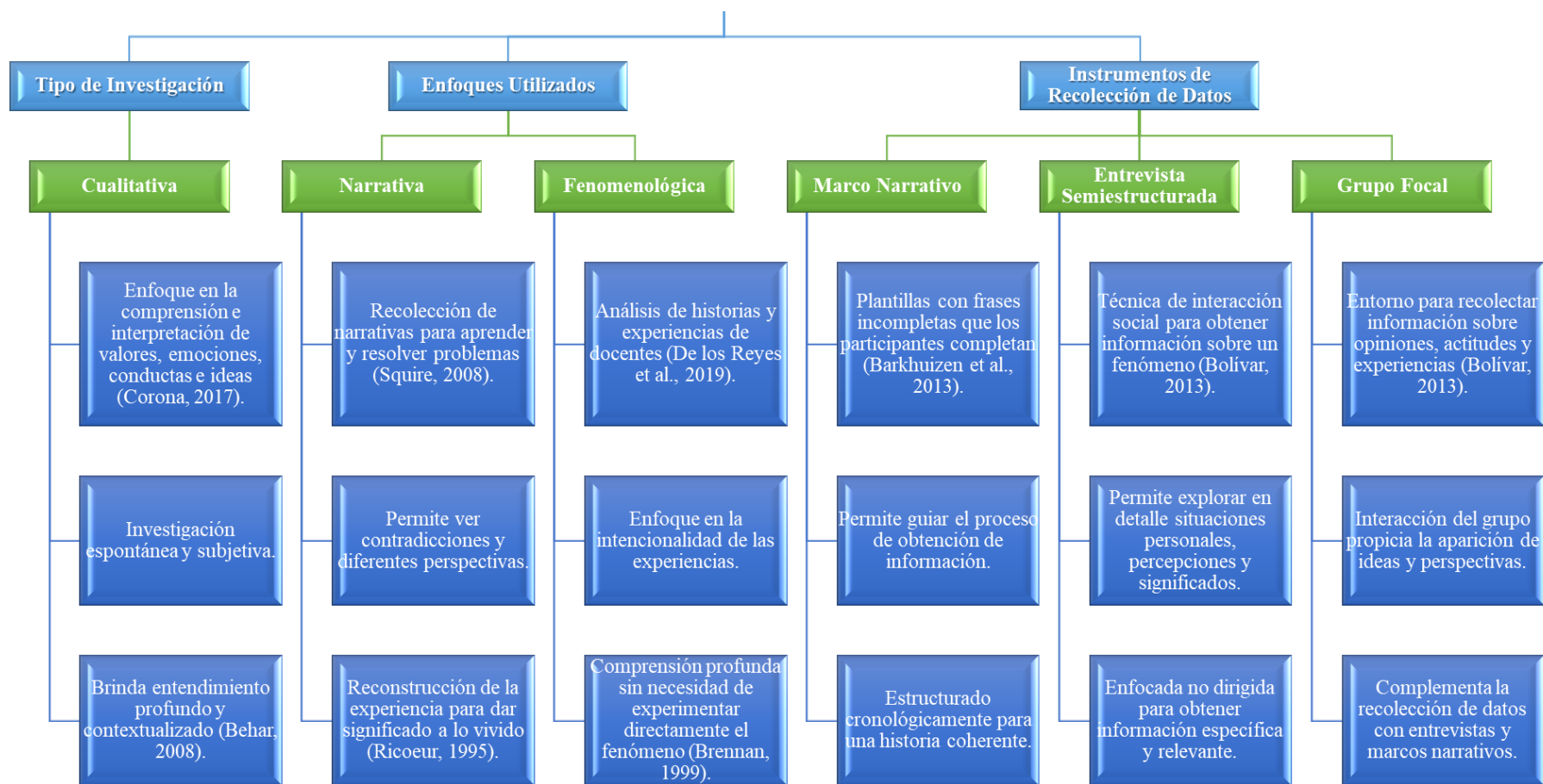
experiencias de los participantes, ofreciendo una comprensión profunda sin necesidad de experimentar directamente el fenómeno.

Seguidamente se presentan los participantes y el proceso de selección de los mismos, a través de un proceso de preselección y selección.

Por otro lado, se detallan los instrumentos de recolección de datos usados para recolectar las experiencias de las docentes. Los marcos narrativos, las entrevistas semiestructuradas y los grupos focales como herramientas clave para obtener información relevante y significativa. Así como el proceso de recolección de los datos a través de los mismos.

La ilustración 2 facilita una visión ordenada y clara de la estructura del proceso metodológico, facilitando la comprensión de cómo se organiza el capítulo y destacando los puntos clave que se desarrollarán a lo largo del mismo.

Ilustración 2. Diseño metodológico



*Nota:* En esta ilustración se muestra el proceso metodológico y algunos autores en los que se basó esta investigación.

## **Investigación Cualitativa**

Por algún tiempo se consideró la investigación cuantitativa como única herramienta para investigar en Educación. Sin embargo, Muñoz (2001) citado por Escalona (2011, 154) indica que actualmente se acepta el uso de diferentes metodologías investigativas a la hora de investigar en Educación por lo cual los métodos cualitativos y cuantitativos son aceptados en investigaciones científicas sobre educación.

De acuerdo con Behar (2008), la investigación cualitativa es un tipo de investigación que tiene como fin brindar un mayor entendimiento, significación, e interpretación a diferentes aspectos del hombre y sus comportamientos en diferentes contextos. De igual manera la investigación cualitativa no parte de hipótesis, ni de variables medibles; por el contrario, se basa en el aspecto subjetivo de acuerdo a lo mencionado a Corona (2017). La investigación cualitativa “busca comprender e interpretar valores, emociones, conductas e ideas de los sujetos de la investigación” (Corona, 2017, p. 4) esto es lo que lleva a la investigación cualitativa a ser espontánea y subjetiva ya que nada es premeditado.

Transformar el aula desde la investigación requiere conocer diferentes puntos de vista y conceptos personales que no pueden ser recolectados a través de métodos cuantitativos. De ahí que “el nuevo estilo de investigar, definido comúnmente como cualitativa se perfila a un pensamiento más abierto y plural en virtud de que el conocimiento científico no se construye desde una perspectiva única.” (Escalona, 2011, 155). Algunos de los datos de la investigación cualitativa se pueden cuantificar. Pero lo realmente importante es el análisis y comprensión de la situación.

Esta investigación es de tipo cualitativo ya que busca describir de manera contextualizada la problemática descrita. A pesar de no tener ningún tipo de intervención, esta investigación

busca de manera rigurosa estudiar y describir las experiencias de los docentes al implementar la gamificación a la hora de enseñar inglés. Una de las características principales de la investigación cualitativa es que busca comprender las situaciones y describirlas. De hecho Hernández y Padrón (1997) mencionan que la investigación cualitativa “se abre paso para la comprensión profunda de los fenómenos sociales a través de la intuición y la conciencia del yo interno”

Es importante que la investigación en educación se enfoque en conocer el contexto del problema y que el punto de partida sea “la vida de las personas, su propósito debe estar orientado en cómo las experiencias, significados, emociones y situaciones en estudio son percibidos, aprendidos o concebidos.” (Escalona, 2011, 157) Lo cual encaja con el objetivo principal de esta investigación, recolectar esas experiencias de docentes que han implementado la gamificación como herramienta para enseñar inglés.

### **Investigación Narrativa**

Sin lugar a dudas, la investigación educativa y la manera en la que se hace han ido cambiando en las últimas décadas. Por ejemplo, se ha hecho necesario recolectar narrativas para aprender de ellas y resolver problemas. Lo que ha llevado a que la investigación narrativa tome fuerza y en cierto punto parezca que todos los investigadores están haciendo investigación narrativa de una u otra manera (Squire, 2008). De acuerdo con Squire (2008) la investigación narrativa no posee puntos de partida o finalización. Sin embargo, es difícil y compleja ya que recolecta información subjetiva o abierta a múltiples interpretaciones, lo que puede ser abrumador, pero de igual manera enriquecedor.

La investigación narrativa permite ver algunas contradicciones, enfoques, perspectivas y reacciones a un mismo fenómeno desde el punto de vista de diferentes participantes. Al

enfocarnos en la investigación narrativa, seremos capaces de investigar no solo la estructura de las narrativas, quien, y como las producen, sino también los mecanismos, el contexto, y como estas son tratadas por la comunidad en general y específico. Son todos estos aspectos de las narrativas lo que permiten describir y entender los aspectos estudiados (Squire, 2008).

De acuerdo a Ricoeur, 1995 citado en Ruiz (2013, 33), la investigación narrativa puede ser definida como “la reconstrucción de la experiencia por la que, mediante de un proceso reflexivo, se da significado a lo sucedido o vivido.” En el proceso investigativo narrativo, luego de recolectar las historias se busca que las mismas sean interpretadas y den bases, enseñanzas y/o recomendaciones a los lectores sobre el tema específico que es investigado.

Según Colas (1997) mencionado en Ruiz (2013, 35), la recolección de las narrativas de los profesores puede llegar a proveer información sobre los conocimientos de los profesores sobre la enseñanza, los cambios en su conocimiento al estar en campo. Así mismo puede reflejar los aspectos reiterados. “Las historias de los profesores constituyen una importante línea de investigación sobre la formación del profesorado. Su aplicación resulta también oportuna para el estudio de “las voces” en el aula” (p. 282).

De acuerdo con la información previa, esta investigación podrá recolectar narrativas de los docentes, que permitan conocer la perspectiva de los mismos sobre la aplicación de la gamificación en sus aulas. Lo que a su vez nos lleva a que se puedan profundizar los conocimientos que ya se tienen actualmente sobre la gamificación y como es aplicarla en un contexto real de enseñanza de inglés como lengua extranjera.

## **Enfoque fenomenológico**

El enfoque fenomenológico es pilar fundamental de esta investigación, que se centra en el análisis de las historias y experiencias de cuatro docentes con la implementación de la gamificación para enseñar inglés como lengua extranjera en Cundinamarca. De acuerdo con De los Reyes et al. (2019), la fenomenología se ocupa de la intencionalidad de las experiencias y de cómo estas permiten una toma de conciencia profunda. El propósito del enfoque fenomenológico es transformar las vivencias en enseñanzas o guías para quienes las leen. Propósito que se alinea con los objetivos de esta investigación, que busca explorar y analizar las experiencias de los docentes de Cundinamarca al implementar la gamificación.

Originada por Edmund Husserl, la fenomenología se define como el “estudio de los fenómenos tal como los experimenta el individuo, enfatizando la manera en que un fenómeno se revela en sí a la persona que lo vive, en toda su especificidad y concreción” (Brennan, 1999, citado en De los Reyes et al., 2019, p. 205). Esta definición demuestra que la fenomenología busca captar la conexión entre el sujeto y el fenómeno, permitiendo al investigador obtener una comprensión profunda sin necesidad de experimentar directamente el fenómeno. La cual ofrece valiosas reflexiones para el investigador y los lectores, ampliando el entendimiento sobre cómo los individuos perciben e interactúan con fenómenos específicos.

Sánchez Muñoz (2023) añade que “la fenomenología constituye simplemente el intento de explicitar el sentido del ser de un fenómeno, lo que caracteriza ese específico tipo de experiencia” (p. 202). Esta descripción resalta la eficacia del enfoque fenomenológico en contextos educativos, donde se explora cómo alumnos, docentes y la comunidad en general interactúan con fenómeno y cómo estos fenómenos son adaptados e interpretados por la

comunidad. El objetivo central es describir y facilitar la comprensión de los patrones de interacción entre los distintos actores de la investigación y el fenómeno en cuestión.

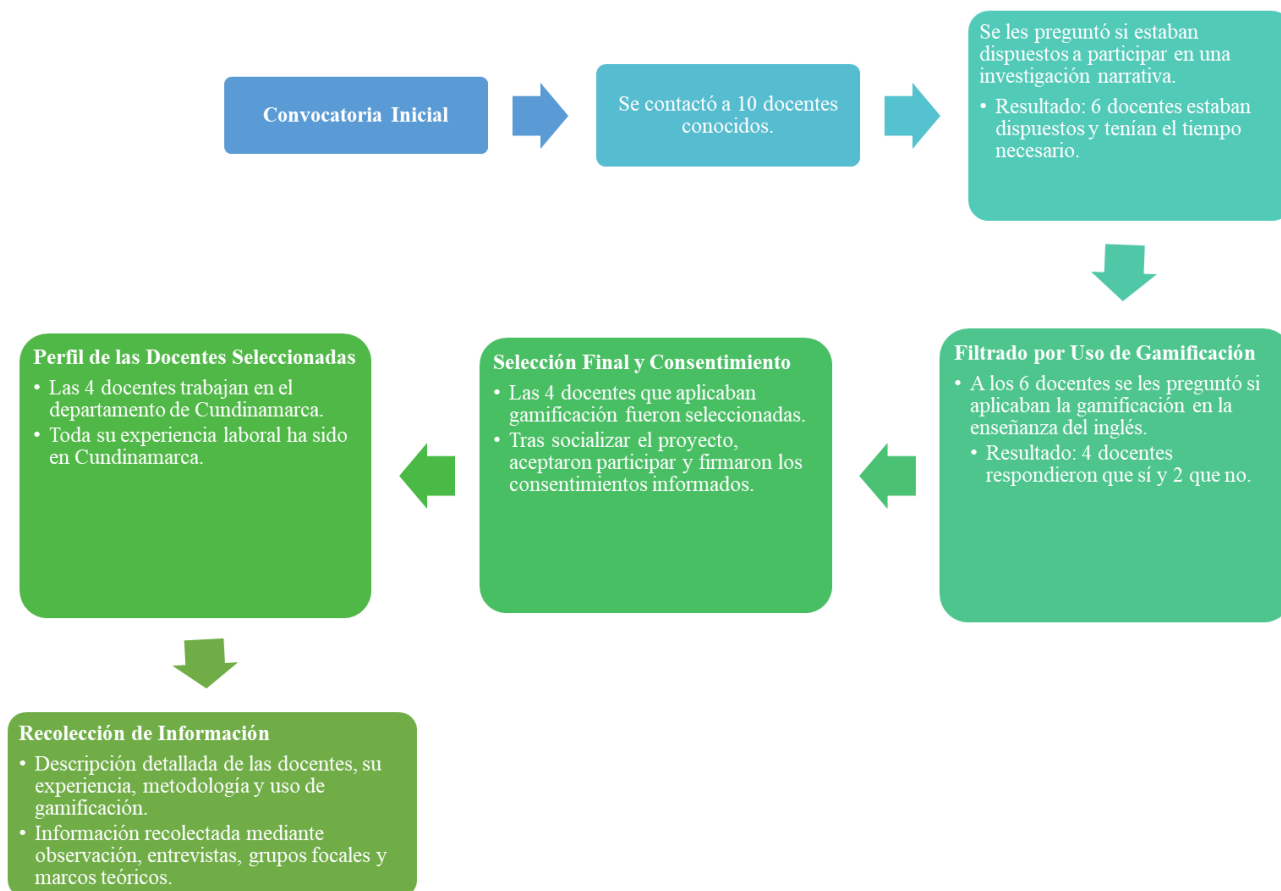
La fenomenología se basa en la interpretación y comprensión de los fenómenos desde la perspectiva subjetiva del ser, como señala De los Reyes et al. (2019), quienes afirman que “encuentra sus fundamentos en la interpretación y comprensión de los fenómenos, desde el estado subjetivo ascendente del ser mismo” (p. 205). Esto resalta el enfoque subjetivo de la fenomenología, que busca desentrañar cómo las personas experimentan e interactúan con un fenómeno determinado. La fenomenología se enfoca en comprender las estructuras esenciales que conforman el fenómeno y los procesos involucrados en la experiencia del participante, destacando el carácter analítico de las experiencias individuales.

Este enfoque se ha consolidado como un método destacado para investigar temas subjetivos al centrarse en la esencia de las experiencias, facilitando la comprensión de las realidades. La fenomenología fomenta una revisión exhaustiva de la información proporcionada por los sujetos a través de sus relatos, buscando identificar patrones que delineen la relación entre el sujeto y el fenómeno.

Es por esto que, la fenomenología, al enfocarse en la experiencia subjetiva y en la interacción entre el sujeto y el fenómeno, ofrece un marco robusto para la investigación educativa. Su capacidad para capturar la especificidad de cómo los fenómenos se revelan a los individuos proporciona una comprensión profunda y matizada, enriqueciendo tanto el análisis como las aplicaciones prácticas de los hallazgos.

## Participantes

Ilustración 3. Proceso de selección de participantes



*Nota:* la ilustración representa el procedimiento seguido para seleccionar a los participantes y los instrumentos usados para recolectar la información

Como lo muestra la ilustración 3, el proceso de selección de las participantes para esta investigación fue el siguiente. Primero se hizo una convocatoria 10 docentes conocidos preguntando si estaban dispuestos a participar de una investigación narrativa, de los cuales solamente seis estaban dispuestos ya que contaban con el tiempo. Posteriormente, a estos seis docentes se les pregunto si aplicaban la gamificación en la enseñanza del inglés, a lo que cuatro respondieron que sí y dos que no. Dejando así a las cuatro docentes participantes finales. Las

cuales luego de la socialización del proyecto accedieron a ser parte del mismo y firmaron los consentimientos informados.

Las cuatro docentes participantes de esta investigación trabajan actualmente en el departamento de Cundinamarca y toda su experiencia laboral ha tenido lugar en el mismo. A continuación, se hace una descripción más detallada de las docentes, su experiencia, su metodología y la gamificación para ellas. Estas experiencias y resúmenes se crearon a partir de la información recolectada a través de la observación, ya que son personas conocidas por el investigador, y así mismo a través de las preguntas hechas en la entrevista, el grupo focal y los marcos teóricos.

### ***Cáqueza***

Cáqueza es una profesora de inglés apasionada, es licenciada en lengua extranjera inglés y especialista en pedagogía para la educación superior, quien tiene aproximadamente ocho años de experiencia. Ha trabajado en diversos entornos educativos, tanto públicos como privados, y en modalidades virtuales y presenciales. Tiene experiencia enseñando inglés a estudiantes desde preescolar (estudiantes de 3 años) hasta octavo grado (estudiantes de 15 años). Cáqueza es conocida por su amor por las metodologías activas y su enfoque en el bienestar y la alegría de sus estudiantes. A pesar de que sus clases se enfocan en la gramática, su enseñanza se caracteriza por la aplicación diaria de la gamificación, una técnica que aprendió de su profesora mientras estudiaba su pregrado. Aunque enfrenta limitaciones tecnológicas en su colegio actual, Cáqueza cree firmemente que, con esfuerzo y creatividad, la gamificación se puede implementar sin necesidad de herramientas tecnológicas.

### *Simijaca*

Es licenciada en lengua extranjera inglés y lleva tres años enseñando inglés, Simijaca es una profesora conocida por su dulzura y estricta disciplina. Ha estado enseñando inglés en una escuela privada en Simijaca, impartiendo clases a estudiantes desde transición (5 años de edad) hasta sexto grado (13 años de edad). Aunque prefiere trabajar con niños mayores, su metodología se basa en canciones y juegos, combinando gamificación y el método de Respuesta Física Total (TPR). Simijaca se esfuerza por aplicar la gamificación tanto como sea posible, aunque a veces teme que esta metodología pueda llevar a la indisciplina. Su enfoque pedagógico es una mezcla de métodos tradicionales con toques de activismo y aprendizaje significativo.

### *Ubaté*

Ubaté es licenciada en lengua extranjera inglés y especialista en pedagogía para la educación superior. Es una profesora que equilibra la disciplina, la dulzura y la gamificación. Cuenta con más de doce años de experiencia en la educación privada. Anteriormente trabajaba en Guachetá con estudiantes desde transición (5 años de edad) hasta octavo (15 años de edad). Este año, comenzó a enseñar en una escuela católica dirigida por monjas en Ubaté, donde imparte clases a estudiantes desde cuarto (10 años de edad) hasta octavo (15 años de edad). Ubaté es conocida por planificar meticulosamente sus clases y diseñar materiales interactivos, tanto físicos como virtuales. Ubaté aplica la gamificación varias veces durante sus clases, especialmente para reforzar y recordar los temas tratados. Aunque su escuela cuenta con todos los recursos tecnológicos necesarios, la gran cantidad de estudiantes por clase presenta un desafío para la aplicación de varias estrategias, su planeación y diseño.

### *Susa*

La licenciada en lengua extranjera inglés y especialista en pedagogía para la educación superior, Susa, tiene alrededor de cinco años de experiencia enseñando en entornos tanto privados como públicos. Anteriormente trabajó en proyectos educativos para diferentes empresas, ofreciendo clases a grupos específicos en horarios específicos. Actualmente, trabaja en una institución pública en Susa, donde enseña a estudiantes de sexto grado. Su metodología es activa y se centra en mejorar la pronunciación de sus estudiantes. A Susa le gusta aplicar la gamificación al inicio y al final de sus clases, utilizándola también como una herramienta para la gestión de la disciplina. A pesar de las limitaciones tecnológicas en el sector público, Susa ve oportunidades en los programas ofrecidos por el gobierno de Cundinamarca para superar estas barreras.

### **Instrumentos de recolección de datos.**

Los elementos de recolección de datos desempeñan un papel vital en la recopilación de información en una investigación ya que con estos permiten comprender de manera mucho más profunda el fenómeno estudiando. El marco narrativo, la entrevista y los grupos focales, son excelentes instrumentos de recolección de datos ya que proporcionan diferentes perspectivas del contexto y de la población que se está estudiando lo cual permite enriquecer el análisis y la interpretación de los resultados. Razón por la cual fueron seleccionados, después de una revisión exhaustiva como los instrumentos más apropiados para recolectar las historias de estas cuatro maestras que implementan la gamificación para enseñar inglés.

## **Marco Narrativo**

El marco narrativo puede ser definido como una plantilla escrita que consiste en una serie de frases incompletas y espacios en blanco de diferentes longitudes Barkhuizen et al. (2013, 45). En este instrumento de investigación, el investigador pone el inicio de una frase y el participante la completa con sus propias palabras, representando sus emociones, ideas, recuerdos o sensaciones. Con esta información el investigador puede comprender la historia que el participante está contando de manera más ordenada, objetiva y delimitada.

Este instrumento de recolección de información permite guiar el proceso de obtención de información, ya que de cierta manera le indica al participante la información que el investigador está buscando de manera específica. Los Marcos narrativos “provide guidance and support in terms of both the structure and content of what is to be written.” [proveen guía y apoyo en términos de estructura y contenido de lo que se espera que sea escrito] Barkhuizen y Wette, (2008:376) mencionados en Barkhuizen et al. (2013, 45)

Una característica muy especial de los marcos narrativos es que necesitan ser estructurados en forma de historia, y ser leídos como un todo coherente, Barkhuizen et al. (2013, 45) y esto lleva a que su diseño represente un reto para el investigador. Asimismo, el marco sigue tiene un orden cronológico. De hecho, si el marco narrativo no es diseñado cumpliendo estas condiciones, no será más que una encuesta escrita.

El marco narrativo nos da una perspectiva cualitativa y contextualizada del contexto de la investigación y del fenómeno en sí. Ya que permite que los sujetos investigados compartan sus experiencias con sus propias palabras. El marco narrativo proporciona una comprensión holística y rica del fenómeno permitiendo capturar la complejidad y diversidad de las experiencias.

Para la presente investigación se aplicaron tres marcos narrativos. Uno para encontrar la historia de los docentes entorno a la implementación de la gamificación en el aula. Este nos permitirá saber el papel que juega esta estrategia en la vida pedagógica del docente y porque decidió implementarla en su aula. El segundo marco narrativo, se centrará en la situación de mayor dificultad que hayan tenido los docentes al momento de implementar la gamificación; con lo cual podremos hablar de aquellos obstáculos que los docentes enfrentan al implementar esta estrategia. Finalmente, un marco narrativo se centrará en aquella historia de éxito que en la que la gamificación fue buena desde el punto de vista del docente. Con este tercero se buscó dar una luz sobre en qué casos la gamificación favorece el proceso de enseñanza de la lengua extranjera inglés.

Dado que cada participante se encontraba en un lugar diferente, para compartir los formularios de manera más sencilla y facilitar la recolección de la información, los marcos narrativos se diseñaron a modo de formulario virtual y se compartió el enlace con las participantes.

*Ilustración 4. Marco Narrativo "Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés"*

<p><i>Fecha:</i></p> <p style="text-align: center;">Marco Narrativo 1</p> <p style="text-align: center;">“Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés”</p> <p><i>Por favor, lea las frases y complételas.</i></p> <p>Mi primer acercamiento teórico a la gamificación fue cuando _____</p> <p>_____ decidí implementar la gamificación por primera vez en _____</p> <p>_____ porque _____. Luego de aplicar la gamificación por primera vez pensé que _____ y aprendí que _____.</p> <p>_____ Ahora aplico la gamificación en el aula de inglés _____</p> <p>_____ porque _____.</p> <p>Mi actividad favorita para gamificar es _____. En un futuro espero _____ para _____</p> <p style="text-align: center;">Aplicado por: <i>Andrea Prieto</i></p>
---

Nota: La ilustración representa la estructura física del primer marco narrativo. Sin embargo, este fue estructurado en un formulario virtual con el fin de facilitar el proceso para las participantes. En el formulario se busca recolectar información sobre la historia de los participantes usando la gamificación para enseñar inglés y cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo.

Ilustración 5. Marco Narrativo 2 "Dificultades de la gamificación"

*Fecha:*

Marco Narrativo 2.

“Dificultades de la gamificación”

*Por favor, lea las frases y complételas.*

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando \_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_. La peor parte de esta situación fue que \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_. Esto me hizo sentir \_\_\_\_\_ De esta oportunidad aprendí que \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ por eso ahora \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Aplicado por: *Andrea Prieto*

*Nota:* Este marco narrativo también fue compartido de manera virtual a través de una plataforma de formularios. En este se buscaba recolectar una historia de fracaso en la gamificación y qué enseñanza obtuvo el participante.

*Ilustración 6. Marco Narrativo "Éxito de la gamificación"*

<p><i>Fecha:</i></p> <p style="text-align: center;">Marco Narrativo 3.</p> <p style="text-align: center;">“Éxito de la gamificación”</p> <p><i>Por favor, lea las frases y complételas.</i></p> <p>Una situación de éxito en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando _____ porque _____. La mejor parte de esta situación fue que _____. En ese momento me sentí _____. De esta oportunidad aprendí que _____ por eso ahora _____</p> <p style="text-align: center;">Aplicado por: <i>Andrea Prieto</i></p>
--

*Nota:* El tercer marco también fue digitalizado. En este se buscaba recolectar una historia de éxito de la implementación de la gamificación enseñando inglés.

### **Entrevista**

Bolívar (2013, p. 330) define la entrevista como una técnica de interacción social que se realiza entre dos personas para obtener información sobre determinado aspecto. La entrevista requiere un proceso de comunicación con dos actores principales, un entrevistador, encargado de hacer las preguntas y un entrevistado, quien responde a dichas preguntas. La entrevista es un instrumento de recolección de información que puede ser desarrollada de manera oral o escrita, en la cual el investigador busca información relacionada con un hecho o fenómeno. Teniendo esto en cuenta el investigador “dispone de un conjunto de preguntas cuidadosamente planificadas

y validadas, las cuales administra a un grupo de sujetos mediante el uso de procedimientos estandarizados.” (Bolívar, 2013, 330).

Existen diferentes tipos de entrevistas dependiendo los aspectos que buscan investigar y el control o dominio del entrevistador en la misma. Bolívar (2013, 333) categoriza las entrevistas de la siguiente manera:

*Tabla 1. Tipos de entrevistas*

Aspecto	Categorías	
Aspectos a investigar	Holísticas: Se busca entender tantos aspectos y puntos de vista provenientes del entrevistado como sea posible	Enfocada: Se busca esclarecer información sobre algún aspecto en específico.
	Según el control del entrevistador	Dirigidas: el entrevistador marca y controla el desarrollo general de la entrevista.

Nota: Se muestran los 4 tipos de entrevistas mencionados por Bolívar (2013), adaptado del texto.

Estas categorías pueden ser cruzadas y darían como resultado cuatro categorías de entrevista: “entrevistas holísticas dirigidas, holísticas no-dirigidas, enfocadas dirigidas y

enfocadas no-dirigidas.” Bolívar (2013,333). Para la presente investigación se hará uso de la entrevista enfocada no dirigida. Esto, debido a que se busca que el entrevistado pueda dar su punto de vista sobre la implementación de la gamificación en el aula de inglés, lo cual es específico; pero también se busca que el entrevistado pueda hablar de los aspectos que él o ella encuentran relevantes.

En la entrevista el investigador busca “describir acontecimientos y dimensiones subjetivas de las personas”, (Bolívar, 2013, 332). Para lo cual se establece una conversación abierta entre el entrevistador y el entrevistado. Sin embargo. La entrevista tiene algunos riesgos en aspectos de validez de la información; como lo son la exageración, la mentira y la subestimación de aspectos relevantes. Por lo cual “es muy importante el desarrollo previo de un rapport apropiado que genere confianza en el entrevistado a objeto de que pueda abrirse a la conversación.” (Bolívar, 2013)

Con la entrevista el investigador trata de comprender los aspectos subjetivos del entrevistado, como lo son sus ideas, pensamientos, emociones, deseos y todo aquello que no puede ser completamente comprendido a través de métodos más cuantitativos. En palabras de Bolívar (2013) la entrevista pasa “del simple intercambio verbal entre el entrevistador y el informante al plano de intentar comprender la propia visión del mundo, las perspectivas y experiencias de las personas que son entrevistadas” objetivo que encaja perfecto con el objetivo principal y los objetivos específicos de esta investigación.

*Tabla 2. Estructura de la entrevista semiestructurada*

Entrevista semiestructurada	
1.	¿Por qué le intereso la gamificación?

2. Con sus propias palabras ¿qué es la gamificación?
3. ¿Qué es lo mejor de la gamificación?
4. ¿Qué es lo más difícil de la gamificación?
5. ¿Cuándo es el mejor momento para gamificar?
6. ¿En qué momento no es prudente gamificar?

Aplicado por: *Andrea Prieto*

Nota: En la tabla se muestran las preguntas propuestas para guiar la entrevista.

### **Grupo Focal**

El grupo focal es un instrumento valioso en la investigación cualitativa educativa, ya que ofrece un espacio para la interacción entre los participantes, la generación de narrativas enriquecedoras y la exploración profunda de los temas relevantes para el campo educativo. Los grupos focales podrían definirse como “una técnica de investigación que recolecta información a través de la interacción grupal sobre un tema determinado por el investigador” (Morgan,1997). De acuerdo con Morgan (1997) este instrumento puede ser utilizado para recopilar datos directos sobre opiniones y experiencias de los participantes en relación con el tema en cuestión.

Existe un límite invisible entre las entrevistas grupales y los grupos focales. Sin embargo, una de las principales diferencias es que mientras que en una entrevista se obtiene información de un individuo a la vez, en un grupo focal se recopilan datos a través de la interacción de un grupo de participantes seleccionados. (Morgan,1997).

El grupo focal tiene la capacidad de generar discusiones dinámicas y libres, donde los participantes pueden expresar sus puntos de vista, compartir experiencias y reflexionar en torno a cualquier aspecto relacionado al tema investigado. Este instrumento de recolección de datos

permite obtener información de manera contextualizada, ya que los participantes interactúan entre sí, lo que facilita la emergencia de nuevas ideas y perspectivas (Morgan, 1997).

En el contexto educativo, este instrumento de recolección de datos se utiliza para obtener narraciones en profundidad de los docentes, estudiantes, padres de familia o comunidad en general, sobre diversos aspectos relacionados con la práctica pedagógica, el ambiente, las dinámicas o estrategias del aula, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, entre otros temas relevantes para la educativa. La persona encargada de escoger el enfoque del grupo focal es el investigador, por lo cual este enfoque dependerá del tema de investigación.

De acuerdo con Kitzinger (1995) algunas de las ventajas más destacables de los grupos focales tenemos facilitan la discusión de temas tabú, rompe barreras para discutir experiencias sensibles, observar interacciones naturales, fomenta variedad de comunicación y aborda limitaciones de comunicación. Sumado a que “pueden alentar la participación de personas que son reacios a ser entrevistados específicamente o quienes sienten que no tienen nada que decir” (Kitzinger, 1995).

Al emplear grupos focales en investigaciones educativas dirigidas a docentes, se busca explorar no solo las percepciones individuales de los participantes, sino también identificar patrones, tendencias y diferencias en las experiencias compartidas. Además, este enfoque proporciona una plataforma para entender la complejidad del contexto educativo, las relaciones entre los actores involucrados y los factores que influyen en la práctica docente (Kitzinger, 1995).

De acuerdo con Kitzinger (1995) la recolección de información a través de grupos focales el investigador debe generar un ambiente relajado con un tamaño ideal de entre cuatro y ocho personas. Asimismo, el investigador debe establecer sesiones de una a dos horas, fomentando la

interacción entre los participantes, ya que la idea es que la discusión se de en conjunto en lugar de dirigirse solo al investigador. Por otro lado, es ideal grabar las sesiones o como mínimo tomar notas detalladas. Finalmente se analizarán los datos de manera cualitativa, prestando atención a las interacciones grupales y destacando las conversaciones entre los participantes en lugar de solo citas aisladas.

La encuesta, el marco narrativo, y el grupo focal se complementan y fortalecen una a la otra permitiendo la recolección de datos. Estos instrumentos permiten recolectar información cualitativa con lo que se genera una aproximación integral y multifacética de la situación investigada y esto a su vez permite generar conclusiones más significativas.

### **Procedimiento de recolección de datos.**

Para llevar a cabo la recolección de datos de manera eficiente y en concordancia con los objetivos de la presente investigación, se adoptó un enfoque que combinó marcos narrativos, entrevistas semi-estructuradas y grupos focales. La implementación de estas técnicas se realizó a través de plataformas virtuales, lo cual permitió una mayor flexibilidad y alcance a los participantes ubicados en diversas zonas de Cundinamarca. A continuación, se describe detalladamente el procedimiento de recolección de datos:

#### **Marcos Narrativos**

Los marcos narrativos se diseñaron para capturar las experiencias subjetivas de los docentes al implementar la gamificación en la enseñanza del inglés. Según Clandinin y Connelly (2000), las narrativas permiten a los participantes expresar sus historias de una manera libre y reflexiva. Para facilitar este proceso, se utilizaron formularios virtuales estructurados con preguntas abiertas que guiaban a los docentes a relatar sus experiencias, desafíos y éxitos. Los

formularios fueron distribuidos a través de un grupo de WhatsApp creado específicamente para este estudio, lo que permitió una comunicación directa y efectiva con los participantes.

### **Entrevistas**

Las entrevistas semi-estructuradas se llevaron a cabo mediante la plataforma de reuniones virtuales, Zoom. Este método, avalado por Kvale (2007), proporcionó un equilibrio entre la estructura necesaria para obtener datos comparables y la flexibilidad para explorar temas emergentes en profundidad. Las entrevistas tuvieron una duración aproximada de 45 a 60 minutos y se grabaron con el consentimiento previo de los participantes para garantizar la precisión en la transcripción y análisis posterior. Se formuló una guía de entrevista con preguntas clave, pero se permitió la libre exploración de temas adicionales que surgieran durante la conversación.

### **Grupos Focales**

Los grupos focales se realizaron también a través de plataformas virtuales y consistieron en sesiones de discusión de aproximadamente 90 minutos, en las que participaron de seis a ocho docentes por sesión. Morgan (1997) destaca que los grupos focales son efectivos para generar datos a través de la interacción entre los participantes, lo cual facilita la emergencia de perspectivas y narrativas diversas. Durante estas sesiones, se empleó una guía de discusión que abordaba aspectos específicos de la gamificación en la enseñanza del inglés, fomentando el debate y el intercambio de experiencias.

### **Consideraciones éticas**

Este estudio tiene como objetivo analizar las experiencias de los docentes que han implementado la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para que sirvan

de guía a otros docentes que la están implementado o que desean empezar a hacerlo. Para llevar a cabo esta investigación de manera ética y responsable, se consideró lo siguiente:

### **Consentimiento Informado**

Todos los participantes están plenamente informados sobre el propósito del estudio, las actividades involucradas y sus derechos, incluyendo el derecho a retirarse en cualquier momento. Esto debe estar documentado por escrito.

### **Confidencialidad y Anonimato**

Proteger la privacidad de los participantes fue crucial. Los datos personales fueron manejados con cuidado, utilizando códigos para anonimizar la información y que fue a su vez almacenada de manera segura. Como parte del este aspecto se le asignó un distintivo a cada docente las cuáles de ahora en adelante serán: “Ubaté,” “Simijaca,” “Cáqueza” y “Susa”

### **Beneficencia y No Maleficencia**

Este estudio busca beneficiar a la comunidad educativa minimizando posibles daños. Esto incluye evaluar continuamente el impacto en los participantes y estar listos para intervenir si es necesario.

### **Transparencia y Honestidad**

Durante todo el proceso se fue claro y honesto con los participantes sobre los objetivos del estudio, cómo se manejarían los datos y el uso de los resultados.

### **Reflexividad del Investigador**

Siendo consciente de cómo las propias experiencias y creencias pueden influir en el estudio, mantener una postura reflexiva ayuda a evitar sesgos en la interpretación de las narrativas.

### **Uso Responsable de los Resultados**

Los resultados fueron usados de manera responsable, los hallazgos divulgados de forma precisa y considerando las implicaciones prácticas y éticas. Además, se gestionaron los resultados con el compromiso de usarlos para mejorar las prácticas educativas.

## **Capítulo IV**

### **Análisis de resultados**

En este capítulo se presenta el análisis y documentación de las experiencias de los docentes al implementar la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en Cundinamarca. La pregunta que guio este análisis y el tema central de esta investigación fue: ¿Cómo describen los docentes de Cundinamarca sus experiencias al implementar la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera y cuáles son las motivaciones, desafíos y beneficios que experimentan al implementarla en la enseñanza del inglés?

Los enfoques narrativo y fenomenológico fueron el camino que permitió conseguir una comprensión profunda de las experiencias vividas por estas docentes. La recolección de dicha información se hizo a través de marcos narrativos, entrevistas y grupos focales. Las entrevistas detallan tanto la manera en la que se conoció la gamificación como situaciones específicas de éxito y fracaso al implementar esta metodología. Las entrevistas describen la manera en la que los docentes implementan la gamificación día a día y las experiencias que han tenido.

Finalmente, se realizó una sesión de grupo focal, en la que las participantes discutieron y debatieron sobre la gamificación en el aula de inglés y cómo interactúan con ella.

Para responder a la pregunta que guía esta investigación, se han identificado y organizado diversas categorías que emergieron de la información obtenida a través de los marcos narrativos, las entrevistas y el grupo focal implementados. En la tabla 3 se describen cada una de las categorías encontradas.

### **Categorías Identificadas**

*Tabla 3. Categorías de análisis*

Categoría	Definición
Definición personal de la gamificación	Concepto individual de los docentes sobre qué es la gamificación y cómo se integra en el contexto educativo para mejorar el aprendizaje y la participación.
Motivación para implementar la gamificación	Razones y deseos que impulsan a los docentes a utilizar la gamificación en sus aulas.
Desafíos en la implementación de la gamificación	Se describen las dificultades y obstáculos que los docentes han enfrentado al intentar integrar actividades gamificadas en el aula.
Circunstancias en las que no es prudente gamificar	Contextos y limitaciones que hacen que la gamificación no sea una estrategia adecuada.

Estrategias para superar los desafíos	Métodos y enfoques que los docentes desarrollaron para abordar y mitigar los obstáculos encontrados al implementar la gamificación en sus clases de inglés.
Beneficios de la gamificación	Ventajas observadas por los docentes como resultado de implementar gamificación.
Factores que influyen en el éxito de la gamificación	Elementos, condiciones y herramientas que facilitan la efectividad de las actividades gamificadas.
Momentos propicios para gamificar	Situaciones y tiempos identificados como más adecuados para implementar actividades gamificadas.
Estrategias favoritas de gamificación	Actividades y métodos específicos de gamificación que los docentes encuentran particularmente efectivos y utilizan con frecuencia en sus clases.
Impacto de la tecnología en la gamificación	Influencia y rol de las herramientas tecnológicas en la implementación y efectividad de las actividades gamificadas en el aula.
Impacto emocional en los docentes	Efectos emocionales experimentados por los docentes debido a la implementación de gamificación.
Expectativas futuras	Aspiraciones, opiniones, deseos y expectativas y planes de los docentes para seguir explorando y perfeccionando la

---

gamificación en sus prácticas pedagógicas, con énfasis en la innovación y el aprendizaje continuo.

---

Nota: en la tabla se muestran las diferentes categorías que fueron encontradas y organizadas para realizar el análisis y conclusiones de la presente investigación.

El posterior análisis de estas categorías con la información recolectada nos dio como resultado una serie de historias y situaciones específicas que se deben tener en cuenta a la hora de gamificar para enseñar inglés. Estas situaciones han sido ordenadas y sistematizadas en las ilustraciones 7, 8, 9 y 10, para facilitar su comprensión y lectura. Estas ilustraciones pertenecen a un mismo esquema, sin embargo, se han dividido en secciones para facilitar su lectura.

Ilustración 7. Análisis de resultados

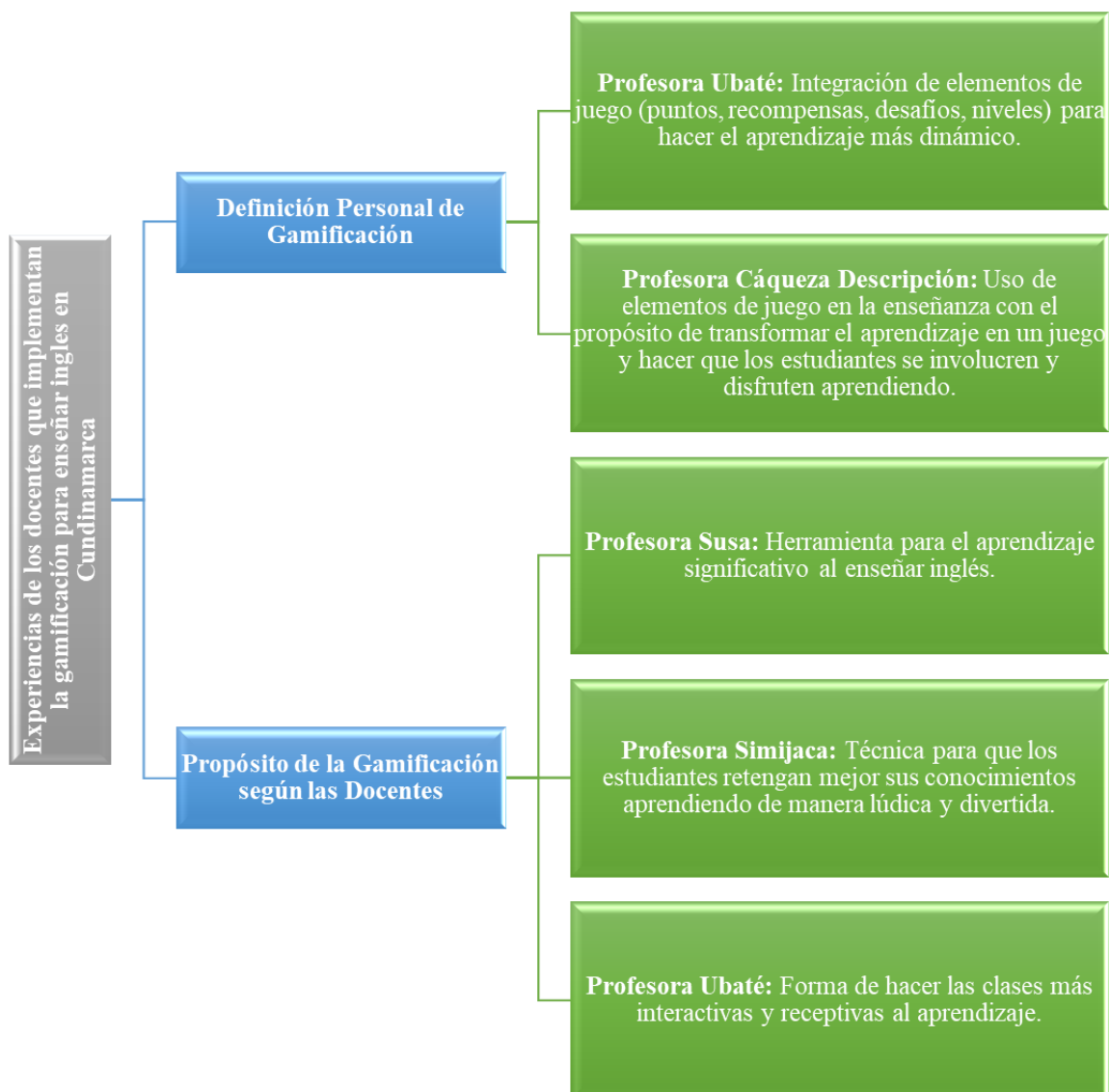


Ilustración 8. Análisis de resultados

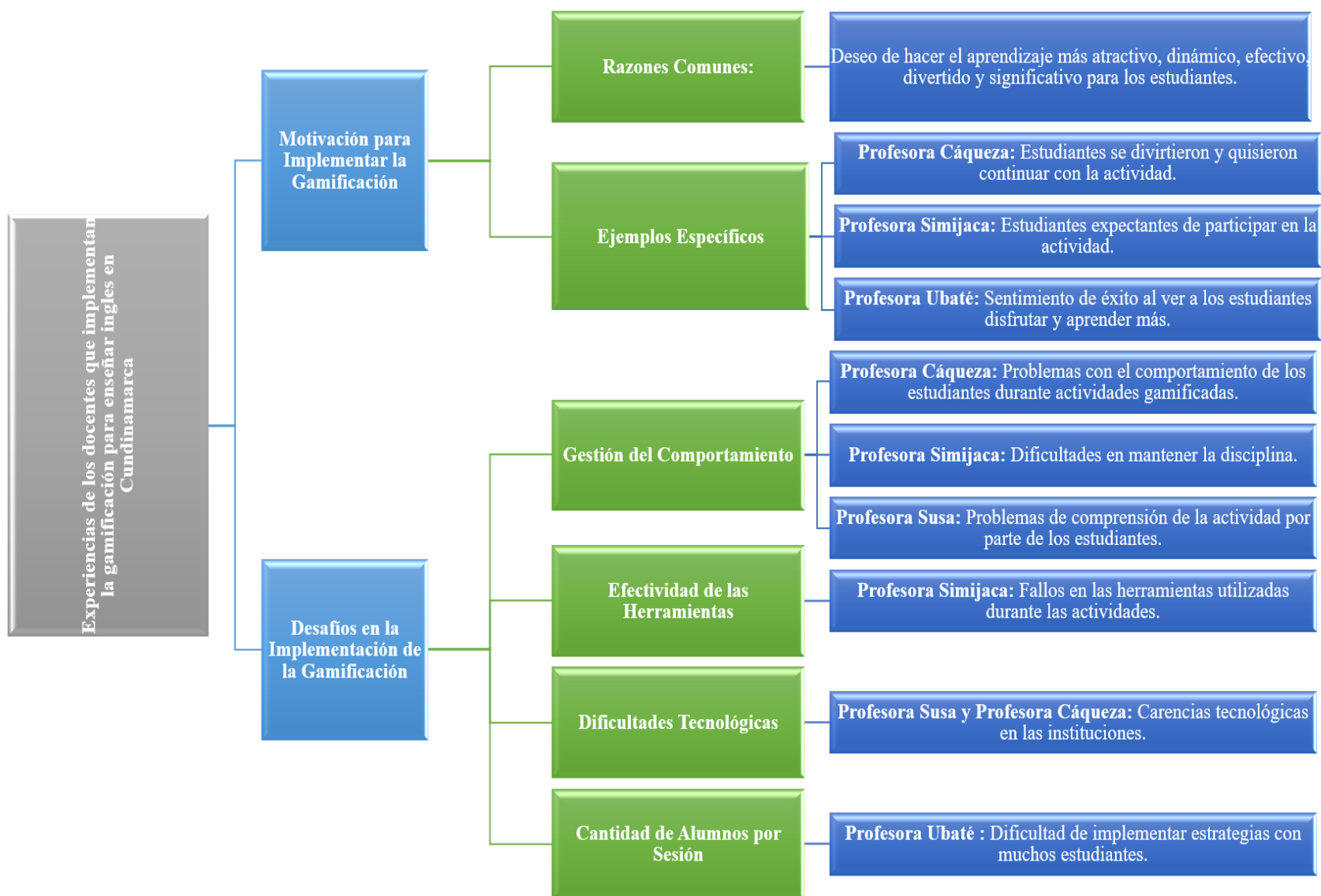


Ilustración 9. Análisis de resultados

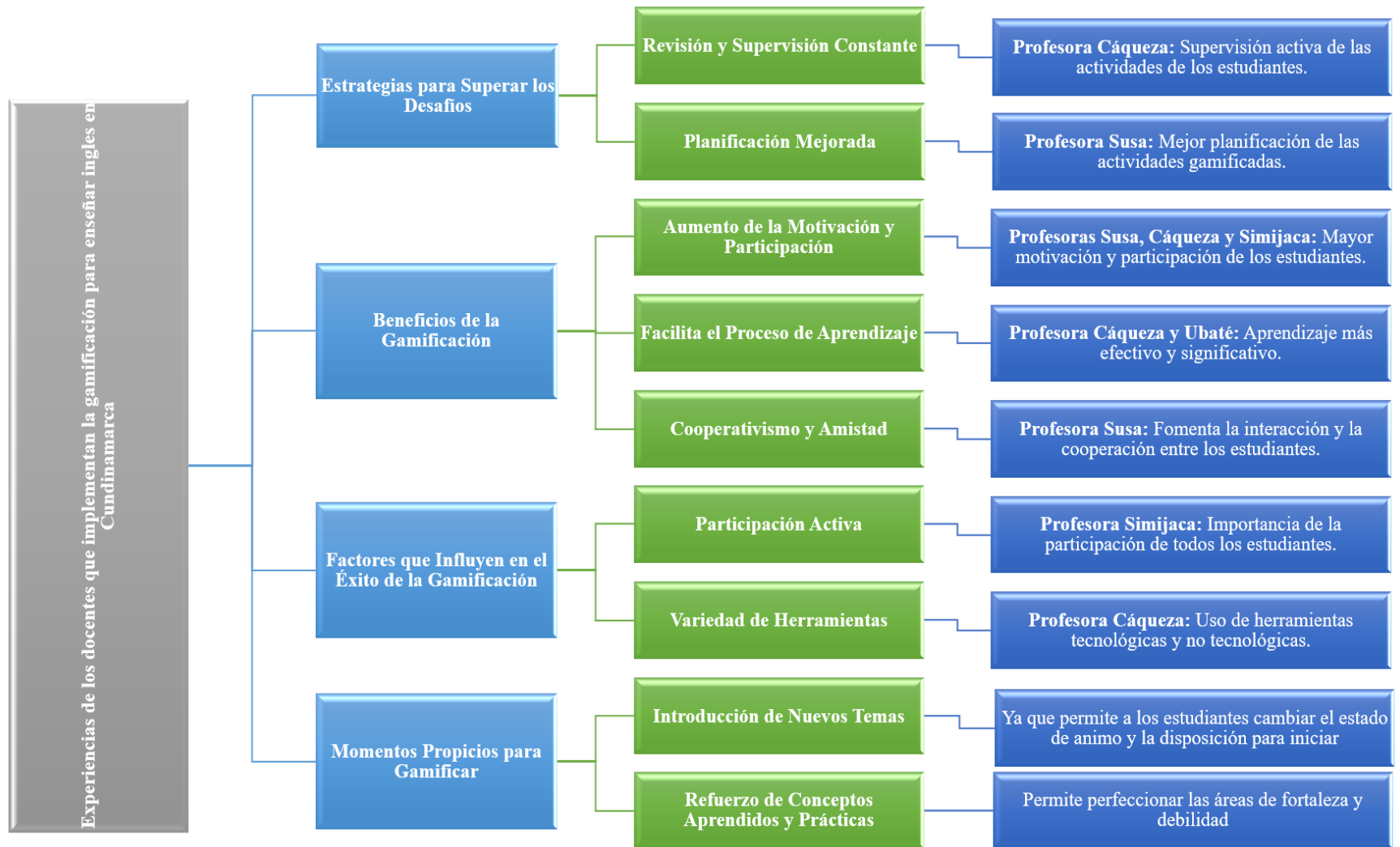
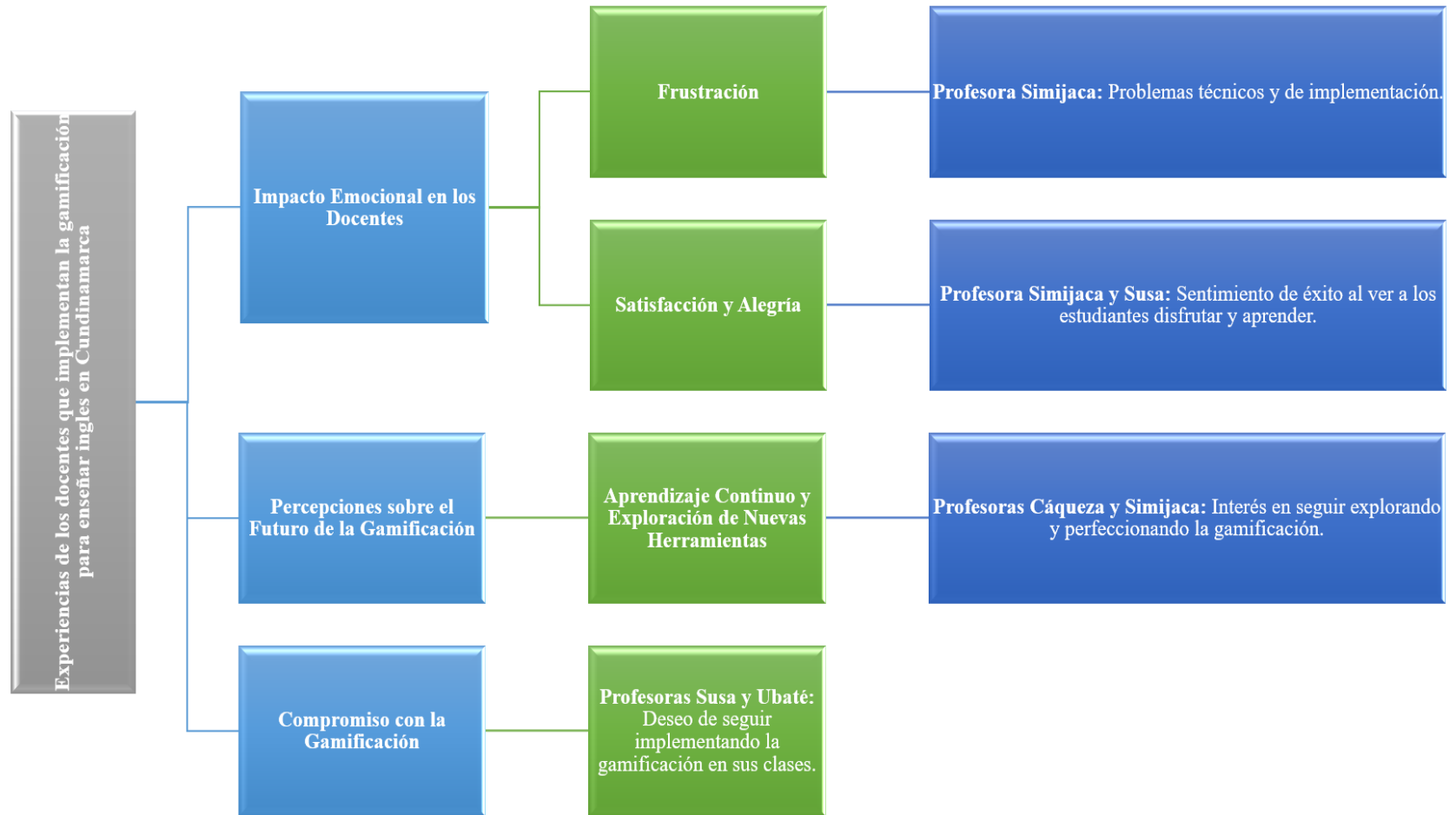


Ilustración 10. Análisis de resultados



## Guía Didáctica

Basados en el gráfico anterior, buscando proveer información más detallada y a modo de guía didáctica, el producto de esta investigación es una página web. Esta página web fue diseñada como parte integradora de todos los hallazgos delimitados por esta investigación. La misma se basa en las experiencias y prácticas las cuatro docentes implementan la gamificación en la enseñanza del inglés en Cundinamarca, y busca servir como un recurso para educadores interesados en adoptar esta metodología o quienes ya la implementan y necesitan inspiración o ayuda en sus aulas.

*Ilustración 11. Home page Guía Didáctica*



*Nota:* Imagen del Home page de la página web- guía didáctica.

La guía didáctica está estructurada para informar a los docentes aspectos importantes a la hora de gamificar para enseñar inglés, aspectos que son basados en las experiencias de las cuatro docentes. La página web, cuenta con diferentes secciones cada una dedicada a explicar de manera detalla las categorías presentadas en el gráfico anterior, que son el producto de las historias y experiencia recolectadas de las cuatro docentes.

Este recurso ha sido creado con el propósito de inspirar y facilitar la adopción de prácticas de gamificación, promoviendo una mayor comprensión sobre aspectos como a motivación, los beneficios, desafíos, éxitos y emociones entre otros, que surgen al gamificar para enseñar inglés.

Para ver la página web solo necesita dar clic en este enlace:

<https://interdisciplinariiii-kimprieto-ivsemestre.my.canva.site/aventuras-did-cticas-gamificaci-n>

## **Capítulo V**

### **Conclusiones**

La presente investigación sobre las experiencias y percepciones de los docentes que han implementado la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en Cundinamarca ha revelado un panorama enriquecedor y complejo, que abarca tanto los beneficios como los desafíos asociados con esta metodología.

La gamificación es la implementación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, lo que propicia la motivación, participación y compromiso de los estudiantes. Esta estrategia transforma la enseñanza del inglés en Cundinamarca. Las definiciones brindadas por las docentes se vinculan con la conceptualización de Parra et al. (2020), señalando que el propósito es fomentar el aprendizaje más dinámico y atractivo a través de la inclusión de desafíos, puntos, recompensas y niveles.

Las docentes usan esta metodología para mejorar la experiencia educativa, no solo para los estudiantes, sino también para ellas mismas. Lo que les ha permitido notar un aumento en el

entusiasmo y participación durante las actividades gamificadas, fortaleciendo su convicción en el valor de esta estrategia.

Sin embargo, el camino hacia la implementación efectiva de la gamificación ha tenido algunos desafíos entre los cuales se destacan la gestión del comportamiento, la eficacia y utilidad de las herramientas utilizadas y algunas dificultades tecnológicas. Algunos de los relatos de las docentes reflejan como la indisciplina, la falta de claridad en las reglas y la limitada disponibilidad de recursos tecnológicos pueden obstaculizar el desarrollo de las actividades diseñadas. No obstante, estas limitaciones han sido abordadas con creatividad y adaptabilidad empleando tanto herramientas tecnológicas como enfoques más tradicionales para gamificar las lecciones sin depender exclusivamente de la tecnología.

A continuación, se desglosan estas conclusiones de manera más detallada.

### **Definición y Propósito de la Gamificación**

La gamificación se define como la incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos educativos para aumentar la motivación, participación y compromiso de los estudiantes. Esta metodología busca transformar la enseñanza del inglés en un proceso más dinámico y atractivo, alineado con la conceptualización de Parra et al. (2020), que enfatiza el uso de desafíos, puntos, recompensas y niveles para hacer el aprendizaje más interactivo. Definición en la que coinciden las docentes.

### **Beneficios Observados**

- ***Motivación y Participación***

La gamificación ha demostrado un incremento en la motivación y participación de los estudiantes. Las docentes han observado mayor entusiasmo en sus aulas y una mayor retención de información por parte de los alumnos.

- ***Cooperación y Ambiente Positivo***

Se ha fomentado un entorno de aprendizaje colaborativo y amigable, que contribuye al desarrollo de relaciones entre los estudiantes, lo que a su vez ha mejorado el ambiente escolar en general.

- ***Satisfacción Docente***

La implementación de la gamificación ha enriquecido la experiencia pedagógica de las docentes, aumentando su satisfacción y reforzando su compromiso.

### **Desafíos y Limitaciones**

- ***Gestión del Comportamiento:***

Las dificultades en la gestión del comportamiento y la falta de claridad en las reglas han sido desafíos significativos. Ya que algunas veces los estudiantes toman las actividades para hacer indisciplina y hasta ser groseros.

- ***Eficacia de Herramientas:***

La variabilidad en la eficacia de las herramientas gamificadas ha sido un desafío, al igual que la disponibilidad limitada de recursos tecnológicos. Por lo cual se aconseja hacer pruebas antes de la clase para verificar el funcionamiento de las herramientas.

- ***Dificultades Tecnológicas:***

La falta de recursos tecnológicos adecuados puede restringir la implementación efectiva de la gamificación, aunque las docentes han mostrado creatividad para superar estas limitaciones.

### **Estrategias para Superar Obstáculos**

Las docentes han desarrollado estrategias efectivas para abordar los desafíos, incluyendo la revisión constante de las actividades, la planificación meticulosa, la gestión del aula y el uso combinado de herramientas tecnológicas y enfoques tradicionales. Estas estrategias han permitido una implementación más eficaz de la gamificación.

### **Éxito y Efectividad de la Gamificación**

La gamificación ha tenido un impacto positivo cuando se ha logrado una alta participación estudiantil, se han utilizado herramientas variadas de manera efectiva y se ha implementado en momentos estratégicos de la clase. Estas condiciones han maximizado el impacto de la metodología.

### **Impacto Emocional y Compromiso Futuro**

El efecto emocional de la gamificación en las docentes ha sido significativo, revitalizando sus clases y mejorando el ambiente escolar. A pesar, de las frustraciones y desafíos, el éxito de las experiencias y el aumento en la satisfacción han reafirmado su compromiso con esta metodología.

Las docentes están motivadas para seguir explorando y perfeccionando la gamificación, viéndola como una herramienta clave para hacer el aprendizaje más significativo y atractivo.

## **Perspectivas Futuras**

Aunque la tecnología no es indispensable para gamificar, su disponibilidad ha ampliado las posibilidades y oportunidades para una implementación más innovadora. Las docentes creen que la gamificación continuará evolucionando y siendo una herramienta valiosa en la educación.

Teniendo en cuenta estas conclusiones, se puede afirmar que la investigación muestra que la gamificación, a pesar de los desafíos, tiene el potencial de transformar positivamente la enseñanza del inglés como lengua extranjera en Cundinamarca. Su implementación exitosa depende de una planificación cuidadosa, una gestión efectiva del aula y una combinación creativa de recursos tecnológicos y tradicionales. La metodología ha demostrado ser un recurso valioso para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, así como para enriquecer la práctica pedagógica de las docentes.

Así mismo, la investigación ha logrado cumplir sus objetivos al proporcionar una comprensión profunda sobre cómo perciben los profesores la gamificación en la enseñanza del inglés en Cundinamarca. La respuesta a la pregunta de investigación revela la importancia de la gamificación en revitalizar la enseñanza y en enriquecer la experiencia educativa para docentes y estudiantes.

## **Referencias**

Barkhuizen, G. P., Benson, P., & Chik, A. (2013). *Narrative Inquiry in Language Teaching and Learning Research*. Taylor & Francis Group.

Brown, H. D. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. Longman.

<https://octovany.files.wordpress.com/2013/12/ok-teaching-by-principles-h-douglas-brown.pdf>

Cáceres, M. V., & Gómez, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Análisis y*

*Modificación de Conducta*, 48(177), 145-157. 10.33776

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras.

*REIDOCREA*, 8(33), 422-430. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>

Conrado, Y. N., & Henao, L. M. (2020). La investigación narrativa como una oportunidad para expresar

las emociones del ser maestro desde su experiencia. *Márgenes, Revista de Educación de la*

*Universidad de Málaga*, 1(3), 172-191. <https://doi.org/10.24310/mgnmar.v1i3.9493>

Corona, J. (2017). *Investigación Cualitativa: Enfoque Emic-Etic*. SciELO Cuba. Retrieved March 25,

2024, from [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03002018000400022](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002018000400022)

*Cundinamarca Speaks English rompe barreras del lenguaje en Instituciones Educativas*. (2023).

Gobernación de Cundinamarca. Retrieved April 10, 2024, from

<https://www.cundinamarca.gov.co/dependencias/seceduccion/noticias/cundinamarca+speaks+e>

[english+rompe+barreras+en+las+ied](https://www.cundinamarca.gov.co/dependencias/seceduccion/noticias/cundinamarca+speaks+english+rompe+barreras+en+las+ied)

*Curso virtual de inglés para docentes cundinamarqueses*. (2018). Gobernación de Cundinamarca.

Retrieved April 10, 2024, from

<https://iccu.gov.co/noticias/curso+virtual+de+ingles+para+docentes+cundinamarqueses>

De los Reyes, H. R., Rojano, A., & Araújo, L. (2019). La fenomenología: un método multidisciplinario

en el estudio de las ciencias sociales. *Pensamiento y gestión*, 47, 203-223. Scielo.

<https://doi.org/10.14482/pege.47.7008>

Domínguez, E., & Herrera, J. D. (2013). La investigación narrativa en psicología: definición y

funciones. *Psicología desde el caribe*, 30(3), 23.

- Dulcé, F. A., & Boude, O. *Gamificación ¿Cómo está avanzando el aprendizaje experiencial Unisabana?* Universidad de La Sabana. Retrieved March 19, 2024, from <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/sello-sabana/gamificacion-como-esta-avanzando-el-aprendizaje-experiencial-unisabana/>
- Escalona, A. (2011). La investigación cualitativa: una alternativa para investigar en el ámbito educativo. *Educare*, 15(1), 151-165. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/download/226/216/236>
- Estadísticas de Cundinamarca 2011 -2013*. Cundinamarca.gov.co. Retrieved April 5, 2024, from [https://www.cundinamarca.gov.co/wcm/connect/efa24e20-c220-4de2-9af0-c6b34380586b/Cap\\_01.pdf?MOD=AJPERES&CVID=kNRn6YK](https://www.cundinamarca.gov.co/wcm/connect/efa24e20-c220-4de2-9af0-c6b34380586b/Cap_01.pdf?MOD=AJPERES&CVID=kNRn6YK)
- Gamificación: estrategia didáctica para enseñar y aprender inglés*. (2020). Colombia Aprende. Retrieved March 19, 2024, from <https://www.colombiaprende.edu.co/recurso-coleccion/gamificacion-estrategia-didactica-para-ensenar-y-aprender-ingles>
- Kitzinger, J. (1995). Qualitative Research: Introducing Focus Groups. *BMJ (Clinical research ed.)*, 311, 299-302. 10.1136/bmj.311.7000.299
- Metodologías activas de enseñanza - Servicio de Asesoramiento Educativo (SAE-HELAZ)*. UPV/EHU. Retrieved March 20, 2024, from <https://www.ehu.eus/es/web/sae-helaz/eragin-irakaskuntza-metodologia-aktiboak>
- Ministerio de Educación realizó taller de Gamificación para docentes en 'Colombia 4.0'*. (2018). Ministerio de Educación Nacional. Retrieved Marzo 19, 2024, from <https://www.mineducacion.gov.co/portalsalaprensa/Noticias/378143:Ministerio-de-Educacion-realizo-taller-de-Gamificacion-para-docentes-en-Colombia-4-0>

- Molina, P., Molina, A., & Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 7(1), 722 - 730. Dialnet.  
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Morgan, D. L. (1997). *Focus Groups as Qualitative Research*. SAGE Publications.  
<https://www.kth.se/social/upload/6566/Morgan.pdf>
- Municipios de Cundinamarca: División Política Departamento de Cundinamarca Colombia*. (2018).  
 Toda Colombia. Retrieved March 18, 2024, from <https://www.todacolombia.com/departamentos-de-colombia/cundinamarca/municipios-division-politica.html>
- Parra, E., Segura, A., Vázquez, E., & López, E. (2020, 09). GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA ACTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN SU APRENDIZAJE. *Texto Livre, Linguagem e Tecnologia*. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/25846/20095>
- Pérez, L. Y. (2023, April 18). *Bilingüismo en Cundinamarca*. Extrategia Medios. Retrieved April 10, 2024, from <https://extrategiamedios.com/bilinguismo-en-cundinamarca/>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.  
[https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary\\_201610/\\_Approaches\\_and\\_Methods\\_in\\_Language\\_Teaching\\_\\_2nd\\_Edition\\_\\_Cambridge\\_Language\\_Teaching\\_Library\\_.pdf](https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary_201610/_Approaches_and_Methods_in_Language_Teaching__2nd_Edition__Cambridge_Language_Teaching_Library_.pdf)
- Ruiz Bolívar, C. (2013). *Instrumentos y técnicas de investigación educativa* (Tercera ed.). DANAGA, Training and Consulting.  
[https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos\\_y\\_Tecnicas\\_de\\_Investigaci%C3%B3n\\_Educativa\\_Carlos\\_Ruiz\\_Bolivar\\_pdf](https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf)

- Sánchez Muñoz, R. (2023)., Fenomenología de la educación y la formación. *Revista de filosofía open insight*, 11(22). Scielo Mexico. <https://doi.org/10.23924/oi.v11i22.440>
- Squire, C. (2008). Approaches to Narrative Research. *ESRC National Centre for Research Methods Review Paper*.  
[https://www.researchgate.net/publication/279484395\\_Approaches\\_to\\_Narrative\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/279484395_Approaches_to_Narrative_Research)
- 29 *Gamification Tools to Jazz Up Your Learners in 2024!*. Xperiencify. Retrieved March 21, 2024, from <https://xperiencify.com/gamification-tools/>
- Valdivia, P. (2021). *Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación en las aulas*. Retrieved 04 23, 2024, from <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24410/Percepcion%20docente%20hacia%20la%20incorporacion%20de%20estrategias%20de%20gamificacion%20en%20las%20aulas.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

## Anexo

### Transcripción grupo focal

**Moderador:** Buenos días a todas, y gracias por participar en este grupo focal sobre la gamificación en la enseñanza del inglés. Vamos a comenzar con una breve presentación. ¿Podrías presentarte y contarnos un poco sobre tu experiencia en la enseñanza del inglés?

**Cáqueza:** Hola a todas, soy Cáqueza. Llevo alrededor de 8 años trabajando como docente de inglés, tanto en colegios públicos como privados, y en contextos virtuales y presenciales. Aprendí a gamificar gracias a una excelente profesora que tuve en la universidad, y desde entonces aplico la gamificación a diario en mis clases. Me encanta la pedagogía activa, aunque en mi colegio actual a veces carecemos de herramientas tecnológicas, creo firmemente que con un poco de creatividad se puede gamificar sin necesidad de internet ni recursos tecnológicos avanzados.

**Simijaca:** Buenos días, soy Simijaca. Tengo 3 años de experiencia enseñando inglés. Mi pedagogía es un poco más tradicional, con toques de activismo y aprendizaje significativo. También combino la gamificación con técnicas de TPR (Total Physical Response).

**Ubaté:** Hola, soy Ubaté. Llevo más de 12 años enseñando inglés en el contexto privado. Intento equilibrar la disciplina y la gamificación en mis clases. En mi colegio, que es privado, tenemos todos los recursos para gamificar con tecnología e internet. Utilizo la gamificación especialmente para practicar y reforzar los temas trabajados. Sin embargo, la gran cantidad de estudiantes por curso a veces dificulta la aplicación de diversas estrategias.

**Susa:** Hola a todas, soy Susa. He enseñado inglés durante unos 5 años en contextos públicos y privados. Me gusta aplicar la gamificación al inicio y al cierre de la clase, y también la uso para manejar la disciplina. Aunque en el sector público también enfrentamos carencias tecnológicas, veo oportunidades con los programas gubernamentales de Cundinamarca.

**Moderador:** Gracias por compartir sus experiencias. Ahora, ¿qué beneficios creen que puede aportar la gamificación a la enseñanza del inglés?

**Cáqueza:** La gamificación, sin duda, aumenta la participación y el entusiasmo de los estudiantes. Hace que las clases sean más dinámicas y divertidas, lo que ayuda a que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos con el aprendizaje.

**Simijaca:** Sí, estoy de acuerdo. La gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más interactivo y menos monótono. Pero, umm, también es crucial mantener un balance para evitar que los estudiantes se distraigan demasiado.

**Ubaté:** Desde mi experiencia, la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también facilita la retención de información. Los estudiantes recuerdan mejor los temas cuando están involucrados en actividades lúdicas.

**Susa:** Además, la gamificación puede ser una excelente herramienta para manejar la disciplina en el aula. Los estudiantes suelen estar más atentos y menos propensos a comportarse mal cuando están inmersos en un juego educativo.

**Moderador:** ¿Podrían compartir alguna experiencia específica en la que hayan utilizado la gamificación en sus clases de inglés? ¿Cuál fue el resultado?

**Cáqueza:** Claro. Recuerdo una vez que organizamos una "búsqueda del tesoro" con pistas en inglés alrededor de la escuela. Los estudiantes estaban muy entusiasmados y colaboraron en equipo para resolver las pistas. Fue una actividad muy exitosa, y al final, todos recordaban las nuevas palabras y frases que habíamos aprendido.

**Simijaca:** Eh, bueno, yo utilicé una vez un juego de rol donde los estudiantes tenían que actuar como diferentes personajes en un mercado. Al principio fue un poco caótico, pero luego se organizaron y mejoraron mucho su fluidez y vocabulario en inglés.

**Ubaté:** ¡Yo suelo usar “Kahoot!” para repasar vocabulario y gramática. Los estudiantes se emocionan mucho con el formato de concurso y compiten sanamente. Es una herramienta muy útil y divertida.

**Susa:** Recientemente, utilicé "Classcraft" para gamificar el comportamiento y las tareas en clase. Los estudiantes ganaban puntos por completar tareas y buen comportamiento, y podían usar esos puntos para obtener recompensas. Funcionó muy bien para mantener la disciplina y motivar a los estudiantes.

**Moderador:** ¿Qué tipos de juegos o actividades gamificadas han encontrado más efectivos?

**Cáqueza:** Los juegos de roles y las búsquedas del tesoro son mis favoritos. Permiten a los estudiantes usar el idioma en contextos reales y les dan un propósito para comunicarse en inglés.

**Simijaca:** Los juegos de rol también me han resultado muy útiles. Además, las actividades de TPR combinadas con juegos físicos ayudan a que los estudiantes asocien el lenguaje con acciones, lo que facilita el aprendizaje.

**Ubaté:** Personalmente, encuentro que los juegos de preguntas y respuestas, ¡como “Kahoot!”, son muy efectivos para repasar y reforzar conocimientos. También utilizo juegos de mesa adaptados al aprendizaje del inglés.

**Susa:** Coincido en que los juegos de roles y las actividades competitivas como "Classcraft" son muy efectivos. Además, me gusta usar juegos de palabras como Scrabble o Boggle para trabajar en el vocabulario.

**Moderador:** ¿Cómo han observado que la gamificación afecta la motivación y el desempeño de los estudiantes?

**Cáqueza:** La gamificación definitivamente aumenta la motivación. Los estudiantes están más interesados y participativos. También he notado una mejora en su desempeño académico, ya que asocian el aprendizaje con experiencias positivas.

**Simijaca:** Siiiií, me pasa igual, aunque a veces tengo que ser cuidadosa para que la motivación no se convierta en desorden. Pero en general, los estudiantes parecen disfrutar más de las clases y se esfuerzan más en aprender.

**Ubaté:** La motivación y el desempeño mejoran notablemente. Los estudiantes están más dispuestos a participar y suelen recordar mejor lo aprendido. Es un cambio positivo en el ambiente de clase.

**Susa:** Definitivamente. La gamificación no solo motiva a los estudiantes incluso a uno como profe, además de que también mejora su desempeño. Están más comprometidos y eso se ve en sus resultados académicos.

**Moderador:** ¿Han notado alguna diferencia en la participación de los estudiantes antes y después de implementar técnicas de gamificación?

**Cáqueza:** Absolutamente. Antes de gamificar, muchos estudiantes eran pasivos y no participaban mucho. Ahora, todos o al menos la mayoría quieren involucrarse y competir sanamente.

**Simijaca:** Eh, sí, he visto una diferencia, pero también es importante establecer reglas claras para que la participación no se vuelva caótica.

**Ubaté:** La participación ha aumentado significativamente. Antes, solo unos pocos estudiantes participaban activamente, pero con la gamificación, todos están más involucrados.

**Susa:** Definitivamente, la participación ha mejorado. Los estudiantes están más dispuestos a colaborar y a tomar la iniciativa en las actividades gamificadas.

**Moderador:** ¿Cuáles son algunos de los desafíos que han encontrado al implementar la gamificación en sus clases?

**Cáqueza:** La principal dificultad es la falta de recursos tecnológicos en mi colegio. Sin embargo, he aprendido a ser creativa y a utilizar materiales sencillos para gamificar.

**Simijaca:** Para mí, el desafío es mantener el equilibrio entre diversión y disciplina. A veces, la gamificación puede volverse un poco desordenada si no se controla adecuadamente.

**Ubaté:** En mi caso, el número de estudiantes por clase puede ser un obstáculo. Es difícil atender a todos y asegurarse de que cada estudiante esté participando activamente.

**Susa:** Aparte de las carencias tecnológicas, a veces es un reto adaptar las actividades gamificadas a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.

**Moderador:** ¿Hay alguna barrera tecnológica o de recursos que haya dificultado la aplicación de la gamificación?

**Cáqueza:** Sí, la falta de acceso a internet y dispositivos tecnológicos en mi colegio es un problema. Pero trato de ser creativa y utilizar materiales accesibles para todos.

**Simijaca:** Eh, no tanto en mi caso. Pero sí he visto que la falta de recursos puede ser una barrera significativa.

**Ubaté:** En mi colegio no tenemos muchas barreras tecnológicas, pero el gran número de estudiantes a veces dificulta la implementación de ciertas actividades.

**Susa:** Sí, definitivamente. En los contextos públicos, la falta de recursos tecnológicos es un desafío, pero creo que con los programas del gobierno se pueden mejorar estas condiciones.

**Moderador:** ¿Han encontrado resistencia por parte de los estudiantes o colegas hacia la gamificación? ¿Cómo la manejaron?

**Cáqueza:** Al principio, algunos colegas eran escépticos, pero después de ver los resultados positivos, muchos se interesaron en aprender más sobre gamificación. Con los estudiantes, ha sido más fácil porque les encanta jugar.

**Simijaca:** Sí, algunos estudiantes al principio no tomaban las actividades en serio. Tuve que establecer reglas claras y mostrarles que los juegos también pueden ser educativos.

**Ubaté:** No he encontrado mucha resistencia. Los estudiantes generalmente están muy motivados, y mis colegas también están abiertos a nuevas ideas.

**Susa:** Algunos colegas se mostraron reacios, pero al compartir mis experiencias positivas y resultados, lograron ver los beneficios. Con los estudiantes, la adaptación fue más rápida.

**Moderador:** ¿Cómo adaptan las técnicas de gamificación para diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje?

**Cáqueza:** Pues, creo que yo trato de diseñar actividades que puedan ser ajustadas en dificultad según el nivel de los estudiantes. También doy roles diferentes dentro de los juegos para que todos puedan participar según sus habilidades.

**Simijaca:** Eh, yo uso TPR y actividades físicas para los estudiantes más kinestésicos. Para otros, adapto el contenido del juego a su nivel de comprensión y habilidades.

**Ubaté:** Intento crear actividades que puedan ser escaladas en dificultad y adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje. Por ejemplo, en un juego de preguntas, puedo hacer que las preguntas sean más fáciles o más difíciles según el grupo.

**Susa:** Utilizo una variedad de juegos y actividades para cubrir diferentes estilos de aprendizaje. También me aseguro de que cada estudiante tenga la oportunidad de participar y contribuir de manera significativa.

**Moderador:** ¿Cómo creen que evolucionará la gamificación en la enseñanza del inglés en los próximos cinco años?

**Cáqueza:** Creo que la gamificación se integrará aún más en las aulas, especialmente con el avance de la tecnología. Cada vez más docentes se darán cuenta de sus beneficios y la adoptarán en sus prácticas pedagógicas.

**Simijaca:** Espero que se desarrollen más recursos y herramientas accesibles para todos los contextos, no solo para los colegios con más recursos.

**Ubaté:** Pienso que la gamificación será una parte fundamental del currículo. Con la tecnología avanzando, habrá más herramientas innovadoras para gamificar de manera efectiva.

**Susa:** Estoy de acuerdo. La gamificación será cada vez más popular y aceptada en la educación. Los programas gubernamentales también pueden ayudar a facilitar su implementación.

**Moderador:** ¿Qué implicaciones tiene para ustedes, como docentes, gamificar?

**Cáqueza:** Para mí, gamificar significa estar en constante innovación y adaptación. Es desafiante pero muy gratificante ver el impacto positivo en los estudiantes.

**Simijaca:** Sí, umm, implica un mayor esfuerzo en la planificación y en mantener el equilibrio en el aula. Pero los resultados lo valen.

**Ubaté:** Es una manera de mantenerme motivada y creativa como docente. También es una forma de conectar mejor con los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más significativo para ellos.

**Susa:** Gamificar implica estar siempre buscando nuevas ideas y estrategias para mejorar la enseñanza. Es un desafío, pero los beneficios para los estudiantes son enormes.

**Moderador:** ¿Qué es lo que más y menos les gusta de gamificar?

**Cáqueza:** Lo que más me gusta es ver a los estudiantes disfrutar del aprendizaje y participar activamente. Lo que menos me gusta es la falta de recursos tecnológicos en mi colegio.

**Simijaca:** Me encanta ver la motivación de los estudiantes. Lo que menos me gusta es la posibilidad de que las actividades se descontrolen si no se manejan adecuadamente.

**Ubaté:** Disfruto la creatividad que conlleva gamificar y ver a los estudiantes aprender con entusiasmo. Lo que menos me gusta es la dificultad de manejar grandes grupos de estudiantes en actividades gamificadas.

**Susa:** Me encanta cómo la gamificación puede transformar el ambiente del aula. Lo que menos me gusta es la dificultad de adaptar algunas actividades debido a la falta de recursos.

**Moderador:** ¿Qué consejos les darían a otros profesores que están considerando integrar la gamificación en sus clases de inglés?

**Cáqueza:** Les diría que empiecen con actividades sencillas y vayan incrementando la complejidad. No se necesita tecnología avanzada para gamificar, solo creatividad y entusiasmo.

**Simijaca:** Umm, que tengan paciencia y no se desanimen si al principio las cosas no salen como esperan. La clave es encontrar un equilibrio y adaptar las actividades a las necesidades de sus estudiantes.

**Ubaté:** Les recomendaría que observen a sus estudiantes y elijan actividades que se adapten a sus intereses y niveles. También es importante ser flexible y estar dispuestos a ajustar las estrategias.

**Susa:** Les aconsejaría que busquen inspiración en diferentes recursos y no tengan miedo de experimentar. La gamificación puede transformar sus clases y motivar a sus estudiantes de maneras sorprendentes.

**Moderador:** ¿Qué recursos (libros, artículos, plataformas) recomendarían para aprender más sobre la gamificación?

**Cáqueza:** Recomiendo el libro "Gamify Your Classroom" de Matthew Farber. También hay muchos artículos en revistas educativas y plataformas como Edutopia.

**Simijaca:** Eh, yo sugeriría buscar artículos en sitios como TES y blogs de educadores que comparten sus experiencias con la gamificación.

**Ubaté:** "The Gamification of Learning and Instruction" de Karl Kapp es un excelente recurso. ¡También hay muchas plataformas en línea como Kahoot! y Classcraft que ofrecen guías y ejemplos prácticos.

**Susa:** Además de los libros y artículos mencionados, recomiendo participar en webinars y talleres sobre gamificación. Plataformas como Edmodo y ClassDojo también son útiles.

**Moderador:** Finalmente, después de esta discusión, ¿hay algún aspecto de la gamificación que consideren más importante que antes?

**Cáqueza:** Me reafirma la importancia de la creatividad y la flexibilidad para superar las barreras tecnológicas y de recursos.

**Simijaca:** Umm, sí, la importancia de mantener un equilibrio entre diversión y disciplina. Es un aspecto que siempre tengo presente.

**Ubaté:** La necesidad de adaptar las actividades a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje. Es crucial para el éxito de la gamificación.

**Susa:** Me doy cuenta de la importancia de compartir nuestras experiencias y aprender unos de otros. Esto puede ayudarnos a superar desafíos y mejorar nuestras prácticas.

**Moderador:** Muchas gracias a todas por sus valiosas aportaciones y por compartir sus experiencias. Ha sido una discusión muy enriquecedora.

### **Marcos Narrativos**

#### ***Marco 1: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés” Profesora***

##### ***Cáqueza***

Mi primer acercamiento teórico a la gamificación fue en la universidad, durante prácticas o en una de las materias, donde nos explicaron sobre esta metodología. Además, la docente que nos acompañaba la implementaba mucho. Decidí implementar la gamificación por primera vez en los cursos de preescolar a los que les daba clases de inglés, teniendo en cuenta sus edades, porque quería que se divirtieran mientras aprendían. Además, me habían dicho que los más pequeños aprenden a través del juego.

Luego de aplicar la gamificación por primera vez, pensé que era una gran opción y que me permitía generarles recuerdos significativos a los estudiantes, lo que a su vez hacía que

aprendieran mejor. Aprendí que podía hacer mis clases más interactivas y divertidas, y, sobre todo, que los estudiantes aprendían más fácilmente.

Ahora, aplico la gamificación en el aula de inglés casi a diario y en todos los cursos, porque siento que hace que mis estudiantes aprendan sin darse cuenta. Mi actividad favorita para gamificar es "Chinese whisper" y algunas variaciones. Es básicamente el juego del teléfono roto, pero con palabras o frases en inglés.

En el futuro, espero poder aprender más herramientas digitales y no digitales para reforzar la gamificación, con el fin de ayudar a mis estudiantes a aprender inglés más fácilmente y compartir ese conocimiento con otros profesores.

***Marco 2: "Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés" Profesora Susa***

Mi primer acercamiento teórico a la gamificación fue durante mis prácticas en la universidad, en una clase de inglés. Decidí implementar la gamificación por primera vez en 2015, durante mi práctica pedagógica en inglés, porque los estudiantes aprenden más fácilmente y de forma divertida. Luego de aplicar la gamificación por primera vez, pensé que era divertido enseñar de esa forma y aprender a través de juegos. Aprendí que se pueden aplicar juegos en las clases, fomentando diferentes modelos en el aula.

Ahora, aplico la gamificación en el aula de inglés. A veces la aplico, dependiendo de las temáticas y otras circunstancias como el clima escolar. A veces depende del clima escolar, de las temáticas y del tiempo, ya que a veces se recortan las clases por otras actividades del colegio.

Mi actividad favorita para gamificar es el "warm-up". Me parece que en este tiempo se puede gamificar. Además, dependiendo de la temática, se crean actividades en inglés como juegos virtuales o que tengan que ver con contacto físico.

En un futuro, espero que mis estudiantes desarrollen las cuatro habilidades en inglés a un nivel B1, para que se puedan desenvolver en un segundo idioma en un mundo más globalizado y competitivo.

***Marco 3: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés” Profesora Ubaté***

Mi primer acercamiento teórico a la gamificación fue cuando inicié mi trabajo, sin saber que la estaba implementando. Decidí utilizar la gamificación por primera vez en los grados de primaria porque, como estudiante, me gustaba cuando mi profesor nos ponía retos en la clase y yo aprendía mejor de esa manera. Entonces, decidí hacer lo mismo con mis estudiantes.

Después de aplicar la gamificación por primera vez, pensé que era una buena estrategia para enseñar algunos temas que necesitan más profundización. Aprendí que es una excelente metodología, ya que la clase se vuelve más divertida e interactiva. Ahora aplico la gamificación en el aula de inglés con regularidad, porque hace que la clase sea más interactiva y los estudiantes están más receptivos al aprendizaje.

***Marco 4: “Mi historia implementando la gamificación para enseñar inglés” Profesora Cáqueza***

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés ocurrió cuando diseñé una actividad que consistía en lanzar papeles y escribir oraciones en inglés. Mis estudiantes, sin embargo, decidieron hacer papeles con groserías o en blanco y lanzarlos a partes sensibles del cuerpo y la cara. Fue un fracaso porque no pude llevar a cabo la práctica de la temática prevista. La peor parte de esta situación fue que los estudiantes no me decían nada sobre lo que estaban leyendo o escribiendo. Esto me hizo sentir frustrada y decepcionada, ya que creí que la actividad era aplicable y estaba emocionada por implementarla.

De esta experiencia aprendí que la gamificación no es aplicable en las mismas condiciones para todos los cursos ni en todos los momentos. Por eso, ahora siempre estoy revisando lo que mis estudiantes hacen durante las actividades. En el futuro, espero aprender a aplicar actividades como esta incluso en salones o momentos similares o peores.

***Marco 5: “Dificultades de la gamificación” Profesora Simijaca***

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando utilicé un dado para hacer una clase sobre las partes de la cara. Cada cara del dado tenía una parte de esta, pero no obtuve el resultado que quería porque el dado solo caía en dos caras específicas y no en las demás. Entonces se perdió la dinámica de que, al lanzar el dado, se podrían ir conociendo todas las partes. La peor parte de esta situación fue que los niños decían que esa parte de la cara ya había salido y, como se repetían muchas veces las mismas dos partes, iban perdiendo el interés en el juego. En ese momento, sentí impotencia, ya que intentaba de una y otra manera que el dado cayera en una cara diferente para tener la oportunidad de ver todas las partes utilizando el dado.

De esta oportunidad, aprendí que debo tener 2 o 3 herramientas para llevar a cabo la actividad que deseo. Por eso, ahora trato de realizar varias actividades utilizando el vocabulario visto en la clase. En el futuro, espero ser lo suficientemente recursiva para crear recursos o herramientas a utilizar en las actividades.

***Marco 6: “Dificultades de la gamificación” Profesora Susa***

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando estaba realizando mis prácticas pedagógicas. No sabía cómo impartir reglas ni normas y, por ende, los niños no entendieron en qué se basaba la actividad porque no fui clara

con el objetivo del juego ni con los pasos que debían seguir, el tiempo y demás factores. La peor parte de esta situación fue que no se logró el objetivo de aprender la temática del verbo "to be", y no les quedó claro. Esto me hizo reflexionar y pensar en futuras propuestas pedagógicas en gamificación. De esta oportunidad, aprendí que se deben mejorar y aplicar las actividades según el grupo, contexto y temática. Por eso, ahora planeo mejor las actividades de juego. En el futuro, espero mejorar en la aplicación de la gamificación.

### ***Marco 7: “Dificultades de la gamificación” Profesora Simijaca***

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando utilicé un dado para hacer una clase sobre las partes de la cara. Cada cara del dado tenía una parte de esta, pero no obtuve el resultado que quería porque el dado solo caía en dos caras específicas y no en las demás. Entonces se perdió la dinámica de que, al lanzar el dado, se podrían ir conociendo todas las partes. La peor parte de esta situación fue que los niños decían que esa parte de la cara ya había salido y, como se repetían muchas veces las mismas dos partes, iban perdiendo el interés en el juego. En ese momento, sentí impotencia, ya que intentaba de una y otra manera que el dado cayera en una cara diferente para tener la oportunidad de ver todas las partes utilizando el dado.

De esta oportunidad, aprendí que debo tener 2 o 3 herramientas para llevar a cabo la actividad que deseo. Por eso, ahora trato de realizar varias actividades utilizando el vocabulario visto en la clase. En el futuro, espero ser lo suficientemente recursiva para crear recursos o herramientas a utilizar en las actividades.

### ***Marco 8 “Dificultades de la gamificación” Profesora Cáqueza***

Una situación de fracaso en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés ocurrió cuando diseñé una actividad que consistía en lanzar papeles y escribir oraciones en inglés. Mis estudiantes, sin embargo, decidieron hacer papeles con groserías o en blanco y lanzarlos a partes sensibles del cuerpo y la cara. Fue un fracaso porque no pude llevar a cabo la práctica de la temática prevista. La peor parte de esta situación fue que los estudiantes no me decían nada sobre lo que estaban leyendo o escribiendo. Esto me hizo sentir frustrada y decepcionada, ya que creí que la actividad era aplicable y estaba emocionada por implementarla.

De esta experiencia aprendí que la gamificación no es aplicable en las mismas condiciones para todos los cursos ni en todos los momentos. Por eso, ahora siempre estoy revisando lo que mis estudiantes hacen durante las actividades. En el futuro, espero aprender a aplicar actividades como esta incluso en salones o momentos similares o peores.

### ***Marco 9: “Éxito en la gamificación” Profesora Cáqueza***

Una situación de éxito en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando utilicé la herramienta Quizzis en modo papel. Mis estudiantes se divirtieron mucho y querían continuar con la actividad. La mejor parte de esta situación fue que muchos entendieron los errores que cometían y otros reforzaron lo que ya habían comprendido. En ese momento me sentí muy feliz porque los estudiantes estaban reforzando el tema y mejorando. De esta oportunidad aprendí que existen muchas herramientas que no requieren tanta tecnología y pueden motivar mucho a los estudiantes. Por eso ahora siempre estoy buscando nuevas formas de gamificar con y sin tecnología. En el futuro, espero aprender muchas más herramientas para implementar en mis clases.

***Marco 10: “Éxito en la gamificación” Profesora Simijaca***

Una situación de éxito en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando utilicé la ruleta con los nombres de los estudiantes. Ellos estaban motivados e interesados por participar. La mejor parte de esta situación fue que ellos estaban expectantes de que saliera su nombre para poder pasar al frente y realizar la actividad. En ese momento me sentí muy feliz, ya que todos participaron y estuvieron atentos a la actividad. De esta oportunidad aprendí que las actividades en las que todos tienen la posibilidad de participar son las que más los motivan. Por eso ahora trato de buscar o crear actividades que despierten ese interés o motivación para que los estudiantes participen y aprendan. En el futuro, espero encontrar herramientas o aplicaciones innovadoras para practicar la gamificación, ya que esto podría tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

***Marco 11: “Éxito en la gamificación” Profesora Susa***

Una situación de éxito en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando apliqué un rally de inglés. A los estudiantes les gustó y estuvieron muy participativos, además de estar muy activos e involucrados con la actividad. La mejor parte de esta situación fue que aprendieron la rutina personal, interactuaron con los demás compañeros y se realizó andamiaje entre pares. En ese momento me sentí muy feliz y satisfecha. De esta oportunidad aprendí que la gamificación permite aprendizajes significativos y profundos, por eso ahora trato de aplicarla cuando me es posible. En el futuro, espero que mis estudiantes aprendan de manera significativa a través de formas divertidas y novedosas, con el objetivo de adquirir conocimientos significativos aplicables a lo largo de toda su vida.

### ***Marco 12: “Éxito en la gamificación” Profesora Ubaté***

Una situación de éxito en la implementación de la gamificación en mi aula de inglés fue cuando todos lloramos de la risa. Estaba con un grupo de noveno grado y salimos a hacer el juego de las sillas. Fue muy divertido verlos bailar y cómo hacían para no quedarse sin puesto. La mejor parte de esta situación fue que ellos comentaron que les gustó la clase y que, desde ese día, su clase favorita era inglés, ya que era divertida y aprendían de una manera diferente. En ese momento, me sentí feliz. De esta oportunidad, aprendí que, si logramos que los estudiantes se diviertan, el aprendizaje se convierte en algo más significativo; además, se sienten motivados a estar en clase. Por eso, ahora, sin importar el grado, realizo un juego con ellos. En el futuro, espero seguir implementando juegos en mi clase de inglés.

#### **Entrevistas**

##### ***Entrevista 1: profesora Ubaté***

**Entrevistador:** Buenas tardes, profesora Ubaté. Gracias por participar en nuestra entrevista. Nos gustaría conocer su experiencia como docente de inglés.

**Ubaté:** Buenas tardes. Claro, llevo más de 12 años enseñando inglés en colegios privados. Me encanta enseñar y siempre busco maneras de hacer mis clases más interesantes.

**Entrevistador:** ¿Cómo se interesó en la gamificación?

**Ubaté:** Siempre he querido mantener a mis estudiantes motivados. La gamificación me pareció una herramienta ideal para hacer el aprendizaje más atractivo y divertido.

**Entrevistador:** ¿Cómo definiría la gamificación?

**Ubaté:** Es integrar elementos de juego en la enseñanza, como puntos, recompensas, desafíos y niveles, para hacer el aprendizaje más dinámico.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo mejor de la gamificación?

**Ubaté:** Lo mejor es la participación y el entusiasmo de los estudiantes. Les gusta aprender jugando y se sienten más motivados.

**Entrevistador:** ¿Y qué es lo más difícil de la gamificación?

**Ubaté:** Aunque tengo todos los recursos tecnológicos disponibles, la cantidad de estudiantes por curso a veces dificulta la implementación de diversas estrategias.

**Entrevistador:** ¿Cuándo es el mejor momento para gamificar?

**Ubaté:** Me gusta gamificar para practicar y recordar los temas trabajados. También al inicio de la clase para captar la atención.

**Entrevistador:** ¿En qué momento no es prudente gamificar?

**Ubaté:** No es prudente cuando se necesita que los estudiantes se concentren en tareas más reflexivas o cuando están muy agitados.

**Entrevistador:** Muchas gracias, profesora Ubaté. Sus insights serán muy útiles para otros docentes.

**Ubaté:** Gracias a ustedes. Espero que mi experiencia pueda ser de ayuda.

## *Entrevista 2: Profesora Susa*

**Entrevistador:** Hola, profesora Susa. Gracias por estar con nosotros hoy. Queremos recaudar experiencias sobre la gamificación para ayudar a otros profesores. ¿Podría comenzar contándonos un poco sobre su experiencia como docente?

**Susa:** Hola. Claro, llevo alrededor de 5 años enseñando en contextos tanto públicos como privados. Disfruto mucho aplicar la gamificación en mis clases.

**Entrevistador:** ¿Qué la llevó a interesarse en la gamificación?

**Susa:** Siempre he creído que el aprendizaje debe ser divertido. La gamificación me permite crear un ambiente de clase más atractivo y motivador para mis estudiantes.

**Entrevistador:** ¿Cómo definiría la gamificación en sus propias palabras?

**Susa:** Es el uso de elementos de juego en la enseñanza. Puede ser desde un simple juego de preguntas y respuestas hasta una competencia con premios.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo mejor de la gamificación?

**Susa:** Lo mejor es la motivación de los estudiantes. Les encanta participar y competir. Además, ayuda a que retengan mejor la información.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo más difícil de la gamificación?

**Susa:** Las carencias tecnológicas en los colegios públicos. Aunque hay programas del gobierno que intentan mejorar esto, a veces es un desafío. Pero he aprendido a ser creativa y utilizar recursos simples para gamificar.

**Entrevistador:** ¿Cuándo es el mejor momento para gamificar?

**Susa:** Me gusta gamificar al inicio de la clase para captar la atención y al final para repasar y consolidar lo aprendido.

**Entrevistador:** ¿En qué momento no es prudente gamificar?

**Susa:** No es prudente gamificar cuando se está introduciendo un tema nuevo y complejo. En esos momentos, prefiero una explicación más detallada y tradicional.

**Entrevistador:** Muchas gracias, profesora Susa. Sus experiencias serán de gran ayuda para otros docentes.

**Susa:** Gracias a ustedes. Es un placer poder compartir mis experiencias.

### ***Entrevista 3: profesora Cáqueza***

**Entrevistador:** Buenas tardes, profesora Cáqueza. Gracias por tomarse el tiempo para hablar con nosotros hoy. Como sabe, estamos recaudando experiencias sobre la gamificación para ayudar a otros profesores que ya la están aplicando o que quieren empezar. ¿Podría comenzar contándonos un poco sobre su experiencia como docente de inglés?

**Cáqueza:** Buenas tardes. Claro, llevo alrededor de 8 años enseñando inglés en colegios públicos y privados, tanto en entornos virtuales como presenciales. Me apasiona la enseñanza y siempre estoy buscando nuevas maneras de hacer las clases más interesantes.

**Entrevistador:** ¿Qué fue lo que la interesó en la gamificación?

**Cáqueza:** La verdad, todo comenzó en la universidad. Tuve una profesora que era excelente gamificando. Era impresionante cómo lograba captar nuestra atención y motivarnos. Decidí que quería aplicar esas técnicas en mis clases.

**Entrevistador:** ¿Y cómo definiría la gamificación en sus propias palabras?

**Cáqueza:** Mmm, para mí, la gamificación es transformar el aprendizaje en un juego. Es usar elementos como puntos, niveles y desafíos para hacer que los estudiantes se involucren y disfruten aprendiendo.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo mejor de la gamificación?

**Cáqueza:** Lo mejor es ver a los estudiantes tan motivados. Les encanta competir y superar retos. Hace que el aprendizaje sea más dinámico y participativo.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo más difícil de la gamificación?

**Cáqueza:** En mi colegio, la falta de herramientas tecnológicas es un desafío. Pero he aprendido que, con creatividad, se puede gamificar sin internet ni dispositivos tecnológicos. Solo se necesita un poco más de esfuerzo e imaginación.

**Entrevistador:** ¿Cuándo cree que es el mejor momento para gamificar?

**Cáqueza:** Me gusta gamificar al inicio de la clase para captar la atención y al final para reforzar lo aprendido. También durante actividades de repaso es muy efectivo.

**Entrevistador:** ¿Y en qué momento no es prudente gamificar?

**Cáqueza:** No es prudente cuando los estudiantes están muy inquietos o cansados. En esos momentos, prefiero usar otras estrategias más calmadas.

**Entrevistador:** Muchas gracias, profesora Cáqueza. Sus insights serán muy valiosos para otros docentes.

**Cáqueza:** Gracias a ustedes. Espero que mi experiencia pueda ayudar a otros profesores.

#### ***Entrevista 4: Profesora Simijaca***

**Entrevistador:** Buenas tardes, profesora Cáqueza. Gracias por tomarse el tiempo para hablar con nosotros hoy. Como sabe, estamos recaudando experiencias sobre la gamificación para ayudar a otros profesores que ya la están aplicando o que quieren empezar. ¿Podría comenzar contándonos un poco sobre su experiencia como docente de inglés?

**Cáqueza:** Buenas tardes. Claro, llevo alrededor de 8 años enseñando inglés en colegios públicos y privados, tanto en entornos virtuales como presenciales. Me apasiona la enseñanza y siempre estoy buscando nuevas maneras de hacer las clases más interesantes.

**Entrevistador:** ¿Qué fue lo que la interesó en la gamificación?

**Cáqueza:** La verdad, todo comenzó en la universidad. Tuve una profesora que era excelente gamificando. Era impresionante cómo lograba captar nuestra atención y motivarnos. Decidí que quería aplicar esas técnicas en mis clases.

**Entrevistador:** ¿Y cómo definiría la gamificación en sus propias palabras?

**Cáqueza:** Mmm, para mí, la gamificación es transformar el aprendizaje en un juego. Es usar elementos como puntos, niveles y desafíos para hacer que los estudiantes se involucren y disfruten aprendiendo.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo mejor de la gamificación?

**Cáqueza:** Lo mejor es ver a los estudiantes tan motivados. Les encanta competir y superar retos. Hace que el aprendizaje sea más dinámico y participativo.

**Entrevistador:** ¿Qué es lo más difícil de la gamificación?

**Cáqueza:** En mi colegio, la falta de herramientas tecnológicas es un desafío. Pero he aprendido que, con creatividad, se puede gamificar sin internet ni dispositivos tecnológicos. Solo se necesita un poco más de esfuerzo e imaginación.

**Entrevistador:** ¿Cuándo cree que es el mejor momento para gamificar?

**Cáqueza:** Me gusta gamificar al inicio de la clase para captar la atención y al final para reforzar lo aprendido. También durante actividades de repaso es muy efectivo.

**Entrevistador:** ¿Y en qué momento no es prudente gamificar?

**Cáqueza:** No es prudente cuando los estudiantes están muy inquietos o cansados. En esos momentos, prefiero usar otras estrategias más calmadas.

**Entrevistador:** Muchas gracias, profesora Cáqueza. Sus insights serán muy valiosos para otros docentes.

**Cáqueza:** Gracias a ustedes. Espero que mi experiencia pueda ayudar a otros profesores.