

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

### **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

**Windy Zulay Pérez Villalobos, Sergio Quintero Céspedes y Andrea Sertuche Puentes**

**Universidad Santo Tomas, Facultad de Educación**

**Especialización en Pedagogía para la Educación Superior**

**Seminario de Investigación II**

**2021**

# **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

**Windy Zulay Pérez Villalobos, Sergio Quintero Céspedes y Andrea Sertuche Puentes**

**Avance del Proyecto de Grado para Optar el Título de Especialización en Pedagogía para  
la Educación Superior**

**Asesor**

**German Rolando Vargas**

**MSc. Historia**

**Dr. Educacion**

**Universidad Santo Tomas, Facultad de Educación**

**Especialización en Pedagogía para la Educación Superior**

**Seminario de Investigación II**

**2021**

## Tabla de Contenido

|                                                                  | pág. |
|------------------------------------------------------------------|------|
| Capítulo I                                                       |      |
| Introducción                                                     | 8    |
| 1. Problema de Investigación.....                                | 6    |
| 1.1 Lectura de Contexto .....                                    | 6    |
| 1.2 Planteamiento del Problema.....                              | 8    |
| 2. Objetivos.....                                                | 11   |
| 2.1 Objetivo General .....                                       | 11   |
| 2.2 Objetivos Específicos .....                                  | 11   |
| 3. Justificación .....                                           | 11   |
| 4. Antecedentes.....                                             | 15   |
| 5. Marco Referencial .....                                       | 20   |
| 5.1 Marco Teórico conceptual y legal.....                        | 20   |
| 5.1.1.1 Didáctica General.. .....                                | 21   |
| 5.1.1.2 Didácticas Específicas. ....                             | 22   |
| 5.1.2 Herramientas Didácticas (Instrumental) .....               | 22   |
| 5.1.2.1 Práctica Pedagógica. ....                                | 23   |
| 5.1.3 Didácticas Específicas sobre la Enseñanza del Inglés ..... | 24   |
| 5.1.4 Enseñanza de la Habilidad Speaking .....                   | 24   |
| 5.1.4.1 Habilidades Comunicativas. ....                          | 24   |
| 5.1.4.2 Speaking. ....                                           | 26   |
| 5.1.4.3 Reading.....                                             | 27   |
| 5.1.4.4 Listening. ....                                          | 28   |
| 5.1.4.5 Writing.....                                             | 28   |
| 5.1.5 Aprendizajes Previos .....                                 | 29   |
| 5.1.5.1 Enseñanza. ....                                          | 29   |
| 5.1.5.2 Aprendizaje Significativo. ....                          | 30   |
| 5.1.5.3 Aprendizaje Autónomo.....                                | 31   |
| 5.1.5.4 Aprendizaje Colaborativo.....                            | 32   |

**Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

|         |                            |    |
|---------|----------------------------|----|
| 5.1.6   | Aula de Inglés .....       | 33 |
| 5.1.6.1 | Ambientación de Aula. .... | 33 |
| 5.1.7   | Gamificación.....          | 34 |
| 5.1.7.1 | Video Juegos.....          | 34 |
| 5.1.7.2 | Juegos Educativos.....     | 35 |
| 6.      | Referencias .....          | 42 |

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

### **Introducción**

La gamificación en el ámbito de la educación ha despertado un gran interés como herramienta para dirigir o modificar el comportamiento del alumno en el aula mediante el acto de implicarle (engagement). El informe NMC Horizon Report sobre Educación Superior (2014) destaca que “la gamificación en la educación está ganando apoyo entre los educadores” ya que favorece la implicación del alumno en tareas que, a priori, podrían considerarse como aburridas o difíciles. No se trata solo de motivar, sino de implicar al alumno en la realización de una actividad de aprendizaje y luchar así contra el aburrimiento, la sensación de dificultad, el desinterés o la falta de atención y de autonomía.

En el caso concreto de una clase de ELE, las actividades que se diseñan deben servir para trabajar tanto la forma como el uso ya que el alumno acude al aula para aprender. Con la gamificación, se trata de aprender jugando, por lo que estas actividades de aprendizaje se diseñan introduciendo elementos motivadores propios del juego.

(Werbach & Hunter, 2012) Agrupan los elementos del juego en tres niveles ordenados de mayor a menor nivel de abstracción. En el primer nivel, están las dinámicas que son la estructura implícita del juego y en las que se encuentran las emociones, la narración, la progresión, las limitaciones y las relaciones. En el segundo nivel, están las mecánicas que son los procesos básicos que hacen progresar la acción (el juego) y que consiguen el compromiso del alumno con los objetivos del aprendizaje. Se destacan los retos o desafíos, la competición, la cooperación, el feedback y las recompensas. En el último nivel, están los componentes que son los elementos concretos del juego. Se destacan los logros, las insignias, los niveles, las tablas de clasificación, los bienes virtuales y los avatares, entre otros.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Así, para diseñar correctamente una actividad de aprendizaje, hay que escoger aquellos elementos del juego que favorezcan una mayor motivación e implicación del alumno en la actividad. En otras palabras, el objetivo es lograr que la actividad de aprendizaje gamificada se adapte lo máximo posible a las características del alumnado.

Este anteproyecto tiene como finalidad que los docentes implementen el uso de la gamificación y vuelvan este tema común e indispensable en la enseñanza y el aprendizaje del idioma extranjero inglés, además que este aporta a los estudiantes una manera diferente de aprender una segunda lengua de forma lúdica y didáctica, promoviendo así la motivación y el interés de los estudiantes y haciendo que los docentes fomenten nuevas estrategias en el aula.

### **Capítulo 1**

#### **1. Problema de Investigación**

##### **1.1 Lectura de Contexto**

A continuación, se presenta la lectura de contexto para proceder a la investigación que se desarrollara en la I. E, Marco Antonio Franco Rodríguez (MAFRA), esta investigación se llevará a cabo en el municipio de Villavicencio, el cual es la capital del departamento del Meta, está ubicado en el centro del país, y de acuerdo con su importancia económica y potencial turística, se localiza en el piedemonte de la cordillera oriental de los Andes a una altura de 467 metros sobre el nivel del mar, en la margen del río Guatiquía que dispone de numerosos caudales, entre ellos, los ríos Guayuriba, Ocoa, Negro y multitud de corrientes menores. El área municipal es de 1328,00 km<sup>2</sup> tiene una temperatura promedio de 25 grados centígrados y cuenta para el año 2020 con una población cercana a los 384.131 habitantes.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Villavicencio está dividida en 8 comunas, en la cual se encuentra la comuna 4, esta comuna se encuentra ubicada en el nororiente de la ciudad, hace parte de la zona rural del corregimiento cuatro con veredas como los arrayanes y puerto Colombia. Por el sur con la comuna cinco y por el occidente con la comuna tres. Presenta una población 105.473 habitantes según determinando el 21% de la población total de la ciudad.

En cuanto a la estratificación de las viviendas de esta comuna, tenemos que el estrato más común es el 3, de acuerdo a los factores establecidos en la ciudad de Villavicencio podemos determinar que la comuna cuatro (4), se identifica por estar en un proceso de crecimiento urbanístico dado su incremento de residencias.

Según PEI de la institución (2021), en la comuna 4, se encuentra el colegio Marco Antonio Franco Rodríguez, (MAFRA), en donde se llevará a cabo la investigación; MAFRA es una institución de carácter oficial ubicada en un estrato 1 en la comuna cuatro de la ciudad, el cual tiene una población estudiantil de 1500 estudiantes de los grados transición, básica primaria y secundaria, entre estratos 1 y 2. (p. 2)

El centro educativo no está directamente relacionado con barrios o zonas comerciales, debido a que su ubicación es aislada en una zona verde en cercanía al Humedal Coroncoro (fuente hídrica caños negros).

Un porcentaje representativo de las familias, como lo registra la documentación oficial de la institución, tienen madres cabeza de familia, en otros casos ambos padres trabajan todo el día, mayormente en el sector de la economía informal, condiciones que determinan que los estudiantes estén durante el día sin el cuidado de los adultos o bajo la supervisión de los abuelos, vecinos u otros miembros de la familia. Afectando esta situación directamente a los estudiantes en su proceso educativo, ya que se presentan inasistencias continuamente por parte de los estudiantes a las clases,

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

no cuentan con el acompañamiento escolar necesario por parte de sus padres de familia y esto conlleva a que en ocasiones no cumplan con tareas y deberes educativos, además se evidencian afecciones de salud constante, también el entorno donde residen algunos estudiantes es una zona con altos índices de violencia y drogadicción. Siendo esto, un factor de riesgo y amenaza en contra del desarrollo integral de los estudiantes de la institución educativa MAFRA.

El grado noveno objeto de intervención, cuenta con 38 estudiantes entre los 15 y 17 años de edad, quienes muestran escaso uso del idioma inglés a la hora de comunicar una necesidad o responder preguntas, argumentando que no les gusta hablar este idioma porque les da pena equivocarse y ser objeto de burlas, así que prefieren no intentarlo, según lo manifestó su docente; también, se evidencia poco interés en la necesidad de promover el aprendizaje del idioma inglés, tanto por los directivos, docente y padres de familia, es por esto que se plantea el siguiente problema.

### **1.2 Planteamiento del Problema**

En la actualidad muchas instituciones dicen haber dejado atrás el modelo tradicionalista y estar utilizando un nuevo modelo, en el colegio Marco Antonio Franco Rodríguez es común ver que se implementan las TIC en las planeaciones didácticas de las diferentes competencias, para hacer más significativos los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero no todos los docentes utilizan las TIC y tampoco hacen que sus clases sean más dinámicas y motivadoras para los educandos.

"Se puede afirmar que el aprendizaje se caracteriza como un proceso cognitivo y motivacional a la vez" (GONZÁLEZ CABANACH, 1996) en consecuencia, en la mejora del rendimiento académico debemos tener en cuenta tanto los aspectos cognitivos como los

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

motivacionales. Para aprender es imprescindible "poder" hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, los conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario "querer" hacerlo, tener la disposición, la intención y la motivación suficientes (componentes motivacionales) (NUÑEZ & GONZALEZ-PUMARIEGA, 1996) Los especialistas más destacados en este tema como por ejemplo (PARIS & LIPSON, 1983), (PINTRICH & DE GROOT, E.V., 1990) opinan que, para tener buenos resultados académicos, los alumnos necesitan poseer tanto "voluntad "(will) como "habilidad" (skill) (En G. Cabanach et al.,1996), lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos. Las clases con poca motivación incitan a que los niños no presten atención y prefieran emitir distintos sonidos desagradables mediante el transcurso de ella y por ende conlleva a que los niños no logren explotar en su totalidad sus capacidades cognitivas y corporales a la hora de recibir conocimiento. Por consecuente esto abarca la posibilidad de que el maestro conozca diferentes maneras o estrategias para motivar a los educandos a tener mayor interés sobre las clases de inglés y las distintas competencias, facilitando así su labor como educador.

A través de las experiencias vividas con los estudiantes del grado Noveno del colegio Marco Antonio Franco Rodríguez, se ha evidenciado en ellos dificultad durante el aprendizaje en el área de inglés, más específicamente en la habilidad comunicativa de “speaking”, esto debido a que las actividades desarrolladas para la enseñanza de las temáticas del área no es de muy buen agrado para los jóvenes, por lo tanto esto permite que en los jóvenes se genere atención dispersa, dificultan en el aprendizaje del área; partiendo de esta situación se ha diseñado un instrumento de recolección de información que permite como primera medida conocer el interés y el gusto que tienen los estudiantes por la implementación de nuevas estrategias, juegos y aplicaciones

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

didácticas en las clases de inglés, esto con el fin de utilizar la gamificación como una herramienta pedagógica.

Al presentarse una deficiencia en la comprensión de los niños en la habilidad del speaking, hemos dirigido nuestra mirada hacia el cambio de la forma de enseñanza para facilitarle a los aprendices su aprendizaje en el área de Inglés.

Se propone implementar el método de la gamificación como estrategia de enseñanza el cual permite involucrar al estudiante en el proceso y hacer de la clase un escenario de encuentro e interacciones participativo y dinámico, con el fin de romper la monotonía de la clase y crear un ambiente práctico que motive al estudiante a superar las dificultades que lo agobian y puedan entablar una comunicación en idioma inglés, de tal forma que reduzca la frustración a equivocarse y genere en ellos seguridad y la reducción de tensiones para obtener un ambiente tranquilo.

Según (Karl, 2012) dice que la “Gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y uso de pensamiento para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.8). Así mismo, compartiendo la opinión de (Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley, & Sung, 2013) quienes “manifiestan que la gamificación puede ser un sistema educativo práctico y atractivo teniendo en cuenta que este método puede ser utilizado a modo de estrategia de apoyo para promover la educación entre pares, mejorando el comportamiento de las personas”. (p.13) con el propósito de promover un aprendizaje con experiencias gratificantes. Es así que surge la siguiente pregunta problematizadora:

¿Cuál es el aporte de la gamificación como estrategia didáctica a las prácticas pedagógicas de la enseñanza del inglés, para el fortalecimiento para la habilidad del speaking en el grado 9° de la I.E. Marco Antonio Franco Rodríguez de Villavicencio?

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo General**

Identificar el aporte de la gamificación como estrategia didáctica a las prácticas pedagógicas de la enseñanza del inglés, para el fortalecimiento de la habilidad del speaking en el grado 9° de la I.E Marco Antonio Franco Rodríguez de Villavicencio.

### **2.2 Objetivos Específicos**

- Caracterizar las prácticas pedagógicas utilizadas por los profesores en la enseñanza del idioma inglés.
- Reconocer las didácticas que favorecen el aprendizaje del idioma inglés para fortalecer la habilidad del speaking
- analizar la pertinencia de la gamificacion como estrategia didactica para fortalecer la habilidad del speaking
- Diseñar una estrategia didáctica a partir de la gamificación como herramienta didáctica para mejorar la habilidad del speaking.

## **3. Justificación**

La educación en estos momentos está experimentando una transición, dejando poco a poco los métodos tradicionales que durante años regían la estructura educativa en Colombia. Estos avances están relacionados con el área tecnológica, y aunque esta transformación de las

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

herramientas educativas va desde hace más de una década, estas herramientas aún seguían siendo de uso exclusivo del sector empresarial.

Aunque la mayoría de las instituciones tenían una estructura sistemática en sus procesos educativos, fue a finales de 2019 y a comienzos de este año, que el desarrollo y aplicación de las TICS en el área educativa se magnifico, todo esto a raíz de la emergencia sanitaria provocada por la enfermedad del coronavirus (Covid-19).

Con la aplicación de la tecnología en el aula de clase, y el uso de material didáctico como (aplicaciones y material multimedia) se podría percibir un ambiente más lúdico y llamativo, proponiendo estrategias innovadoras que ayuden a potenciar la creatividad y la motivación. Se ha comprobado que por medio de la lúdica o como se diría en un vocabulario más técnico, la gamificación, los alumnos que están expuestos a estas nuevas aplicaciones, tienden a mejorar su productividad, su interacción social, su participación y desarrollo cognitivo.

Teniendo en cuenta en lo que nos vamos a enfocar, llegamos a una conclusión en conjunto de identificar la falencia que impide que los alumnos puedan desarrollar con facilidad las actividades necesarias para mejorar, desarrollar y aplicar sus habilidades al momento de expresarse en una segunda lengua.

Lo que queremos comprobar con la aplicación de la lúdica o gamificación como método alternativo no-tradicional, es que el sujeto pueda desarrollar su habilidad de comunicación en un segundo idioma (Listening, speaking, reading y writing). Esta propuesta se originó con el fin de utilizar elementos del juego mediante la gamificación para atraer a los estudiantes, aumentar su motivación y su interés en el aprendizaje de un nuevo idioma y fortalecer sus habilidades especialmente la habilidad del habla.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Debido a que muchos no tienen la habilidad de expresar oralmente sus conocimientos en un segundo idioma, la gamificación es un recurso pedagógico que estimula la interacción, lo que ayuda al desarrollo del lenguaje y al aprendizaje de conceptos y contenidos, además, puede aplicarse a cualquier asignatura para llamar la atención de los niños, jóvenes y adultos en un proceso de aprendizaje y que participen de una manera activa en su intercambio de ideas, conocimientos y al mismo tiempo divertirse aprendiendo.

La implementación de propuestas pedagógicas y didácticas es importante, porque permite incluir las tendencias actuales en la enseñanza, enfoques y modelos educativos, así como posibilitar una mayor planificación en las estructuras didácticas de las diferentes materias. La idea es recurrir al uso de juegos, videos, ejercicios de escucha oral, dando a los estudiantes la oportunidad de ser participantes críticos y expresivos.

En esta medida, esta propuesta tiene como objetivo implementar la gamificación para promover la interacción y el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma extranjero inglés, en estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Marco Antonio Rodríguez de Villavicencio, cabe mencionar que este tipo de propuesta se puede realizar en estudiantes de todas las edades y que tengan interés en aprender este idioma.

El objetivo es fortalecer en los estudiantes su aprendizaje de una segunda lengua (inglés), permitiéndoles ser más competitivos en un mundo que demanda profesionales integrales. También el profesor y el estudiante tendrán una conexión más que el proceso pedagógico, el campo humano. Mediante el uso de la gamificación, los estudiantes reflejarán lo que piensan, viven y sienten. también brinda múltiples opciones de trabajo y resalta la interacción en el aula, favoreciendo a todos sus integrantes el desarrollo de procesos socioculturales, cognitivos, conductuales y comunicativos.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Con todo lo anterior expuesto, el objetivo del docente, investigador y el sujeto participante en la presente investigación , es garantizar un ejercicio que sirva como modelo para futuros métodos de enseñanza, y hacer fortalecer y sustentar nuevos métodos de enseñanza que ayude al ministerio de educación a modernizarse y adoptar en su estructura nuevas políticas pedagógicas que perfeccionen lo métodos ya existentes y se desarrollen en un futuro métodos más acordes a las necesidades de cada institución que hace parte del territorio.

Para concluir esta sección del capítulo, podemos expresar que nuestra función como profesionales es de servir como instrumentos para desarrollar un ambiente más proactivo y uniforme, donde los estudiantes puedan desarrollar de manera ininterrumpida su formación, promoviendo metodologías que sigan despertando su curiosidad y la necesidad de seguir aprendiendo.

Para el docente e investigador y la institución en general, el impacto se observará bajo los estándares y la enseñanza del inglés, bases teóricas, metodológicas y políticas educativas, como la promulgada por el (MEN. M. d., 2014), como lo son bilingüismo, educación, políticas y programas nacionales. El MEN de Colombia ha diseñado e implementado el Programa Nacional de Bilingüismo, actual Programa Nacional de inglés, con el fin de mejorar la competencia comunicativa en lengua extranjera y facilitar oportunidades laborales y académicas. (p.33).

Así mismo, reconocer este idioma como un factor fundamental para cualquier sociedad interesada en hacer parte de dinámicas culturales y globales.

El objetivo principal de este programa ha sido “tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, que inserten al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural” (Fandiño, Bermúdez, & Lugo, 2012)

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

Con base en este objetivo es importante mencionar tres líneas de acción principales:

- Política educativa y lingüística, las cuales se han dado mediante el establecimiento de lineamientos curriculares (Lineamientos curriculares para idiomas extranjeros), estándares para competencias en inglés (Guía número 22: Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés) y la formulación de disposiciones estatales como la ley de bilingüismo de 2013 y los decretos 3870 de 2006 y decreto 2450 de 2015 para el funcionamiento de escuelas de idiomas y programas de licenciatura.
- Formación docente, la cual se ha entendido como cursos de inmersión, cursos virtuales de lengua y actualización metodológica mejoramiento de metodología.
- Evaluación y seguimiento, a través de pruebas diagnósticas, clasificación de profesores y estudiantes, exámenes Saber y Saber Pro y certificaciones internacionales. Este proceso integra una comunidad que construirá las bases para generar una buena comunicación e interacción en los estudiantes donde ellos pueden intercambiar su conocimiento.

### **4. Antecedentes**

La gamificación es una palabra de un origen no muy antiguo, en este proyecto los investigadores quisieron poner como foco este tema por ser un tema nuevo para muchos y además por el solo hecho de aportar a la sociedad una novedad a sus enseñanzas y ya que se está moviendo todo tan rápido los estudiantes exigen y piden innovaciones en sus clases y como no hacerlo con el método gamificado el cual es una forma muy lúdica de enseñar cualquier tipo de área o materia. A continuación, se mostrarán referencias nacionales e internacionales sobre la gamificación.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9**

### ***Internacionales:***

Como evidencia de que la gamificación ya se ha implementado en aulas de clase, en la Universidad de Alcalá, España un grupo de docentes expertos y su directora Ana María Cestero Mancera decidieron practicar este método en un grupo de estudiantes de lengua extranjera inglés de la Universidad de Alcalá en España, obteniendo resultados satisfactorios de su investigación, por parte de los estudiantes quienes fueron los más beneficiados se dedujo que aprendieron más y que además el tiempo se les paso más rápido y por parte de los docentes resaltaron la motivación, participación, concentración y esfuerzo que tuvieron los estudiantes durante las clases. Teniendo esta investigación la tomamos como referente para nuestro proyecto ya que se relaciona a nuestro campo educativo.

Los juegos digitales también hacen parte de la gamificación son hoy uno de los temas preferidos a la hora de elegir una actividad de ocio, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos. Tanto es así que según la Asociación de Desarrolladores y Editores de Software sitúan a España con 14 millones de video jugadores, Alemania con 34, Francia con 31 y Reino Unido con 22.8 Por su parte el informe Global Games Market Report de Newzoo sitúa a América Latina con 170, Norteamérica 190, Europa Media y este de África 520 y Asia Pacífico 740, datos que sugieren aprovechar el potencial de estos recursos.

Son numerosas las investigaciones y los autores que han abordado el uso de los videojuegos en distintos niveles educativos y con diferentes grupos de edad, aunque aún son muy escasas las experiencias planteadas en el contexto universitario. En tal sentido muchos afirman que el uso de los videojuegos y juegos digitales como un recurso más en el desarrollo del currículo universitario aporta una serie de beneficios educativos. Independientemente de que algunos autores<sup>2</sup> trabajen

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

la terminología Aprendizaje Basado en juegos digitales o (Digital Game-Based Learning), se manejan dos tipos de juegos digitales, están los creados para la ludificación, puestos a disposición de aspectos educativos, así como de formación de algunos aspectos determinados y otros creados como juegos serios o (Serious Games) en los que lo primordial es la parte educativa y la lúdica está en segundo plano.

La sección de Búsqueda Temática Digital de este número se honra en contar con la colaboración de los prestigiosos profesores de la Sede "Carlos Rafael Rodríguez" de la Universidad de Cienfuegos, los que no sólo propusieron este interesante tema, sino asumieron su compilación y análisis. Son ellos, el MSc. Iván López Rodríguez, el Dr.C. Raidell Avello Martínez y la Dra. C. Luisa M. Baute Alvarez.

### ***Nacionales:***

Las preguntas que dieron paso a la construcción de los cuestionarios están basadas en la MBE (Metodología Basada en Evidencia), esta metodología permite la construcción de preguntas que configuran la prueba. Esta metodología consiste en un conjunto de procesos o pasos, que parten de la identificación de los conocimientos, las habilidades o las competencias que serán evaluadas a través de las pruebas y llegan hasta la definición de las preguntas. Dicha metodología garantiza la correcta estructuración y respuesta a las preguntas del examen y con ello, la evidencia del propósito a evaluar (ICFES, 2014)

En esencia, la metodología está en coherencia con las estructuras curriculares, los DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje), los elementos referenciados en los estándares curriculares, las evidencias propuestas para el aprendizaje, las competencias definidas en las unidades de

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

aprendizaje y por último, la actividad o tarea, de la que se desprende la pregunta. Su construcción implica un proceso de revisión exhaustiva, de corrección de estilo, de minucias que conlleven a un proceso métrico, en donde se garantice la calidad de la pregunta y permita observar las competencias evidenciadas por los estudiantes.

En la construcción de preguntas participaron 15 profesores licenciados en las diferentes áreas del conocimiento, se realizaron procesos de capacitación. Las preguntas cumplieron las condiciones: ser motivantes, despierten la curiosidad del estudiante, involucrar contextos atractivos para el estudiante, y la construcción del ítem, se configura en la implementación de la lúdica, su validación se realizó desde el juicio de expertos en el diseño de la prueba y la corrección en la socialización de las mismas, en 15 colegios de la ciudad. En total se construyó un banco de 1.000 preguntas, depositados en una base de datos en la tecnología MySQL.

Para generar la participación en la web, e iniciar el juego se realizaron las siguientes tareas:

Se publica la aplicación en tiendas de descargas Google Play y Apple Store, desde estos espacios virtuales, los estudiantes pueden acceder y descargar la aplicación de manera gratuita.

Se desarrolló una campaña publicitaria de lanzamiento, en la cual se otorga premio a los tres mejores estudiantes: 1 viaje con gastos pagos fuera del país y 2 viajes a destinos nacionales. Estos premios se constituyeron en el detonante a nivel nacional, con lo cual se motivó una masiva participación, con evidencia en los resultados.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Como complemento a la campaña publicitaria, se enviaron invitaciones: cartas en físico, correos electrónicos y afiches que invitan a la participación, en todos los casos, exhibiendo los atractivos premios. En total se enviaron 650 cartas a diferentes instituciones de todo el país.

En total se realizaron tres pruebas, que otorgaban cupos de clasificación a la prueba final; permitiendo obtener niveles de clasificación y eliminación. En total 1.250 estudiantes presentaron los tres retos clasificatorios y 150 disputaron la final, y tres de ellos fueron los ganadores.

La herramienta está diseñada para recoger y procesar datos estadísticos y ofrece gráficos de control, reportando los resultados de variables que llaman atención y determinan el grado de participación por: regiones, género y edad. La base de datos que recoge la información, está alojada en servidores web de Amazon. El objetivo de masificación de uso del App, se logró y aunque se persigue un objetivo pedagógico, la empresa desarrolladora, demuestra su gusto por los resultados y más cuando las estadísticas, proponen un aumento en sus recursos económicos, ya que, gracias a la motivación, propuesta en el juego, de 5.530 de usuarios que interactuaron, 205 de ellos propone comprar la herramienta, es decir el 3,7%. La compra de estos refleja, que las instituciones miran con agrado esta herramienta por que encuentra respuesta en sus estudiantes y docentes, tal como lo afirma, Cortizo, carrero y Pérez (2011), cuando aclaran que, al realizar actividades basadas en juegos en la formación de estudiantes, se pueden impulsar cambios de hábito tanto en los estudiantes como en los profesores.

## **Capítulo II**

## **5. Marco Referencial**

### **5.1 Marco Teórico conceptual y legal**

Teniendo en cuenta que la propuesta de investigación es extensa, es pertinente profundizar en los conceptos dados por los expertos que han podido aportar conceptos muy significativos a la gamificación por lo tanto se mostraran diferentes categorías y subcategorías todas enfatizadas en la enseñanza del inglés usando el método gamificado el cual es el punto principal de la investigación.

#### **5.2.1 Presentación**

En el capítulo II se presentarán cinco categorías, todas asociadas con la Gamificación el cual es el tema principal del proyecto de investigación, en cada categoría se describirán una serie de conceptos claves para el entendimiento del uso de la gamificación en las aulas de inglés especialmente. La gamificación en el ámbito de la educación ha despertado un gran interés como herramienta para dirigir o modificar el comportamiento del alumno en el aula mediante el acto de implicarle (engagement).

El informe (Report & NMC Horizon, 2014) destaca que “la gamificación en la educación está ganando apoyo entre los educadores” ya que favorece la implicación del alumno en tareas que, a priori, podrían considerarse como aburridas o difíciles. (p.3)

No se trata solo de motivar, sino de implicar al alumno en la realización de una actividad de aprendizaje y luchar así contra el aburrimiento, la sensación de dificultad, el desinterés o la falta de atención y de autonomía. Ahora bien, por el lado de los estándares de competencias de una segunda lengua en el ministerio de educación La Ley 115 determina, a partir del artículo 67 de la Constitución, como uno de los fines de la educación "El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

nacional y de su identidad". Así el Ministerio de Educación Nacional mismo, resalta la necesidad de promover la adquisición de por lo menos una lengua extranjera desde el ciclo de primaria. Siendo coherentes con esto, se hace necesario introducir en el ámbito escolar un concepto de cultura que valore la presencia de grupos étnicos claramente diferenciados de acuerdo con lenguas, religiones, valores y diferencias socio-económicas. Es necesario apoyar entonces, modelos educativos que permitan atender y desarrollar armónicamente los diferentes modelos culturales que se dan cita en el país y en el mundo promoviendo así el respeto por la diversidad cultural.

**5.1.1.1 Didáctica General.** La didáctica en sí da validez o le brinda valor a todos esos métodos de enseñanza, que son previamente desarrollados y aplicados para un solo fin, y este es transmitir conocimiento. También podemos considerar la didáctica como elemento principal para desarrollar en el alumnado, la disciplina.

Para que la transmisión del conocimiento sea efectiva es necesario emprender la búsqueda de todos esos elementos válidos que van a optimizar la calidad de la enseñanza. Es necesario tener en cuenta al momento de aplicar un modelo de enseñanza las dos perspectivas que están disponibles al momento de transmitir el conocimiento, estas perspectivas son las del docente como emisor del contenido y al alumno como receptor.

Es necesario también tener en cuenta que herramientas se adaptan al entorno de aprendizaje, ya que como es notable, no todo grupo o curso que hace parte de una institución educativa, no tienen los mismos recursos para aplicar los mismos métodos de enseñanza.

La didáctica es tan esencial en el desarrollo de un docente y la relación de éste con su alumnado, que es esencial usar la didáctica como herramienta para crear un currículo, que analicen los aspectos de la enseñanza, para crear competencias para su labor docente.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

**5.1.1.2 Didácticas Específicas.** Como lo menciona en el párrafo anterior, no todos los modelos o estrategias pedagógicas son iguales en cualquier región, hay características que hace que las estrategias pedagógicas varíen dependiendo en qué tipo de sociedad se esté trabajando. Los recursos económicos en este apartado son esenciales para detectar diferencias en la aplicación de la didáctica y sus elementos esenciales para enseñar la lengua específica del inglés la cual se ha convertido en un idioma indispensable en aprender sea por necesidad o por simple gusto.

No solo las regiones definen una estrategia de aprendizaje, las instituciones y las diferentes disciplinas se pueden definir como didácticas específicas. Por ejemplo: Colegio – Universidad, Matemáticas – español, Primaria - Bachillerato. Teniendo en cuenta todas estas características, nosotros como grupo debemos detectar todos estos aspectos. Es necesario tener en cuenta como ingredientes esenciales en nuestro proyecto, la institución educativa, el estrato social, la edad de los estudiantes y la calidad de las herramientas que se van a utilizar.

### **5.1.2 Herramientas Didácticas (Instrumental)**

Toda estrategia educativa requiere de unos instrumentos, de herramientas que sirvan como soporte al docente, es todo ese material de soporte para que el alumnado complete su formación y desarrollo de un tema en específico. En nuestro proyecto de investigación, las herramientas didácticas son las protagonistas, sobre todo en métodos como la gamificación. El material didáctico ha dado pasos agigantados desde los inicios de este siglo, desde las enciclopedias interactivas, hasta la expansión del internet con sus plataformas digitales. Es un mar infinito de posibilidades; los aplicativos móviles son más esenciales y aún más desde el inicio de la pandemia. Los recursos ya no son físicos sino magnéticos, el acceso a la información es ilimitado e instantáneo. En temas relacionados como la lúdica, las herramientas didácticas es el amigo de cualquier docente, forjando así una interacción más orgánica, sin limitaciones. Si retrocedemos en

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

el tiempo, había dos formas de aprender inglés en un aula, audio y libros, esto creaba una interacción en la cual el estudiante podrá adquirir conocimiento respecto a cómo desarrollar su pronunciación, también la escritura podía y el listening, en su tiempo fue el pilar de todo profesor de una lengua extranjera, pero no era lúdico, no era interactivo ni llamativo. ¿Que pretendemos al momento de expresar todos estos conceptos? Que no todo aprendizaje se limita al material académico, que hay muchas fuentes las cuales se pueden usar para transmitir conocimiento.

**5.1.2.1 Práctica Pedagógica. (Vygotsky, 1979)** da una definición acerca del mediador, “es aquel que incentiva de manera natural en el estudiante mediante avances que en él no sucederían de forma espontánea y con esto logra un adelanto en su desarrollo. (p.49)

La educación es fundamental para un mejor desarrollo del país, que se basa a través de un proceso de mediación docente lo cual el maestro es la persona principal que tiene el deber de coordinar y orientar el proceso de enseñanza para un mejor desempeño de la comunidad estudiantil. (Vygotsky, 1979.p.49)

Durante mucho tiempo en la educación hubo una barrera entre el docente y el alumno. Donde el profesor solo se limitaba a enseñar y el alumno a aprender. En cierto modo esa forma de transmitir conocimiento estaba bien. Pero si ponemos en consideración, herramientas más efectivas, esa relación entre alumno y maestro debe ser más íntima. Hoy en día la educación es interpersonal, hay que tener en cuenta aspectos que antes no se tenían en consideración, este aspecto importante es la relación interpersonal entre el docente y el alumno, para que haya un desarrollo en el aula y una creciente calidad al momento de enseñar, hay que tener varios aspectos en consideración. El más importante, saber el método que se le facilita a un grupo de alumnos en específico, como grupo y como individuos, detectar las falencias, el estado de ánimo y psicológico del alumno, detectar sus virtudes, sus fortalezas y su área especializada. En este proyecto de

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

investigación tenemos en consideración esos aspectos, el primero es detectar las falencias del alumnado, el segundo detectar los recursos disponibles y tercero adecuar esos recursos para hacerlos más atractivos para los estudiantes. Es importante tener una relación estrecha con el estudiante, es de ese cómo podemos ayudar al individuo de una manera más personal y personalizada

### **5.1.3 Didácticas Específicas sobre la Enseñanza del Inglés**

Volviendo al ejemplo de la grabadora y el libro, estos dos elementos eran exclusivos al momento de dar una clase de lengua extranjera, como dije anteriormente, fue ingenioso y también esencial. ¿Qué didácticas específicas podemos relacionar con la gamificación y el aprendizaje de una segunda lengua? Las opciones son infinitas. Como experiencia personal de uno de los miembros de este grupo, esta persona se volvió un experto en geografía viendo partidos de la liga de campeones de Europa; no es un método tradicional de aprendizaje, pero aun así brindo conocimiento. ¿Si un partido de fútbol puede enseñarnos que la capital de Bulgaria es Sofia, porque un video juego de temática militar no nos puede enseñar algo? Es ahí donde empieza nuestro interés, de buscar herramientas que nos ayuden a ser más versátiles al momento de enseñar, simplificar metodologías complejas a algo más simple.

### **5.1.4 Enseñanza de la Habilidad Speaking**

**5.1.4.1 Habilidades Comunicativas.** La enseñanza de idioma extranjero inglés se ha vuelto de suma importancia en ámbitos laborales, culturales, educativos, personales, económicos y profesionales, debido al desarrollo de la globalización, pues en la actualidad es lo que maneja el intercambio de diferentes mercados, por lo que es necesario tener conocimiento de una segunda lengua, como lo es el inglés para tener una mejor comunicación y una interculturalidad bilingual. Es decir, la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera tiene como fin formar ciudadanos

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

con competencias que le ayuden en el intercambio cultural, científico y tecnológico con otras personas y países del mundo.

Según (Corrales Wade, 2009) determina que la habilidad comunicativa del idioma es la práctica del mismo y que a través de ella el estudiante aprende a quién dirigirse, cómo dirigirse, que decir, que palabras y frases utilizar para ser comprendido adecuadamente cuando pretende comunicar una idea, un criterio, una pregunta. (p.156-157)

Así el estudiante se convierte en el constructor de su conocimiento. Por esta razón, con la gamificación se pretende buscar nuevas formas que permitan tanto al docente como al estudiante disfrutar de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés y que a su vez se mejoren las habilidades comunicativas.

El idioma inglés es definido como una lengua extranjera debido a que esta no es utilizada como lengua de comunicación entre los estudiantes cuando están fuera del aula de clase, ya sea, porque no tienen la necesidad o no han desarrollado las habilidades para hacerlo, generando inseguridad a la hora de entablar un diálogo espontáneo en su contexto real. Por lo anterior, es frecuente que la apropiación de este idioma sea de gran dificultad para algunos estudiantes debido a las estrategias didácticas y metodológicas que se utilizan en el aula de clase, donde la estructura gramatical y de vocabulario son el eje central de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Si se lleva al estudiante a perder el interés y a considerarlo irrelevante para las necesidades que tiene en su contexto. Por este motivo, surge el gran desafío de utilizar en el aula de clase metodologías que lleven al estudiante a interactuar en su entorno con mayor confianza y fluidez a partir de la apropiación de elementos lingüísticos propios de la lengua y haciendo uso de estrategias didácticas como el juego, el liderazgo, la motivación y el trabajo en equipo. sustentan (Torres & Yépez, 2018, págs. 89-97).

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9

El desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes se puede trabajar a partir de diferentes estrategias funcionales y sociales, como lo sugieren (Jack C. Richards & Theodore S. Rodgers, 2014) citado por (Torres & Yépez, 2018)

De acuerdo a lo anterior, las estrategias didácticas y metodológicas que se elijan para trabajar en el aula de clase con el estudio del idioma inglés, deben propender al desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas, escribir, leer, escuchar y hablar, haciendo uso del trabajo de la estructura gramatical, la apropiación del vocabulario, la generación de espacios de trabajo que involucren la interacción social y el intercambio de saberes.

**5.1.4.2 Speaking.** Es una de las habilidades más difíciles de aprender en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero inglés, pues no se le ha dado mucha prioridad a la enseñanza de esta desde temprana edad, y los estudiantes siempre tienen un mayor desinterés al momento de hacer práctica de esta, pues no sienten la confianza ni tienen la fluidez para poder entablar una conversación con otra persona en el idioma inglés. Por esta razón, es necesario la creación, diseño e implementación de actividades secuenciales y motivantes haciendo uso de estrategias tecnológicas que estructuran el camino hacia la puesta en práctica oral del inglés desde referentes básicos que generan confianza hasta acciones más profundas que pretenden desarrollar la seguridad de los aprendices en la lengua.

Según (Hadaway, Vardell, S. , & Young, T. , 2001) es necesario desarrollar la confianza en el estudiante creando un ambiente confortable en el aula para que pueda participar activamente en la interacción oral, logrando afianzar la competencia comunicativa. (p.15)

La habilidad de hablar según los Lineamientos Curriculares Idiomas Extranjeros (MEN., 1998) sustenta que este es un proceso complejo que implica el manejo de un lenguaje y léxico determinado, el cual puede ser abordado en espacios de trabajo que el docente genere en el aula a

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9

partir de diversas estrategias funcionales y sociales como lo sugiere (Torres & Yépez, 2018) como conversaciones entre pares, debates donde haya intercambio de ideas, entre otros.(p.17)

**5.1.4.3 Reading.** Según lo expresado por (McNamara, 2004) , la actividad lectora es compleja, y se vuelve aún más compleja cuando se trata de una lengua que no es la lengua materna, ya que en el proceso lector se concatenan aspectos psicolingüísticos que requieren, no solamente de conocimientos gramaticales, sino de actitud abierta y dinámica por parte del lector que lo lleven, a través de la lectura a entablar un diálogo profundo con el texto hasta proponer un nuevo escrito bajo sus propios argumentos.

El proceso de Reading en una lengua extranjera, no es una tarea fácil y requiere de tiempo, planeación y conocimiento por parte del educador. Frecuentemente la enseñanza de este idioma se limita a la memorización de vocabulario que, aunque es necesario, no genera aprendizaje, porque los estudiantes no logran darle significado apropiado en el contexto global del escrito. Por eso, es necesario la implementación de nuevos recursos pedagógicos novedosos como la gamificación que nos ayuden a transformar los métodos de enseñanza del idioma extranjero inglés desarrollando todas sus habilidades.

La gamificación puede usarse para enseñar a los estudiantes cómo realizar adecuadamente tareas de lectura y esto se debe básicamente a la motivación extrínseca que produce.

(Ibáñez, 2016) explica que es relativamente fácil motivar a los estudiantes a corto plazo, pero no es fácil transformar esa motivación en motivación a largo plazo. Si esto se consigue, la motivación se transforma en compromiso. (p,5).

Gracias a la gamificación, los estudiantes estarán motivados y crearán rutinas para completar tareas de lectura.

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

**5.1.4.4 Listening.** Escuchar es una habilidad que se ha dejado de lado, puesto que en la enseñanza de la lengua extranjera el proceso de traducción no permite una adaptación del oído y un esfuerzo por entender lo que se está diciendo en la lengua extranjera, es así que es fundamental establecer estrategias que enriquezcan y potencien esta habilidad, por medio de actividades tales como escuchar música, videos, películas y activar el proceso auditivo en todas las situaciones conversacionales.

La habilidad de escucha según (MEN, 1998) en sus lineamientos curriculares “implica ir tejiendo el significado de manera inmediata, con pocas posibilidades de volver atrás en el proceso interpretativo de los significados” (p. 50), es decir, que esta habilidad está vinculada directamente con las otras habilidades, para llegar a entender de manera efectiva lo que se pretende comunicar; por este motivo, escuchar es un proceso muy similar a leer en el sentido que se interpreta y comprende lo hablado y es más difícil, puesto que exige una respuesta inmediata en la interlocución.

**5.1.4.5 Writing.** De esta manera, la comunicación escrita es parte esencial del aprendizaje de un idioma extranjero. Su uso junto a las otras habilidades lingüísticas y comunicativas constituyen un elemento crucial para el logro de la competencia comunicativa. Por lo tanto, la enseñanza de la escritura debe ser estimulada desde el nivel elemental de competencia comunicativa con la finalidad de desarrollar una buena redacción en los estudiantes. Se sugiere que el profesor incluya entre sus estrategias de enseñanza la escritura como proceso y reflexione sobre su uso en el aula.

Escribir bien lleva implícito un mensaje significativo y un buen uso del idioma. Para iniciar el proceso de escritura se tiene que buscar contenidos y generar nuevas ideas. Se debe decidir cómo organizar el texto, pensar a qué audiencia va dirigido, tener muy claro qué

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9

efecto se quiere lograr y manejar el lenguaje para conseguir ese efecto. Se debe considerar el uso correcto de la sintaxis, seleccionar vocabulario, definir el estilo que se desea adoptar, asegurar la coherencia y la lógica del texto. Se debe evitar cometer errores de ortografía, producir un texto claro y transparente, utilizar adecuadamente los signos de puntuación y controlar la longitud del texto (Cuervo Echeverri C & Flórez Romero R, 2007, pág. 33)

### 5.1.5 *Aprendizajes Previos*

**5.1.5.1 Enseñanza.** El proceso de enseñanza aprendizaje es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos acerca de un tema en especial.

Diversas teorías hablan del comportamiento humano, las teorías sobre el aprendizaje tratan de explicar los procesos internos cuando aprendemos, por ejemplo, la adquisición de habilidades intelectuales, la adquisición de información o conceptos, las estrategias cognitivas, destrezas motoras o actitudes. Quedando, así, planteado el proceso enseñanza-aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (José Contreras Domingo, 1990, pág. 27)

De acuerdo a la teoría de (PIAGET, 1969) “el pensamiento es la base en que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia que se desarrolla una estructura y un funcionamiento que va modificando la estructura. La construcción se hace mediante la interacción del organismo con el medio ambiente.” (p.47)

La importancia del proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocer que función cumple cada concepto. El aprendizaje es el proceso dialéctico de apropiación individual de los contenidos y forma de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia socio-histórica. Además, es importante porque a través de del mismo se apropian los conocimientos y ayudan a los

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9

individuos a desarrollar habilidades para aprender, progresar, aprender a aprender y crecer, también, ayuda a que el estudiante reconozca su estilo y mantenga siempre vivo el deseo de seguir aprendiendo. La enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales de un determinado tema. Así mismo, este promueve la exploración, la construcción y la reflexión sobre las teorías del proceso de aprendizaje, es decir van de la mano, además, enseñar transmite conocimientos, colabora para que se acumulen y forma el pensamiento y desarrolla actitudes.

**5.1.5.2 Aprendizaje Significativo.** El aprendizaje significativo es aquel que permite construir su propio aprendizaje y a su vez darle un propio significado, este tipo de aprendizaje no se olvida y mantiene las capacidades en el estudiante. Aprendizaje significativo Para Ausubel, es el aprendizaje en donde el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje y según **(Serrano, 1990)** aprender significativamente “consiste en la comprensión, elaboración, asimilación e integración a uno mismo de lo que se aprende”. El aprendizaje significativo combina aspectos cognoscitivos con afectivos y así personalizar el aprendizaje. (p.59).

El aprendizaje significativo favorece tanto a los estudiantes como al docente, pues es importante en el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, debido a que enseñar es transmitir conocimientos y aprender es adquirir esos conocimientos y desarrollarlos.

Todo el aprendizaje en el salón de clases puede ser situado a lo largo de dos dimensiones independientes: la dimensión repetición-aprendizaje significativo y la dimensión recepción-descubrimiento. En el pasado se generó mucha confusión al considerar axiomáticamente a todo el

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9

aprendizaje por recepción (es decir, basado en la enseñanza explicativa) como repetición, y a todo el aprendizaje por descubrimiento como significativo. (Ausubel, 1997. p.67)

Esta teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, pone al estudiante a relacionar el nuevo material o nuevo aprendizaje con su estructura cognoscitiva en forma no arbitraria, es decir, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente en la estructura cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Además, la tarea de aprendizaje en sí es potencialmente significativa, ya que cualquiera de los dos tipos de aprendizaje mencionados, pueden llegar a ser significativos.

**5.1.5.3 Aprendizaje Autónomo.** El aprendizaje autónomo depende en gran parte de elementos actitudinales derivados de ciertos comportamientos que hacen parte del desarrollo personal del individuo y que muchas veces desconocemos, Cabe considerar que para hacer referencia a las concepciones de aprendizaje autónomo es necesario tomar en cuenta lo que hay detrás de las acciones y/o estrategias que emplean los estudiante, es decir, de qué forma se adquiere y se evalúan las metas de aprendizaje que se han propuesto los mismos, es importante tener en cuenta que los trabajos de investigación profundizan en las concepciones de aprendizaje pero es necesario profundizar en las concepciones relacionadas con el aprendizaje autónomo como parte fundamental del aprendizaje. Bajo esta perspectiva, **(Martínez-Fernández, 2004)** define las concepciones de aprendizaje como “la forma en que los sujetos asumen el aprendizaje y su naturaleza, y en cómo se aproximan al logro de los objetivos propuestos”. (p.33).

Caicedo (2005), “establece que las creencias de aprendizaje autónomo en estudiantes se relacionan, principalmente, más no exclusivamente, con sus experiencias educativas en el colegio y en la misma universidad.” (p.8)

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Parece que en estos dos contextos identifican áreas de conocimiento y procesos pedagógicos, que no sólo son favorables para el desarrollo de su autonomía que otros, sino que además construyen conceptos de autonomía diversos. Algunos elementos constitutivos de estos procesos pedagógicos, tales como las metodologías, los materiales y las formas de evaluación, así como los rasgos de personalidad de los maestros, se constituyen en factores de alta incidencia en la promoción de autonomía en el aprendizaje a este nivel.

**5.1.5.4 Aprendizaje Colaborativo.** El aprendizaje colaborativo es uno de los métodos más usados hoy en día en todas las instituciones educativas, puesto que se ha demostrado que a través de la colaboración los estudiantes pueden compartir sus ideas, pensamientos y conocimientos con las demás personas, y en base a esto construir nuevos conocimientos. La idea principal de este tipo de aprendizaje es que el conocimiento puede ser creado dentro de un grupo mediante la interacción de varios de sus miembros.

La teoría del aprendizaje colaborativo es la expresión más representativa del socio constructivismo educativo; no es una teoría inseparable en sus componentes, sino un conjunto de líneas teóricas que resaltan el valor constructivo de la interacción sociocognitiva y de la coordinación entre participantes, integrantes de un grupo. “El aprendizaje colaborativo es un proceso social en el que, a partir del trabajo conjunto y el establecimiento de metas comunes, se genera una construcción de conocimientos; de acuerdo con (Guitert & Giménez, F., 2000)”, se da una reciprocidad entre un conjunto de individuos que saben diferenciar y contrastar sus puntos de vista, de tal manera que llegan a forjar un proceso de construcción de conocimiento. (p.89).

Por otra parte, (Casamayor, 2010) afirma que el aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes desarrollar competencias transversales necesarias para el desarrollo profesional, como son la planificación del tiempo, la comunicación, la solución de problemas y la toma de decisiones;

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9

además, pueden fomentar la capacidad innovadora y creativa, en definitiva, potenciar una mayor profundidad en el aprendizaje. (p.34)

### 5.1.6 *Aula de Inglés*

**5.1.6.1 Ambientación de Aula.** El ambiente es visualizado como un espacio con una riqueza invaluable que responde a una estrategia educativa y constituye un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje. Se parte de un concepto de ambiente vivo, cambiante y dinámico, a medida que cambian los niños y niñas, los intereses, las necesidades, las edades, los adultos y el entorno en el que se está inmerso (*Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2014*)

(Herrera, 2006) afirma que “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p. 2), lo que evidencia la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas. (Jaramillo, 2007)refuerza esta idea al considerar que el ambiente del salón de clase es esencial en el favorecimiento del desarrollo físico, social y cognitivo de los niños y las niñas. (p.5).

Resalta a su vez la importancia del desarrollo integral de las personas inmersas en el proceso educativo, el cual busca “promover su integración social crítica” (Read, 1948; Sacristán, 1996, citados en (Romo, 2012) p. 142).

Es decir, el ambiente es concebido como los aspectos físicos, sociales y humanos que configuran el espacio-tiempo en que [el] ser humano vivencia experiencias diversas que le permiten con más o menos facilidad generar aprendizajes que favorecen su desarrollo integral” (Romo, 2012)

Aunado a lo anterior, se tiene el espacio y la distribución del mobiliario, materiales, entre otros elementos, que contribuyen positiva o negativamente con las relaciones interpersonales

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

desarrolladas en el ámbito interno del aula y entre los diferentes actores del proceso educativo y, por consiguiente, con la construcción exitosa del conocimiento y del aprendizaje.

(Jaramillo, 2007) & (Bonell, 2013) comenta que el entorno físico tiene dos elementos principales, la instalación arquitectónica y el ambiente; interactuando entre sí para fortalecer o limitar el aprendizaje de las niñas y los niños. Lo anterior es reforzado por Iglesias (1996), citado por (Jaramillo, 2007) , quien apunta que en el ambiente se interrelacionan los objetos, los olores, las formas, los colores, los sonidos y las personas que ahí permanecen y se relacionan; de ahí que el mobiliario del aula, su distribución, las paredes, los murales, los materiales, la forma como están organizados y la decoración o ambientación, son un reflejo del tipo de actividades realizadas, de las relaciones que se establecen y de los intereses de los niños, niñas y adultos.

### **5.1.7 Gamificación**

**5.1.7.1 Video Juegos.** Con los avances en la tecnología, han proliferado los videojuegos, abriendo se así las posibilidades de enseñar y de educar en el ámbito de la educación. Estudios empíricos llevados a cabo en torno a los videojuegos (Barata 2013) destacan los beneficios de los videojuegos en el ámbito de la educación. Dichos estudios demostraron que los estudiantes de educación primaria, secundaria y superior (universidades) que habían aprendido por medio de los videojuegos mostraron mejor comprensión de las asignaturas, mayor diligencia y mayor motivación. (p.44)

En una entrevista realizada a Jenkins Lacasa (2010), y ante las bondades de los videojuegos, este profesor y sociólogo reflexiona sobre el uso de los videojuegos en las escuelas. Existen, según él, tres formas de utilizarlos en el aula. (p.55)

La primera es usar los videojuegos ya creados y comercializados y crear actividades en torno a ellos. La segunda, desarrollar nuevos videojuegos que incluyan el contenido escolar. Y la

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9

tercera y última, rediseñar las actividades de la escuela para integrar los elementos del juego y el diseño de los videojuegos.

**5.1.7.2 Juegos Educativos.** Coincidiendo con Deterding (2011), destacan asimismo que la gamificación no consiste en construir un juego que se pueda comercializar como producto acabado y que los usuarios reconocen como tal un juego—, sino que se trata de usar algunos elementos de los juegos. (p.335).

Por ello, la gamificación ofrece más flexibilidad que los juegos. Además, ambos autores enfatizan que, si bien una actividad gamificada no debe contener todos los elementos del juego, sí debe contener un buen número de ellos, sin que unos sean más importantes o mejores que otros.

Ambos definen la gamificación como “the use of game elements and game-design techniques in non-game contexts”. Es decir, se trata de introducir ciertos elementos del juego y su pensamiento (game thinking). Mediante las técnicas del diseño de juego (game-design techniques), se decide qué elementos utilizar y dónde colocarlos para lograr que la experiencia resultante sea mayor que la suma de los elementos del juego.

Medios tecnológicos. La Comisión de las Comunidades Europeas (2001), define a las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) como un término que se utiliza actualmente para hacer referencia a una gama amplia de servicios, aplicaciones, y tecnologías, que utilizan diversos tipos de equipos y de programas informáticos, y que a menudo se transmiten a través de las redes de telecomunicaciones. (p.1).

En la actualidad, el trabajo de los profesores se ha caracterizado por la inclusión de recursos tecnológicos en beneficio de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Castaño, Gimeno & Calderón, Laura (2004), hace mención de los siguientes Recursos Tecnológicos que pueden utilizar los docentes en el aula:

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

- Computadoras de Mesa
- Laptop
- Celulares
- Software Educativos
- Juegos Educativos
- Páginas Web
- Blogs
- Correos
- Multimedia
- Data Show
- Impresoras
- Internet
- Televisores
- Reproductor de DVD
- Sistema de Audio Digital.
- Cámara de Video
- Cámara Digital

### **5.3 Referentes Epistemológicos:**

En esta investigación sobre cuáles herramientas didácticas aportarían a la implementación de la gamificación en el aula de inglés, para el fortalecimiento de la habilidad de Speaking en el grado 9° de la I.E Marco Antonio Franco Rodríguez de Villavicencio, se escogió como apoyo

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

epistemológico la Hermenéutica; debido a que la interpretación es una herramienta que ayuda a entender el aprendizaje. También permite analizar y comprender nuevos conocimientos.

La hermenéutica en este tipo de investigación permite implementar distintas herramientas para focalizar la investigación, entre estas: la observación, la entrevista y otros métodos cualitativos. También permite crear cuestionamientos sobre las finalidades de la investigación, y crear categorías y subcategorías con el fin de guiar la información reunida en el transcurso de esta. También se pueden observar y detectar problemáticas, que dan como resultado el desarrollo de nuevas actividades para buscar solución a dichos problemas.

Según (GADAMER, 1986) "La hermenéutica se originó por la necesidad de una adecuada interpretación de la tradición intelectual, religiosa y cultural, que incide en la formación y la definición de la identidad de las comunidades humanas. Es decir, que la hermenéutica se originó como instrumento de apoyo para la interpretación de las tradiciones; su principal función la podemos definir como el de ser instrumento para la adecuada transmisión del conocimiento humano". Basándonos en lo anterior podemos decir que la interpretación de lo que consumimos por medio de tradiciones y culturas, abre una ventana al dialogo y a la transmisión de nuevas ideas, tambien se puede relacionar en la manera en la cual nos comunicamos y queremos darnos a entender.

Si para (GADAMER, 1986) es una herramienta para transmitir para (RICOEUR, 2003)es darle vida y sentido propio a lo que se interpreta, en pocas palabras es crear un mundo posibilidades donde el que pone las reglas es aquel que tiene acceso al aprendizaje. En pocas palabras la hermenéutica de la investigación nos permite explotar esa creatividad y darle nuestro toque personal a lo que consumimos.

### **5.4 referentes metodológicos**

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

Tipo de investigación Tipo de estudio para dar cumplimiento al objetivo propuesto en la investigación, se suscribe el ideal de cambio y el autorreflexión crítico de los actores educativos, un ideal propio del paradigma socio-crítico, lo cual hace necesario un acercamiento a la descripción e interpretación de la realidad, desde las vivencias y narrativas de sus participantes, adaptándose de esta manera, el tipo de investigación cualitativa. Asimismo, se acogen principios y procedimientos de la metodología de investigación acción, lo que permite investigar al tiempo que se realiza la intervención, vinculando a los participantes implicados en la definición e interpretación y transformación de las problemáticas institucionales para la generación de cambios sociales. En coherencia con el paradigma socio crítico y el tipo de investigación cualitativa que enmarcan el presente trabajo, la investigación acción (I-A), entendida como el “estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (Murillo, 2010-2011, pp. 4), se configura como una de las metodologías más apropiadas para dar lugar a la consecución de los objetivos propuestos, pues encuentran eco en la finalidad primordial de la I-A que es “propiciar el cambio social, transformar la realidad y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación” (Sandín Esteban, 2003) . En la práctica educativa la I-A es el tipo de metodología sugerida, su finalidad no es la acumulación de conocimientos sobre la enseñanza o la comprensión de la realidad educativa, sino fundamentalmente aportar información para la toma decisiones, los procesos de cambio y mejoras para la práctica educativa. Así la producción y utilización del conocimiento se subordina a su objetivo principal y se condiciona por el mismo (ELLIOTT, 1993) .La investigación acción es la investigación de los profesionales en ejercicio para resolver sus propios problemas y mejorar su práctica. Dentro de este paradigma de la investigación se propone un acercamiento sistemático desde el enfoque de la investigación cualitativa, entendida, según (Hernández, Fernández , & Baptista, 2006) como: Un conjunto de

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en términos de los significados que las personas les otorguen. (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, pp. 9). Según (Bartolomé, 2000) los cinco grandes rasgos que nos permiten distinguir una investigación-acción de cualquier otra actividad investigadora o experiencia educativa son: 1) El objeto de la investigación-acción es la transformación de la práctica educativa y/o social, a la vez que se procura comprenderla mejor. 2) Hay una articulación permanente de la investigación, la acción y la formación a lo largo de todo el proceso. 3) Se da una manera particular de acercarse a la realidad: vincular conocimiento y transformación. 4) El protagonismo es de los educadores-investigadores. 5) Hay una interpelación del grupo. En este sentido el carácter cualitativo de la presente investigación, se hace evidente en cada una de sus fases, pues tanto los objetivos, como la metodología y las técnicas de recolección de información fueron formulados para identificar las características reales y contextuales de la problemática, lo cual demandó una interpretación de la misma desde la perspectiva de los estudiantes y los docentes que interactúan con ella en el contexto de la institución. López y Sandoval (s.f) afirman que “La investigación cualitativa es la que produce datos descriptivos, con las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable. Constituida por un conjunto de técnicas para recoger datos”.

### **5.5 Técnicas e instrumentos de recolección de la información**

En esta investigación la recopilación de datos se realizará mediante el uso de elementos que pueden proporcionar información sobre las necesidades del estudiante: para este paso, se exige

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

el uso de encuestas, entrevistas, observaciones y otros elementos que nos ayuden a entender las necesidades entre los estudiantes, el profesor y el contexto.

Según lo plantea Bavaresco (2006, p.95) “una investigación no tiene significado sin las técnicas de recolección de datos, cada tipo de investigación determina las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas e instrumentos o medios que serán empleados”. Haciendo mención a lo anterior, deducimos que estas técnicas nos ayudan a conducir a la verificación del problema planteado. Según mi diseño de investigación, los posibles instrumentos de recolección de datos podrían ser:

- **OBSERVACIÓN:** Según (West (1994, p. 7) es el acto de observar algo y registrar los resultados de una manera que produce datos que pueden ser analizados e interpretados. La observación es el método fundamental para obtener datos de la realidad, es obtener información a través de la percepción intencional y selectiva, ilustrada e interpretativa de un objeto o fenómeno particular.

En esta investigación se pretende usar el instrumento de observación para recolectar información acerca de la población objeto, con el fin de conocer las necesidades, para el proceso de observación usamos las notas de campo que nos permite guardar toda la información adquirida en este proceso. Las notas de campo son observaciones específicas, recolectadas la mayor parte del tiempo de manera inmediata, son notas que tienen que ver con los hechos vividos a través de la escucha y la observación directa en el entorno. Son una forma interactiva y no interpretativa que describe la acción.

- **CUESTIONARIOS** de acuerdo a (Brown, 1995, p. 50; West, 1994, p. 7) son a menudo instrumentos en papel o en computadora que piden a los encuestados sus opiniones, en lugar de

## **Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9**

medir el aprendizaje. destinada a obtener respuestas sobre el problema en estudio y que el entrevistado lo llene por sí mismo.

El cuestionario es un de las herramientas más usadas por los investigadores porque permite clasificar los intereses en datos esenciales y precisa el objeto de estudio. Por otra parte, la elaboración de un cuestionario requiere un conocimiento previo a cerca del fenómeno que se va a investigar, lo cual se realiza mediante el proceso de observación, facilitando la creación del tipo de preguntas que se harán y que nos llevara a la verificación de nuestra pregunta problema, además, se debe tener en cuenta el orden en el que deben aparecer las preguntas.

- LAS ENTREVISTAS (Griffie, 2005; Kvale, 1996; Tuckman, 1999, p. 403; West, 1994, p. 7) son generalmente reuniones cara a cara en las que el recolector de datos hace preguntas a alguien siendo entrevistado.

La entrevista es considerada el instrumento por el cual se logra la mayor parte de recolección de información. Por esta razón, en esta investigación haremos uso de esta herramienta porque a través de la entrevista se puede tener una relación directa entre el investigador y la población de estudio. Además, la entrevista puede ser individual o colectiva, lo importante es obtener la información de forma oral.

Por otro lado, usaremos algunos instrumentos de intervención pedagógica puesto que nuestro método será una investigación acción debemos tener una intervención en el aula, dichos instrumentos son:

- -Planes de clase y unidad didáctica que nos permitirán ir midiendo el proceso que están adquiriendo los estudiantes y nos permita ver qué dificultades y fortalezas tienen los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera mediante el uso de la gamificación.

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9

• El trabajo de los estudiantes y las actividades de grabación de video, que puedan mostrar interacción y trabajo cooperativo en el aula, el uso de videos mientras los estudiantes realizan su trabajo en clase nos permite almacenar, verificar y analizar los datos, con el fin de hacer un análisis e identificar los aspectos a ser tratado en las clases para poder realizar mejoras en las actividades implementadas o para evaluar si el trabajo se está haciendo bien en las clases.

### 6. Referencias

- AREA, M., & GONZÁLEZ, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI, Murcia*, v. 33, 15-38, Disponible en: . Acceso en: 28 jun. 2016.
- Bartolomé, A. (27 de septiembre de 2000). Informar y comunicar en los procesos educativos del siglo XXI. Ponencia en el "XII Congreso nacional e Iberoamericano de Pedagogía". *Organizado por Sociedad Española de Pedagogía*.
- Bonell, M. P. (2013). El aula escolar, escenario propicio para gestionar una cultura para prevención de desastres. *Alcaldía Mayor y Dirección de Prevención y Atención de Emergencias Secretaría de Gobierno*. Obtenido de <http://www.proteccioncivil.org/>
- BURKE, B. (2012). Gamification 2020: what is the future of gamification? . *Standford: Gartnet*, .
- CAPONETTO, I., EARP, J., & OTT, M. (2014). Gamification and education: a literature review. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 8., 2014, Berlín. *Actas. Berlín: University of Applied Sciencies*, 50-57.
- Casamayor, G. (. (2010). “La formación on-line”, una mirada integral sobre el b-Learning. *Editorial Grao. De IRIF, SL*, P 95-104.
- Corrales Wade, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. *Zona Próxima*, pp. 156-167.
- Cuervo Echeverri C, & Flórez Romero R. (2007). La escritura como proceso. *Universidad Nacional de Colombia*.
- ELLIOTT, J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción. *Madrid: Morata*.
- Fandiño, Y., Bermúdez, J., & Lugo, V. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe. *Revista Educación y Educadores*, 15(3), pp.363-381.
- GADAMER, H.-G. (1986). Hermeneutik I, Wahrheit und Methode Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. *Tübingen: Mohr, Gesammel te Werke/ Hans-Georg Gadamer, Band 1*.

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9

- GONZÁLEZ CABANACH, R. E. (1996). El aprendizaje como proceso cognitivo y motivacional. *Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción.*, Actas, pp. 9-26.
- Guitert, M., & Giménez, F. (2000). *El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje.* En J. Duart y A. Sangra (eds.). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa, : pp. 113-134.
- Hadaway, N., Vardell, S. , & Young, T. . (2001). Scaffolding oral language development through poetry for students learning English. . *The Reading Teacher*, vol.54, .
- Hernández, Fernández , & Baptista. (2006). Metodología de la investigación. *McGraw-Hill*.
- Herrera, M. Á. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: Una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(5), 1-19. Obtenido de <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- Ibáñez, M. B. (2016). Gamificación: el arte de aplicar el juego en la biblioteca. *VIII JORNADA PROFESIONAL DE LA RED DE*.
- Ibañez, P. (2018). *Ludificación y Gamificación*. Editorial Diamante. Pg.22-23-24-25.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, M. d. (2014). Lenguajes y ambientes de lectura. Derechos y orientaciones culturales para la primera infancia. Obtenido de <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/ContenidoPrimeraInfanciaICBF/Documentacion/Documentos-2014/Junio/AMBIENTES.PDF>
- Jack C. Richards, & Theodore S. Rodgers. (2014). Approaches and Methods in Language Teaching. *Cambridge University Press*,.
- Jaramillo, L. (2007). Planta física a nivel interno y externo. Disposición del ambiente en el aula. *Universidad del Norte. Instituto de Estudios Superiores en Educación*. Obtenido de <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal%20files/DisposicionAmbienteAula.pdf>
- José Contreras Domingo. (1990). Enseñanza, currículo y profesorado, introducción crítica a la didáctica. *Ediciones Akal S.A*.
- Karl, M. K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. *John Wiley & Sons*.
- Lee, J., Ceyhan, P., Jordan-Cooley, W., & Sung, W. (2013). GREENIFY: A Real-world Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming, Paper*.
- Martínez-Fernández, J. R. (2004). Concepción de aprendizaje, metacognición y cambio conceptual en estudiantes universitarios de psicología. *Departamento de Psicología Básica. Barcelona: Universidad de Barcelona*.
- McNamara, D. S. (2004). SERT: Self-explanation reading training. . *Discourse Processes*.
- MEN. (1998). Lineamientos Curriculares para el Área de Lenguaje. . *Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio*.
- MEN. (1998). Programa Nacional de Inglés, Colombia Very well.
- MEN., M. d. (2014). Programa Nacional de Inglés 2015-2025. *Colombia very well*.
- NUÑEZ, J., & GONZALEZ-PUMARIEGA, S. (1996). Motivación y aprendizaje escolar. . *Congreso Nacional sobre Motivación e Instrucción.*, Actas, pp. 53-72.

## Implementación de la Gamificación en el Aula de Ingles en el Grado 9

- PALAZÓN-HERRERA, J. (2015). Motivación del alumnado de educación secundaria a través del uso de insignias digitales. *Opción*, Maracaibo, n. 31, p. 1059-1079, 2015.
- PARIS, S., & LIPSON, M. Y. (1983). Becoming a strategic reader. . *Contemporary Educational Psychology*, 8, 293-316..
- PIAGET, J. (1969). Psicología y Pedagogía. *Barcelona: Ariel*.
- PINTRICH, P., & DE GROOT, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.
- Report, & NMC Horizon. (2014). Una colaboración entre the New Media Consortium y the EDUCAUSE Learning Initiative, un Programa de EDUCAUSE. *Edición Educación Superior*.
- RICOEUR, P. (2003). El conflicto de las interpretaciones. Ensayos de hermenéutica. *Fondo de Cultura Económica*.
- Romo, V. (2012). Espacios educativos desafiantes en educación Infantil. En V. Peralta y L. Hernández (Coords.). *Antología de experiencias de la educación inicial iberoamericana*, 141-145). . Obtenido de <http://www.oei.es/metast2021/infancia2.pdf>
- Sandín Esteban, M. P. (2003). "Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones". . *Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España*, 34.
- Serrano, M. (1990). *El Proceso de Enseñanza - Aprendizaje*. . Mérida.Venezuela. : Co-editado por el Concejo de Estudios de Posgrado y.
- Torres, M., & Yépez, D. (2018). Aprendizaje Cooperativo y TIC y su Impacto en la Adquisición del idioma Inglés. . *Revista Mexicana de Investigación Educativa*.
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Barcelona: Critica / Grijalbo*.
- Werbach , K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Harrisburg: Wharton Digital Press*,.
- YUNYONGYING, P. (2014). Gamification: implications for curricular design. *Journal of Graduate Medical Education*, v. 6, n. 3, 410-412, 2014.

GARCÍA BACETE, F.J. y DOMÉNECH BETORET, F. 1997. Motivación, aprendizaje rendimiento escolar. REME, vol. 1, n. 0. ISSN 1138-493X

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia\\_Bacete\\_Dom%c3%a9nech\\_1997\\_Motivacion\\_aprendizaje\\_y\\_rendimiento\\_escolar\\_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y)