



Fortalecimiento de las Destrezas de Comprensión y Producción Oral a Través de

la Gamificación en los Estudiantes del Nivel A2 del Programa de Adultos de una

Institución Bilingüe de la Ciudad de Buenaventura

José J. Cuesta Correa, Ivanna Patricia Ferrer Osorio y Yaneth Banguera Bonilla

Profesores: Johana Patricia Urbina Flores- Yonier Hernández Echevarría

Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás

Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje

José Jeferson Cuesta Correa

<https://orcid.org/0009-0009-9631-7865>

[josecuesta@usantotomasedu.co](mailto:josecuesta@usantotomasedu.co)

Ivanna Patricia Ferrer Osorio

<https://orcid.org/0009-0009-0851-1546>

[ivannaferer@usantotomas.edu.co](mailto:ivannaferer@usantotomas.edu.co)

Yaneth Banguera Bonilla

<https://orcid.org/0009-0005-4861-6132>

[yanethbanguera@usantotomas.edu.co](mailto:yanethbanguera@usantotomas.edu.co)

No presentamos conflicto de intereses conocidos

2024



## TABLA DE CONTENIDO

Resumen .....	6
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>8</b>
Objetivos .....	9
Objetivo general .....	9
Objetivos específicos .....	9
<b>MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>10</b>
Comprensión y Producción Oral .....	10
Comprensión Oral .....	11
Producción Oral .....	11
Ambientes Bilingües de Aprendizaje .....	13
Gamificación .....	17
Antecedentes .....	18
Internacionales .....	19
Nacionales .....	20
<b>MÉTODO .....</b>	<b>21</b>
Enfoque de Investigación .....	21
Tipo de investigación .....	22
Contexto .....	23
Participantes .....	24



<b>Criterios de selección .....</b>	<b>25</b>
Preocupación del profesor responsable.....	25
Bajo Rendimiento de los Alumnos: .....	25
Número de Estudiantes: .....	26
<b>Instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>26</b>
La Observación Participante .....	27
La Encuesta .....	28
Entrevista semiestructurada.....	28
<b>Diseño instruccional.....</b>	<b>29</b>
Etapa descriptiva.....	29
Etapa estructural.....	30
Etapa de conclusiones .....	39
<b>ANÁLISIS DE DATOS.....</b>	<b>40</b>
<b>Ciclo 1. Análisis y Codificación de los Datos Obtenidos .....</b>	<b>41</b>
<b>Metodología de la Docente Aplicada en Clase.....</b>	<b>43</b>
<b>Metodología Tradicional .....</b>	<b>44</b>
Recursos físicos y digitales.....	45
<b>Motivación de los Estudiantes a Comprender y Producir de Forma Oral .....</b>	<b>46</b>
Desafíos al momento de interactuar.....	47
Juegos grupales e individuales en clase .....	48
<b>Ejecución de la estrategia de gamificación .....</b>	<b>50</b>
<b>Ciclo 2. Análisis y Codificación de los Datos Obtenidos .....</b>	<b>52</b>
<b>Ciclo 2. Análisis de categorías y subcategorías.....</b>	<b>53</b>



**Motivación de los Estudiantes a Comprender y Producir de Forma Oral .....**

**Actividad acorde a las Necesidades de los Estudiantes de Carácter Grupal o Individual por**

**medio de la Gamificación .....56**

Metodología de la Docente Aplicada en Clase ..... 57

Recursos físicos y digitales..... 57

**CONCLUSIONES, LIMITACIONES, DESAFÍOS Y CONTRIBUCIONES..... 59**

**REFERENCIAS .....61**

**ÍNDICE DE TABLAS.....71**

Tabla 1: Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 1 ..... 71

Tabla 2: Instrumentos recolección de datos..... 72

Tabla 3: Instrumentos aplicados. Ciclo 2 ..... 72

**ÍNDICE DE FIGURAS .....72**

Figura 1: Composición del nombre Jevanet Yafei. .... 72

Figura 3: Tablero de posiciones en la estrategia gamificada..... 72

Figura 4: Trofeo y premio a grupo ganador..... 72

Figura 5: Categorías y subcategorías de análisis de Datos. Ciclo 1. .... 72

Figura 6: Mapa mental..... 72

Figura 7: Estrategia de gamificación 1..... 72

Figura 8: Estrategia de gamificación 1.1..... 72

Figura 10: Mapa mental..... 72

**ÍNDICE DE APÉNDICES .....72**

Apéndice A: Consentimientos informados ..... 72

Apéndice B: Reporte del docente a cargo ..... 72

Apéndice C: Diario observación de Observación. Ciclo 1 ..... 72



Apéndice D: Encuesta1 Ciclo 1 .....	72
Apéndice E: Entrevista semiestructurada. Ciclo 1.....	72
Apéndice F: Análisis de datos Ciclo 1 .....	72
Apéndice G: Diario observación Ciclo 2 .....	72
Apéndice H: Encuesta 2 Ciclo 2 .....	72
Apéndice I: Entrevista semiestructurada 2 Ciclo 2 .....	72
Apéndice J: Apéndice Análisis de datos ciclo 2. ....	73
Apéndice K: Videos instructivos unit 1-9.....	73
Apéndice L: Mr. Yafei's tory.....	73
Apéndice M: 4K DeOldify   Dr. Martin Luther King Jr. I have a Dream Speech – COLOR .....	73
Apéndice N: Medellin vs Bogota: Which City is Better to Travel to? .....	73
Apéndice O: Assignment 8 (part b) .....	73
Apéndice P: Rúbrica, expresión oral .....	73
Apéndice Q: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 2 .....	73
Apéndice R: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 3 .....	73
Apéndice S: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 4.....	73
Apéndice T: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 5.....	73
Apéndice U: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 6 .....	73
Apéndice V: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 7 .....	73
Apéndice W: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 8 .....	73
Apéndice X: Fotografía. La Observación Participante Ciclo 1 .....	73
Apéndice Y: Fotografía. La Observación Participante Ciclo 2.....	73
Apéndice Z: Fotografía. La Encuesta Ciclo 1 .....	73
Apéndice A.1: Fotografía. La Entrevista semi estructurada Ciclo 2 .....	73
Apéndice A.2, A.3: Mapas de rutas en la estrategia gamificada 1 y 1.1 .....	73
Apéndice A.4: Rúbrica expresión oral. Ciclo 2 .....	73
Apéndice A.5: Formato instrumentos de recolección de datos 1 .....	73



## Resumen

El aprendizaje de inglés, se ha convertido en una oportunidad eficaz en el mundo laboral (Hernández, 2014). Sin embargo, muchos, no logran mejoras en este idioma, como los aprendices del nivel A2 de una institución privada de Buenaventura, con bajo rendimiento en las habilidades orales y falta de motivación. Esto llevó a pensar en estrategias didácticas como la gamificación Cabarique (2018) y determinar cómo esta, influye en el fortalecimiento de estas destrezas comunicativas. Este proyecto propuso, identificar la causa principal de la problemática como lo fue, la metodología tradicional; implementar actividades basadas en esta estrategia, evaluar su pertinencia, para finalmente, establecerla como una estrategia útil y pertinente en el fortalecimiento de las habilidades orales en inglés. La investigación se llevó a cabo bajo el enfoque cualitativo, bajo el diseño investigación-acción. Se analizaron los datos obtenidos, a través del programa Nvivo. (Delve, 2024). Como resultado, se logró una metodología más innovadora, con actividades interactivas, ambientes y recursos novedosos que fomentaron un mejor desempeño en las habilidades orales, la retención apropiación de la gramática y el vocabulario, el trabajo colaborativo, la motivación y participación. Se recomienda la aplicación de esta estrategia para mejorar en inglés en cualquier grado, contexto, edad o habilidad.

*Palabras Clave: comprensión auditiva, estrategia, Gamificación, metodología, motivación, producción oral.*



## Abstract

Learning English has become an effective opportunity in the world of work (Hernández, 2014). However, many, do not achieve improvements in this language, such as A2 level learners of a private institution in Buenaventura, with low performance in oral skills and lack of motivation. This led to think about didactic strategies such as gamification Cabarique (2018) and determine how this, influences the strengthening of these communicative skills. This project proposed, to identify the main cause of the problem as it was, the traditional methodology; to implement activities based on this strategy, to evaluate its relevance, to finally, establish it as a useful and relevant strategy in the strengthening of oral skills in English. The research was carried out under the qualitative approach, under the action-research design. The data obtained were analyzed through the Nvivo program (Delve, 2024). As a result, a more innovative methodology was achieved, with interactive activities, environments and novel resources that fostered better performance in oral skills, retention, appropriation of grammar and vocabulary, collaborative work, motivation and participation. We recommend the application of this strategy to improve in English in any grade, context, age or ability.

Keywords: gamification, listening comprehension, methodology, motivation, oral production, strategy

## INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de idiomas especialmente inglés, se ha convertido en una necesidad en todos los ámbitos por considerarse uno de los idiomas más hablados a nivel mundial que proporciona mayor competitividad al potenciar destrezas, enriquecer el saber cultural y el entendimiento de la sociedad, entre otros.

En este sentido, tanto Cerda (2018) como Hernández (2014) destacan la importancia del conocimiento sólido de una lengua extranjera como el inglés como idioma universal y resaltan su importancia al convertirse en una habilidad práctica, que responde a las demandas de la sociedad actual facilitando el acceso al mercado laboral en un mundo globalizado.

En la misma línea, Fernández (2020) expone que las cifras estadísticas dan cuenta que 1.500 millones de personas en el mundo hablan inglés, de las cuales solo 375 millones son hablantes nativos. De esta forma, se ejemplifica el abordaje del inglés en la globalización comunicativa y social del siglo XXI.

En Colombia, la importancia del inglés se refleja en la implementación de un creciente número de acuerdos multilaterales, incluso con países con idiomas oficiales distintos al inglés. Por ello, este instituto bilingüe de Buenaventura trabaja arduamente para lograr la fluidez en inglés de sus estudiantes; quienes, en los últimos años, no han alcanzado los resultados esperados para culminar el proceso de manera satisfactoria.

Todas estas situaciones llevan a plantearse la siguiente pregunta: ¿Cómo influye la gamificación en el fortalecimiento de las destrezas de comprensión y producción oral en los



estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura?

De ahí, Orihuela (2019) resalta que: “una de las estrategias de aprendizaje que puede mejorar la motivación, concentración e involucración que necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación” (p. 6). Por otra parte, según Kapp (2012) la gamificación, es un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los estudiantes y promueve su aprendizaje. Ratificando una vez el potencial de la gamificación en la mejora de habilidades en una segunda lengua. Así como estos hay muchos otros casos que avalan la gamificación como una herramienta muy efectiva y aceptada tanto por los educandos, como por los docentes que hacen uso de ella. Este trabajo pretende identificar los factores que afectan la formación bilingüe en los estudiantes de esta institución, diseñar e implementar una estrategia de gamificación y evaluar los resultados obtenidos para determinar la pertinencia de esta estrategia al lograr que los estudiantes mayor interacción, participación, motivación y como resultado, se genere un aprendizaje más significativo.

A continuación, encontramos el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto.

## Objetivos

### Objetivo general

Establecer la Influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura.

### Objetivos específicos



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Identificar los factores que afectan el desarrollo de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en la población adulta del nivel A2.

Implementar la estrategia de gamificación diseñada

Evaluar la pertinencia de la estrategia de gamificación diseñada para el fomento las destrezas de comprensión y producción oral.

### MARCO CONCEPTUAL

Los avances tecnológicos y científicos al igual que la globalización han creado la necesidad de personas capaces de desarrollar habilidades en diversas lenguas extranjeras, preferiblemente en el idioma inglés. Para tal fin, es necesario tener una mirada holística que incluya el entorno sociocultural de los alumnos. Con base a lo anterior, Agudelo (2011) enfatiza que es de suma importancia tener en cuenta que, al momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera, este debe estar estrechamente ligado con las necesidades de los estudiantes, la sociedad y/o entorno en el cual éstos convergen, junto con la ejecución y desarrollo de tareas, actividades y de procesos lingüísticos que conduzcan al cumplimiento de forma satisfactoria de dichas necesidades. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se realizará una revisión exhaustiva de documentos que demuestran el análisis de las diversas categorías conceptuales que conciernen de forma directa con este proyecto de investigación. Primero se iniciará con el abordaje de los conceptos de comprensión y producción oral seguido del concepto de ambiente bilingüe de aprendizaje y finalmente el concepto de gamificación, siendo ésta la estrategia por la cual se opta para dar una posible solución a la problemática objeto de estudio.

### Comprensión y Producción Oral



## *Comprensión Oral*

La comprensión oral en inglés se refiere a la habilidad de entender y procesar lo que se escucha en este idioma de una manera efectiva proveniente de diferentes fuentes desde una conversación cotidiana hasta una película o video. Según Torres y Gamboa (2019) al nacer, los humanos no poseemos la destreza de la escucha activa, por lo tanto, es fundamental adquirirla durante nuestro proceso educativo, convirtiéndose en un pilar primordial en la adquisición de una lengua. Por tal razón, es sumamente importante destacar que un individuo puede desarrollar una comprensión pasiva donde solo entiende lo hablado en el idioma objeto de estudio sin producir ninguna participación. Por otra parte, se encuentra la comprensión activa la cual tiene el fin de dar respuesta basado en lo escuchado, realizando una inferencia del contexto de la información adquirida, bien sea de forma oral o escrita.

## *Producción Oral*

La producción oral en el aprendizaje del idioma inglés se refiere a la habilidad de expresar verbalmente pensamientos, ideas, información o emociones a través del habla de manera efectiva y comprensible, convirtiéndose en una parte fundamental en el proceso de adquisición de la lengua, implicando la capacidad de hablar, conversar y comunicarse de manera fluida y precisa. Lo anterior, lo ratifica Villena (2019) al afirmar "El lenguaje oral no es solo un instrumento de comunicación, sino también un medio fundamental de socialización." (p.11). De esta manera, se entiende que la expresión oral también implica un amplio espectro de habilidades, comprensión cultural y social, así como la capacidad de interactuar con otros individuos. Por otra parte, Serrón (2001) citado por Torres y Gamboa (2019) afirma que en el



proceso comunicativo de todo idioma existe una estrecha relación de dependencia en las destrezas de comprensión y producción oral al momento de llevar a cabo la interacción en situaciones cotidianas, académicas o profesionales en las que el inglés es el idioma de uso. Las dos habilidades enunciadas anteriormente, son la que presentan un mayor grado de dificultad en lo población objetivo de estudio de esta investigación al momento de desenvolverse en cualquier lugar donde se requiere su aplicación.

Con base a lo anterior, se precisa que para alcanzar un mejor desempeño en dichas destrezas es fundamental la planeación y ejecución de actividades que apunten a tal fin y más importante aún la pedagogía y didáctica aplicada por el docente para generar interacción en el aula. En concordancia con lo expresado, Torres y Gamboa (2019) afirman que la implementación de estrategias didácticas fomenta la comprensión y expresión oral creando chance de participación activa de los estudiantes. De la misma manera, Quintero, et al., (2021) manifiestan que “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” (p.10). Por lo tanto, es esencial resaltar que: “Los juegos pueden resultar invaluable para que los estudiantes puedan practicar el lenguaje de una forma diferente, ya que por lo general suelen ser divertidos e interesantes, además incrementan la cooperación en los grupos” (Mendoza, citado en Cabarique, 2018).

Lo expresado anteriormente por estos autores, es lo que se pretende lograr en esta investigación con la creación de una secuencia gamificada que permita el fortalecimiento de la



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes de nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura.

## **Ambientes Bilingües de Aprendizaje**

Antes de abordar el tema de ambientes bilingües de aprendizaje es de suma importancia dar un vistazo a como se encuentra el Bilingüismo en la actualidad en nuestro país. Por lo tanto, acorde con el MINCULTURA (2024) es indispensable precisar que Colombia es un país de habla hispana, que a su vez cuenta con 65 lenguas indígenas quienes se encuentran ubicadas en 30 de los 42 departamentos del país. Dos lenguas criollas y 1 lengua Romaní (Gitana). Igualmente, tiene un porcentaje mínimo de personas que hablan inglés como lengua extranjera, presentando un bajo nivel de dominio en éste. Dicho nivel de dominio se corrobora en un artículo del Diario AS de Ibáñez (2022) en donde se presenta el reporte del EF EPI por parte de Education First, el cual fue publicado en el mismo año, precisando que Colombia se encuentra ocupando el puesto 77 entre 111 países a nivel mundial, con un puntaje obtenido de 477. Por lo anterior, es importante resaltar que para ubicarse en un nivel medio ante el dominio de este idioma el resultado debe ser entre 500 y 549 puntos. Este resultado ubica a Colombia por debajo de países tales como: Catar, Panamá Israel y Marruecos. Por otra parte, Colombia mostro una mejoría a nivel regional, superando a Argentina y Costa Rica. Con base a lo anterior, para cumplir con el objetivo de una Colombia bilingüe, el gobierno creó la Ley 115 de 1994 que permite conocer las leyes y decretos que promueven el aprendizaje de una lengua extranjera como soporte legal en el que se basa el proceso. Sin embargo, a medida que avanza las transformaciones educativas, se hizo imprescindible realizar cambios sobre todo en materia de



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

bilingüismo en el cual se buscaban lograr beneficios tanto a nivel cultural, académico, como social. Por eso se creó la Ley 1651 de 2013 también llamada Ley de Bilingüismo que muestra los decretos anexados o modificados de la ley general de educación; lo que nos permite identificar los cambios legales en materia de bilingüismo y así trabajar en el proyecto en pro de estos intereses.

En el 2014 se crea el Plan Nacional de Bilingüismo cuyo objetivo es convertir a Colombia en una nación bilingüe, tomando como referencia para asegurar la calidad de la enseñanza bilingüe el MCER, ya que marca las habilidades que debe desarrollar un estudiante de una lengua extranjera, basado en su contexto y necesidades latentes, iniciando desde el nivel A1.1 hasta el C2. Alcanzando una cualificación en dicha lengua. La meta ya mencionada se encuentra proyectada en la actualidad en el Plan Nacional de Inglés Colombia Very Well del periodo (2015-2025). Por consiguiente, el Ministerio de Educación (2016) creó un Modelo para la implementación de diversos programas de formación que buscan alcanzar una mayor interacción de los docentes e instructores con los estudiantes al igual que una mejor apropiación de los conceptos y desempeño de las habilidades comunicativas tales como: English for Opportunities and Competitiveness (EFOC) de la alianza Ministerio y Volunteers Colombia, el programa de Bilingüismo liderado por el Servicio Nacional de Aprendizaje Sena, con cursos complementarios de inglés tanto presenciales como virtuales. Estos últimos ahora llamados English Does Work, que consta de 13 niveles.

De igual forma, a nivel local la Alcaldía Distrital De Buenaventura (2021) estableció gestiones para un mega colegio en el distrito de Buenaventura, cuya finalidad era la enseñanza de inglés a través del convenio Colombo-británico. En ese mismo año la Alcaldía realizó



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

gestiones para la propuesta “Buenaventura Bilingüe” que buscaba generar conciencia en cuanto al aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La cámara de Comercio de la ciudad también se ha unido a esta iniciativa de mejorar las habilidades en este idioma con el programa radial Buenaventura Bilingüe y con cursos como técnicos en agentes de call center.

No obstante, la realidad es que a pesar de los avances no se han alcanzado progresos significativos debido a diversos factores que se evidencian en la problemática abordada en este proyecto y es el hecho de la falta de metodologías y estrategias para motivar a los estudiantes, por lo que este proyecto busca mejoras en este aspecto. Dichos factores causantes del poco avance en las metas en el marco del bilingüismo en Colombia, son partes de la práctica demasiado tradicional y la poca dinámica de enseñanza implementada en los ambientes bilingües de aprendizaje, tal cual lo afirma Torres y Giron (2009) quienes identifican el uso muy frecuente del método tradicional de enseñanza poco dinámica y nada acorde a las necesidades educativas de la actualidad, como una de las principales causas que han impedido de manera significativa el alcance de dichas metas.

Lo anterior, hace alusión a lo significado por Shernoff et al. (2014) y Stokes (2014) los cuales plantea que la desconexión de los estudiantes en el proceso de aprendizaje es fenómeno de carácter mundial, en cuanto a la crisis que atraviesa el sistema educativo, respecto al compromiso del estudiante en la participación activa en su proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula a razón de una desmotivación en el desarrollo del proceso. Siendo estos los factores que propician la problemática presente en este proyecto investigativo, los estudiantes del nivel A2 del instituto bilingüe de la ciudad de Buenaventura, en la actualidad también se enfrenta a estas mismas dificultades en el aprendizaje del idioma inglés. Mostrando



desmotivación en su proceso de aprendizaje de esta lengua extranjera y bajo rendimiento en la comprensión y producción oral. La investigación ha revelado que una metodología inapropiada genera este y otros resultados negativos, pero la aplicación de una estrategia apropiada como la Gamificación puede traer beneficios significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Una vez abordado el estado del bilingüismo en Colombia e identificado algunos factores que han influido en el no desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes de inglés como lengua extranjera, procederemos con el eje principal de esta investigación que son los ambientes bilingües de aprendizaje donde consideramos se debe realizar una gestión que permita hacerle frente a estos factores antes mencionados.

Los ambientes bilingües son cualquier entorno donde se propicie un intercambio socio-cultural de dos o más idiomas, cuyo fin es facilitar el desarrollo y adquisición de las lenguas que convergen de forma fluida y con naturalidad en los estudiantes, tal cual lo afirma Maya (2013) citada en (Ordúz et al.,2023) estos constituyen un espacio donde se pueden analizar y reflexionar sobre los entornos de aprendizaje de una segunda lengua. Estos entornos pueden manifestarse en el aula, en la comunidad o en línea, y ofrecen oportunidades para comprenderlos y reflexionar sobre ellos. De la misma manera, Rodríguez y Araque (2020) plantean que un ambiente de aprendizaje debe garantizar de forma significativa la adquisición y desarrollo de todas las habilidades comunicativas y su uso en los idiomas que se encuentren en interacción en dicho espacio.

Sin embargo, para que este intercambio, adquisición e interacción, se de forma satisfactoria se deben tener en cuenta factores importantes tales como los psicosociales y culturales que giran al rededor del entorno del educando. Sumado a esto, se encuentra la praxis



pedagógica, la didáctica y dinámicas de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo en dichos ambientes, influyendo así de manera directa en el desarrollo de las destrezas del alumnado. En concordancia con lo anterior, este proyecto busca el fomentar las habilidades de comprensión y producción oral de los estudiantes mediante una secuencia de actividades lúdicas por medio de la gamificación, para lograr así un ambiente propicio que beneficie el proceso de enseñanza y aprendizaje que genere una motivación intrínseca e extrínseca en los estudiantes a ser partícipe de dichas actividades por así mejorar las habilidades antes mencionadas.

## Gamificación

La gamificación no es nueva, desde mucho antes, las empresas con objetivos comerciales ya usaban esta estrategia, aunque con distintos nombres a fin de fidelizar a sus clientes con puntos, niveles, etc. por usar los productos, en igual medida en colegios al dar medallas honoríficas, becas por rendimiento académico, etc. Sin embargo, no fue sino hasta finales del 2010 que comenzó a hablarse del termino gamificación y auguraba tanto éxito que Gardner (2012) pronóstico que para el 2015 aproximadamente el 40% de las operaciones comerciales se basarían en el uso de esta técnica. Para el 2014 tal cifra no se había cumplido y como es propio del neologismo, aparecieron detractores del término como es el caso de Tulloch (2014) que ha cuestionado su aplicabilidad.

Sin embargo, al trasladar la Gamificación a los ambientes educativos, es otro el caso, y más en el aprendizaje de una lengua extranjera. Puesto que diversos autores como en el caso de Cabarique (2018) quien afirma lo siguiente, “la utilización de recursos de los juegos bajo un objetivo pedagógico se convierte en una forma de mejorar el desempeño de la habilidad oral y



potenciar la experiencia de los estudiantes al hablar durante la clase de inglés” (p.16). Y de la misma forma, Moll (2014) y Gaitán (2013) concuerdan que la gamificación al introducir los mecanismos, reglas o instructivos que se utilizan en los juegos, tales como competencias, premios, metas, niveles, entre otros, en un ambiente pedagógico, proporcionan importancia en la conquista de estos objetivos, por medio del reconocimiento y recompensas de los resultados obtenidos por parte de los estudiantes, gracias a su participación activa. Fomentando así, su motivación, compromiso y un mayor interés en la superación de sus debilidades.

Por tal razón, esta investigación busca por medio de la gamificación involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje 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 objeto que se pretenda adquirir, para este caso el inglés.

## Antecedentes

A continuación, se relacionan algunas investigaciones a nivel internacional y nacional que presentan antecedentes estrechamente relacionados con el tema central de esta investigación, la cual es el fomento del nivel de la destreza oral en inglés, aportando información muy relevante en este estudio, dichos antecedentes abordan temas como: competencias comunicativa, Aprendizaje y enseñanza del idioma inglés, a través de la gamificación y su influencia en la mejora de las habilidades oral en inglés.



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

### *Internacionales.*

Un estudio realizado en Ecuador, Quito por Gavilanes y Méndez (2020), titulado: La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en el estudiantado de noveno año EGB de la Unidad Educativa Gran Colombia, durante el periodo 2019-2020, el que identificaban que los alumnos de noveno grado, les faltaba vocabulario según lo establecía el MEN (Ministerio de Educación Nacional) de acuerdo al MCE. Identificaron como razón la metodología tradicionalista a base de memorización de vocabulario en inglés y su significado en español provocando desinterés y la dificultad para entablar conversaciones para el año EGB (Educación General Básica) 2019-2020. Luego de analizado la estrategia que estaba siendo aplicada por algunos docentes, aunque se debe seguir trabajando en ella, se observó una mejora en el vocabulario en el alcance requerido de acuerdo al vocabulario trabajado, ubicándose en el nivel A1.2 según el MCE.

En la ciudad de México, México por Peláez (2020) denominado M-learning y su impacto en la competencia lingüística, aspecto de las competencias comunicativas de la lengua: caso del idioma inglés en estudiantes de educación superior que consistía en la aplicación de Duolingo para fortalecer la competencia de los estudiantes de cursos virtuales de inglés de educación superior, ubicados en el nivel A2 según el MCER. Entre los beneficios de la gamificación el estudio destaca que se potencian control fonológico y el del vocabulario al poder escuchar vez tras vez la pronunciación y relacionar las palabras en distintos escenarios.



## *Nacionales.*

Una investigación llevada a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia, a cargo de Ramirez (2023), titulada: Gamificación y fortalecimiento de producción oral en lengua extranjera: jóvenes en proceso de rehabilitación por consumo de sustancias psicoactivas y realizada para un grupo de estudiantes (18 a 49 años) con poco o ningún contacto con el idioma inglés y a lo cual identifican como una de las principales causas, la falta de metodología idónea y atractiva. Se trabajó en el nivel A2 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCE). Luego de aplicada la estrategia de gamificación la cual llamaron: “Me divierto, aprendo y me construyo” manifestaron resultados positivos como la sana competitividad, autonomía en el alcance de las insignias por terminar las actividades y trabajo colaborativo. En cuanto al nivel de producción oral, manifiestan que los estudiantes usando el vocabulario y la gramática para expresarse y hacerse entender de acuerdo a los retos planteados. En conclusión, se vio mayor motivación, pudieron construir frases.

Esta investigación se desarrolló en Bucaramanga, Colombia por Agualimpia y Pacheco (2021) cuyo tema es: Uso de la gamificación y el aprendizaje basado en retos para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado 9°. cuyo objetivo fue ayudar a los estudiantes del grado 9 (13 y 16 años) que, al terminarlo, no estuvieran en A1 como indicaban los resultados preliminares sino en el nivel A2 o B1, según lo establece el MCE. La estrategia consistió en actividades de la app be the one challenge en donde los estudiantes lograrían el aprendizaje a través de retos. El estudio destaca como resultado, el impacto positivo con aumento de las familias de palabras pronunciadas, mayor dedicación de los estudiantes y contacto e interacción con las herramientas tecnológicas, lo que ayudaría mejorar su nivel a largo plazo.

## MÉTODO

En el siguiente apartado, se describirá el diseño metodológico utilizado en este proyecto de investigación. Este apartado comprenderá tres aspectos claves: en primer lugar, se discutirá el enfoque metodológico y el tipo de investigación; en segundo lugar, se abordará el contexto y los participantes; finalmente, se detallarán las técnicas e instrumentos empleados para la recopilación de datos.

### Enfoque de Investigación

Teniendo en cuenta que el propósito principal de este proyecto es establecer la Influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura, este estudio se desarrolla bajo el enfoque cualitativo, ya que permite formular interrogantes y desarrollar suposiciones a partir de la información obtenida. Esto se logra mediante la observación en el lugar de estudio, lo que facilita el análisis e interpretación de varios fenómenos presentes.

Según Sampieri y Mendoza (2020) el enfoque cualitativo busca comprender las realidades desde su esencia, es decir, desde la vista de los partícipes en su entorno y en relación con el contexto. Por tal razón, se opta por el desarrollo de esta investigación bajo esta perspectiva, que se centra en el análisis de situaciones concretas para obtener información relevante mediante la observación, para luego ser examinada e interpretada por los investigadores con el fin de comprender los fenómenos presentes en la población objeto de



estudio. Dicho lo anterior, este enfoque permite a los investigadores analizar de forma detallada la realidad presente en este proyecto, brindando un panorama más amplio para la comprensión de la problemática existente.

Lo anterior, es confirmado por Iño (2018) “Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural” (p.5). De tal forma, este método posibilita la comprensión del comportamiento, los intereses y las características del grupo objetivo involucrado en el estudio.

Por lo concerniente, este enfoque se considera adecuado para este proyecto, ya que permitirá obtener un conocimiento directo de la población estudiada a través de las diversas técnicas relacionadas con este enfoque. Esto permitirá explorar en detalle el proceso de aprendizaje del inglés y el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción oral de los estudiantes, la praxis pedagógica del docente y a su vez la posible contribución que la gamificación puede brindar para mejorar las habilidades antes mencionadas en los estudiantes.

### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación de este proyecto es de carácter investigación -acción, ya que se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los actores que convergen en un entorno educativo. Para Bolívar (2018) La investigación-acción se basa en la interacción directa con individuos, examinando eventos desde su punto de vista específico, la cual tiene como propósito provocar un cambio en situaciones problemáticas que afectan a la población objeto de estudio, para este caso, profesores y estudiantes, o profesores y directores, entre



UNIVERSIDAD TOMÁS  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

otros. Basado en lo anterior, es de suma importancia de notar que dicha interacción debe tener como principio la confianza entre los investigadores y la población bajo investigación. Lo anterior, lo ratifica Elliott (2000) citado por Betancur (2016, p.46) quien afirma “Los participantes deben tener libre acceso a los datos del investigador, a sus interpretaciones, relatos, etc., y “el investigador” debe tener libre acceso a “lo que sucede” y a las interpretaciones y relatos que se hagan sobre ellos.” En otras palabras, la investigación-acción no se puede efectuar de manera efectiva a menos que exista una confianza sólida basada en un conjunto de principios éticos compartidos que regulen cómo se recopilan, utilizan y comunican los datos.

Por tal razón, cobra mucha relevancia la investigación- acción en este proyecto para obtener la información necesaria y confiable para centrar las bases que conlleven al buen diseño, implementación y evaluación de la secuencia gamificada en el entorno con los participantes objetos de estudio de forma práctica, ya que teniendo en cuenta que el principal objetivo de este proyecto es el establecer la Influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura. Puesto que se evidencia una problemática en estas habilidades en la población antes mencionada.

## Contexto

La presente investigación se desarrolla en un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura Valle del Cauca, el cual está ubicado en el Centro del Distrito Especial de



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Buenaventura, ofreciendo a la comunidad en general el Programa de Inglés Comunicativo para adultos con duración de 16 niveles iniciando desde el A1 hasta el B2+ acorde al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas, (MCER o CEFR), El aula de clase cuenta con los recursos tecnológicos y materiales necesarios para generar un ambiente bilingüe, entre estos recursos se encuentran con un computador portátil para el docente, aire acondicionado, un Smart TV, un tablero de clase y 20 sillas; los estudiantes de la institución se ubican en los estratos socioeconómicos 2 y 3.

En la actualidad, este Instituto enfrenta un desafío relacionado con el nivel insuficiente en habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del Nivel A2 del programa de adultos. Esta destreza es de gran relevancia para el progreso de los cursos comunicativos en inglés, ofertados por dicha institución, ya que permite una interacción efectiva en diversos entornos sociales mediante un discurso de alta calidad. Pero esta afectación está presentando un impacto negativo, generando desmotivación y poca interacción en el idioma extranjero.

## Participantes

Para llevar a cabo este proyecto, se ha tomado en cuenta como población estudiantes adultos del programa de nivel A2 (hombres y mujeres de entre 18 y 28 años). Estos estudiantes, motivados por la posibilidad de comunicarse con personas de otras regiones y mejorar sus habilidades laborales para estar al día con las demandas globales, como las actividades de negociación internacional y otras relacionadas con la actividad portuaria. Cabe destacar que estas áreas, representan las principales oportunidades de empleo en el Distrito de



Buenaventura. Se ha decidido que el proyecto se realizará exclusivamente con estos 10 estudiantes del nivel A2.

UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

## Criterios de selección

### *Preocupación del profesor responsable*

El profesor manifestó como lo había hecho en anteriores reuniones de profesores, su preocupación, por la actitud de los alumnos del nivel A2, no mostraban interés, llegaban tarde, no presentaban tareas, no asistían constantemente a clases, no participaban en las actividades de clase, por mencionar algunos. Era una situación particular porque en los primeros niveles los alumnos suelen estar motivados. Ver [Anexo A: Reporte del docente responsable \(1\).pdf](#)

### *Bajo Rendimiento de los Alumnos:*

De acuerdo con las palabras del profesor, los estudiantes no podían manejar conversaciones básicas sobre los temas, la gramática y el vocabulario estudiados anteriormente como indica el nivel A2 según el Marco Común de Referencias para las lenguas:

Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, empleo, etc.).

Es capaz de comunicarse en tareas cotidianas y sencillas que no requieran más que un intercambio simple y directo de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales.



Puede describir en términos sencillos aspectos de su pasado, su entorno y cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas. (British Council, 2020).

Esta situación llamó la atención porque los alumnos eran jóvenes, con mucha energía y muchas razones para aprender inglés. Decidimos investigar la situación para ver cómo podíamos ayudar y atender esta situación crítica. Pero, era urgente prestarle atención por otra razón.

### ***Número de Estudiantes:***

El grupo se había enfrentado a una reducción en el número de estudiantes, lo que fue muy decepcionante para ellos. El curso no podía tener más deserciones o fracasos, significaría la inevitable desaparición del grupo, porque no cumplían con la cantidad mínima de alumnos para continuar. Como resultado, algunos estudiantes estarían en niveles inferiores (No había un grupo en el mismo nivel) como observadores, mientras que un grupo los alcanzó. Obviamente, no sería fácil incorporarse a un nuevo grupo donde quizás no tuvieran amigos, se sintieran excluidos e incómodos con su nivel; seguro que tanto el grupo como los alumnos tendían a desaparecer.

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

Siguiendo la perspectiva de Espinoza (2019) es fundamental elegir adecuadamente las técnicas o métodos para recopilar información, ya que esta selección influirá directamente en la calidad de los datos obtenidos. Esto debe hacerse considerando los objetivos establecidos y las variables de la investigación que se llevará a cabo.



Por lo tanto, en el contexto de este proyecto, se optó por emplear las técnicas de observación, entrevista y encuesta para la recopilación de datos. Estos datos fueron de gran relevancia en la elaboración de estrategias didácticas basadas en la gamificación.

Mediante estos métodos, se pudo establecer una conexión cercana con el entorno de los estudiantes y llevar a cabo una observación detallada de los participantes. Esto permitió avanzar en la investigación, centrada en la influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura. A continuación, se detallan los instrumentos empleados para recopilar los datos necesarios.

### ***La Observación Participante***

Es la documentación detallada de los eventos observados que toman lugar en un contexto real de estudio, en el momento en que estos suceden. De tal manera, según Munarriz (1992) la observación participante implica que el investigador se involucre directamente en el entorno de estudio, desempeñando un papel activo, convirtiéndose este mismo en una herramienta para recopilar información. por medio de la conexión e interacción social que se establece entre el investigador y los individuos involucrados en el estudio.

En este caso se observó el desempeño tanto de los estudiantes, como de la docente diferentes sesiones de clase, tales como: El tipo de estrategias y metodología de enseñanza utilizadas por el profesor, actividades didácticas para incentivar a los estudiantes del segundo nivel del programa de adultos, en el desarrollo y mejora su habilidad oral en inglés y la



aceptación y reacción de estos ante las mismas, realizando pocas intervención para conocer un poco más de cerca la población objeto de estudio inicial por parte de los investigadores.

### ***La Encuesta***

Según Puente (2020) en el ámbito de la investigación cualitativa, la encuesta examina las interacciones y comunicaciones entre individuos o instituciones que componen una población, sin importar cuántos sujetos compartan características similares. En otras palabras, se enfoca en la diversidad de las relaciones en lugar de su frecuencia. Con base a ello, se optó por implementar este instrumento para la recolección de datos con más detalles y particularidades específicas de eventos o situaciones del tema de estudio y posterior análisis de los mismos, se utilizó un formato de encuesta cualitativa el cual se aplicó de forma presencial, para conocer información de las estrategias didácticas de la docente en el aula, la concordancia con el nivel, objetivo de la comunicación oral y percepción que tenían los estudiantes de ellas.

De esta manera, una vez analizada la información obtenida, se procedió a diseñar actividades que conformarían la estrategia que se implementará, acorde a las técnicas basadas en gamificación, para la cognición significativa de los temas y el fortalecimiento de la habilidad oral de los alumnos del segundo nivel del programa de adultos en el idioma inglés.

### ***Entrevista semiestructurada***

La entrevista es un instrumento utilizado en las investigaciones para recolectar información y analizar de forma objetiva a cada entrevistado, por tal razón, es de vital importancia para este proyecto la implementación de esta herramienta para la recolección de



los datos; concerniente a lo anterior, Lopezosa (2020) afirma que la entrevista semiestructurada se caracteriza como un enfoque de entrevista más adaptable y dinámico en comparación con las entrevistas estructuradas. Aunque sigue un conjunto de preguntas predefinidas, permite a los entrevistados responder de forma más abierta, sin limitarse a opciones predeterminadas. Además, posibilita una interacción fluida entre los investigadores y los entrevistados, facilitando la adaptación a las respuestas e interpretación más flexible de los datos durante el proceso de investigación. Lo anterior, denota la importancia del uso de este tipo de entrevista para profundizar y obtener el conocimiento requerido sobre el área de investigación. Por tal razón, en el proceso de la entrevista para este proyecto, se diseñaron preguntas abiertas para evaluar la percepción en la metodología previamente utilizadas en la enseñanza del idioma inglés.

Con base en sus opiniones, se obtuvo una idea del tipo de actividades a diseñar para incluir en la secuencia gamificada que permitieron la transformación de un ambiente más dinámico en las clases de inglés, estimulando el interés de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad oral en este idioma extranjero.

## **Diseño instruccional**

En esta parte tal como indican Richey et al. (2001) planificamos el desarrollo de la estrategia teniendo en cuenta las necesidades, materiales y la evaluación respectiva. Este diseño se dividirá en tres etapas:

### ***Etapas descriptiva.***

Se determinaron las necesidades de los estudiantes frente a su proceso formativo. El componente investigativo reveló que los estudiantes desean aprender inglés como una forma



de acceder a mayores oportunidades laborales, pero también evidenciaron algunas razones a saber, un entorno rutinario, no propicio para el aprendizaje significativo (Rodríguez y Araque, 2020) actividades monótonas propias de una metodología tradicional, en la que el maestro es la figura central y el estudiante es un participante pasivo de recepción de conocimiento (Amador, 2018, págs. 791 - 802) las habilidades de comprensión auditiva y producción oral con bajo desempeño, las cuales son importantes para que el proceso de interacción y comunicación (Torres y Gamboa, 2019) y la falta de motivación para continuar con el proceso, lo cual es preocupante pues está relacionada con su disposición y sin esta, el proceso es poco productivo (Sellan, 2017).

Una vez identificados los factores que afectaban la formación bilingüe en la población objeto, siguiendo el enfoque cualitativo, tipo investigación acción y nivel descriptivo, procedimos al análisis y diseño de la estrategia de gamificación, podía dar una respuesta apropiada a la pregunta problemática y que como dicen Orihuela (2019) y Kapp (2012) se usaría una metodología activa, que favorecería el ambiente de aprendizaje, fortaleciera las habilidades orales al igual que la motivación. Procedimos a continuar a la siguiente **etapa**.

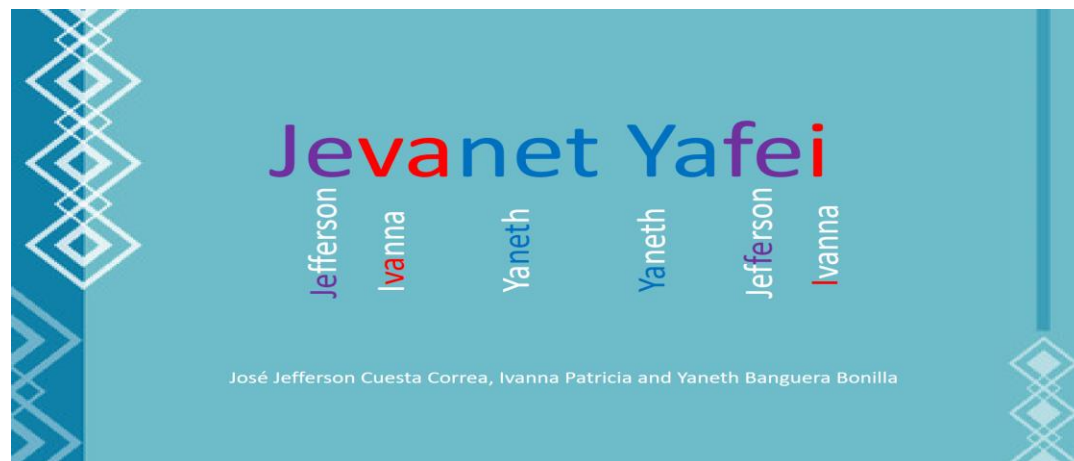
### ***Etapa estructural***

Pensamos en la creación de un personaje, llamado Jevanet Yafei, conformado por sílabas de los nombres de los investigadores tal como se muestra en la figura. Esto los motivaría luego a ser creativos al crear los nombres de sus grupos respectivamente.



**Figura 1**

*Composición del nombre Jevanet Yafei.*



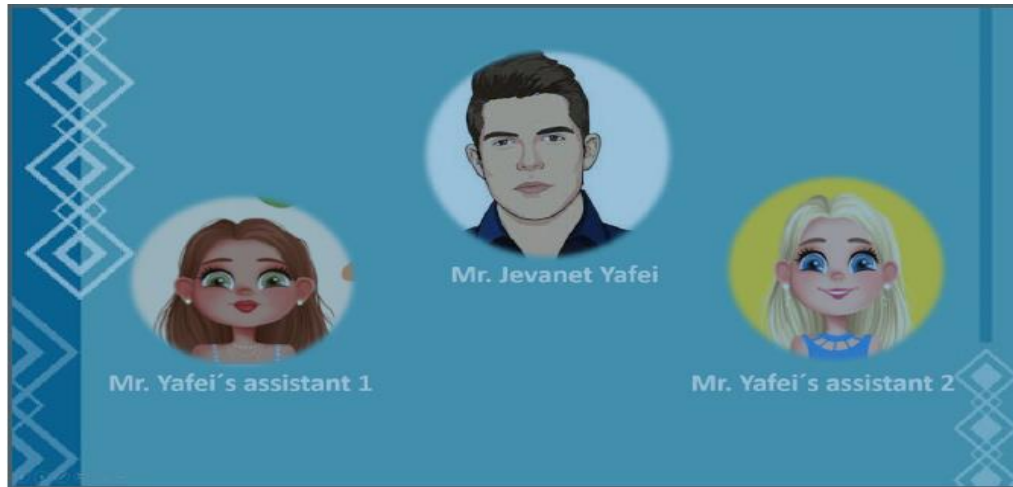
*Nota.* Conformación del nombre Jevanet Yafei de acuerdo a sus autores. Autoría propia.

A este personaje, se le dio una característica negativa; Egoísmo (por lo cual, había sido expulsado de su país), pero podía reivindicarse, mostrando interés en otros. Durante el desarrollo del curso, el docente a cargo manifestó individualismo de parte de los estudiantes, queríamos mostrarles de manera indirecta, que el egoísmo no es una buena cualidad, pero que se puede mejorar y la mejor manera, es ayudando a otros, en este caso, entre los mismos compañeros de equipo. De esta manera también se fomentaría, la tolerancia al error, el respeto, la resolución de problemas, pensamiento reflexivo y otros que se destacan en los beneficios de la gamificación.

La trama de la historia consistió en que el señor Yafeí aceptó el reto de ayudar a los estudiantes a mejorar su nivel, pero para ello, los estudiantes debían estar dispuestos a cumplir con las actividades que se asignaban. Para ayudarlos a realizarlas, el señor Yafeí junto con sus dos asistentes (las otras investigadoras) les indicaban mediante videos instructivos, las actividades a realizar cada semana. Apéndice K: Videos instructivos unit 1-9:

**Figura 2**

*Diseño de la estrategia gamificada*



*Nota.* Avatares encargados de presentar los diversos retos la secuencia gamificada.

Las actividades se realizaron teniendo en cuenta el componente gramatical del libro de texto, pero con el desarrollo de actividades contextualizada; por ejemplo, en lugar de exponer sobre Rafael Nadal, Messi como indicaba e libro, podían elegir personajes, lugares, comidas y celebraciones, promoviendo su interés y motivación.

Para asegurarnos que se apropiaran de la temática, las actividades estaban divididas en tres momentos: parte a, repaso del vocabulario y reglas gramaticales del libro digital, parte b: ejercicios interactivos que evidenciaran dominio de la temática y parte c: actividades orales

A continuación, se observa la relación entre la gramática y las actividades parte a, b y c.

Unit 1 People

Grammar: Be (m/is/are), possessive 's and possessive adjectives.



Vocabulary: personal information, family, word building: words roots, everyday verbs

Speaking: Asking questions friends and family. Facts about countries.

Assignment 1 (part a): Check grammar about Be (m/is/are), possessives

Assignment 1 (part b): Let's know Mr. Yafei. Mr. Yafei's tory. Once read, please fill the blanks in the reading and prepare to support your task orally. Ver Apéndice L

Assignment 1 (part c): describe yourself in a Self-introduction

### Unit 2 Possessions

Grammar: There is/are, prepositions of place, plural nouns, demonstrative adjectives

Vocabulary: Colors, furniture, useful objects, countries and nationalities

Speaking: A room in your home, your possessions, where things come from

Assignment 2 (part a): Check and review the grammar about Possessions

Assignment 2 (part b): Choose the correct option.

Assignment 2 (part c): Ask Mr. Yafei some questions (wh questions and yes/no questions) about what there is o are in his home, favorite place and characteristics. Short interview

### Unit 3 Places

Grammar: Simple present

Vocabulary: Telling the time, describing cities, places at work, ordinal and cardinal numbers, word building adjective + noun collocations, places in the city.

Speaking: Your life exchanging information about a photographer, your language

Assignment 3 (part a): Check and review the grammar about

Assignment 3 (part b): Complete the exercises about the third person



Assignment 3 (part c) Now it is your turn to describe your city, teach Mr. Yafei its amazing places and motivate him to visit them. Role play: Being a tourist guide.

#### Unit 4 Free time

Grammar: Like/love + noun or ing form, expressions of frequency, can/can't + adverbs

Vocabulary: Word building: verb + noun collocations, every day activities, sports

Speaking: Likes and dislikes, saying how often you do things, your abilities

Assignment 4 (part a) Check and review the grammar about

Assignment 4 (part b) Complete the activity about daily routine

Assignment 4 (part c) Choose an inspiring person for you as a group (you can choose more than one), identifying his likes and dislikes, how often do things he likes, his abilities and why you chose him. Be ready to support your answers. More structured interview

#### Unit 5 Food

Grammar: Countable and uncountable nouns, a lot of, much/many, how much/ many

Vocabulary: Food verbs, verbs, quantities and containers

Speaking: Famous dishes from your country, planning a special meal, buying food

Assignment 5 (part a) Check and review the grammar about

Assignment 5 (part b) Watch the video where the explain a special dish in his country, then, complete the activity with the ingredients and cooking verbs.

Assignment 5 (part c) It's time your group plan a special meal for Mr. Yafei, choose a typical dish in your city and remember to include: Ingredients, preparation, advice for health eating, among others. You must include a presentation as a support and all member of the group must participate in the exposition. Present a video in class.



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

## Unit 6 Past lives

Grammar: Was/were, regular and irregular verbs, negative and questions forms

Vocabulary: Periods of time, time expressions

Speaking: Describe someone's life, talking about what you did over the weekend, a survey

Assignment 6 (part a) Check and review the grammar about

Assignment 6 (part b) After reading Martin Luther king answer the questions.

Assignment 6 (part c) Now it is time to remember those people who have influenced the world in some way. Choose one person and try to give a very detailed description. Exposition

Identify 15 regular or irregular verbs, write them in present, past and past participle.

Choose ten words you have learned from this Martin Luther King's speech. Ver Apéndice M. Why do you consider he was an influenced people in the world? Write a paragraph where your group summarizes the most important aspects.

## Unit 7 Journey

Grammar: Comparative adjectives and superlative adjectives

Vocabulary: Journey adjectives, ways of traveling, collocations, time money

Speaking: Your opinion, places you know.

Assignment 7 (part a) Check grammar about comparative and superlative adjectives

Assignment 7 (part b) Comparative and superlative adjectives. Ver Apéndice N.

Assignment 7 (part c) Choose two countries, cities or places, people and compare them (characteristics, food, people, activities, economic, location, etc). Make a conversation

Find 20 adjectives in the reading (you can add more if it is necessary)

Use the adjectives above to compare the two cities.

Unit 8 Appearance

Grammar: Present continuous and present simple

Vocabulary: Adjectives about festivals, clothes, face and body.

Speaking: Festival in your town or city, people's appearance, opinion of an article.

Assignment 8 (part a) Review the grammar about Present continuous and present simple

Assignment 8 (part b) Every story has a beginning, climax and denouement. In groups, write a title and an introduction and a denouement for the story, using connectors. Ver Apéndice O. Assignment 8 (part c) Choose a well-known festival in your country or city and describe what people do there, when it is, why it is celebrated, customs, food, length, feelings and emotions, your opinion about that celebration. Remember to include images, picture or photos of the celebration to indicate what they are doing at that moment. Make a brochure.

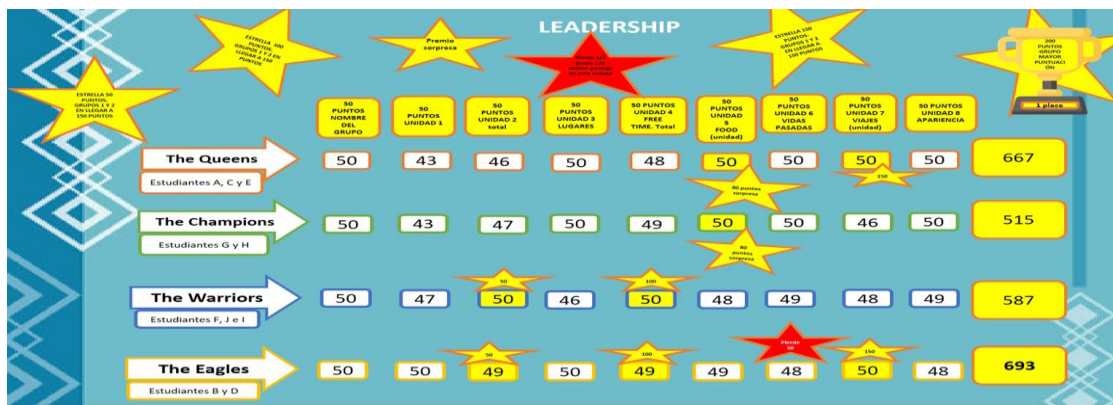
De esta manera, se salía de la tradición de solo trabajar con el libro físico y solo con las actividades del mismo que muchas veces no tenían nada que ver con el contexto de los estudiantes.

Cada semana se socializaba la actividad oral, se le daba la oportunidad a cada grupo a que comentara que desafíos afrontaron, como lo solucionaron y que aprendieron de esta actividad. Adicionalmente, los demás integrantes del ambiente manifestaban aspectos positivos de cada actividad y se terminaba con la retroalimentación del docente e investigadores.

Luego se hacía el registro de los puntos conseguidos, los estudiantes podían evidenciar sus resultados en el tablero de posiciones.

**Figura 3**

*Tablero de posiciones en la estrategia gamificada*



Nota: Tablero de posiciones de acuerdo al desempeño de los grupos. Autoría propia.

La rúbrica de calificaciones de las actividades orales se describe en el anexo 6.

A continuación, se evidencia el desempeño obtenido el grupo The Eagles durante la realización de la actividad gamificada unidad 1:

**Tabla 1**

*Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 1*

UNIT 1 (UNIDAD 1) PEOPLE (PERSONAS)	RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN THE EAGLES		
Parte C	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Vocabulario	Usa la mayor parte del vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (4 puntos)	Usa buen vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (3 puntos)	Usa poco vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (2 puntos)



Comprensión	Demuestra muy buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto(4 puntos)	Demuestra buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (3 puntos)	ninguna comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (2 puntos)
Expresión oral	Pronuncia con muy buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (4 puntos)	Pronuncia con buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (3 puntos)	Pronuncia con poca fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (2 puntos)
Pertinencia	Realiza la actividad de expresión oral totalmente adecuada al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (4 puntos)	Realiza la actividad de expresión oral adecuada en buena medida al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (3 puntos)	Realiza la actividad de expresión oral sin tener el contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (2 puntos)
Cumplimiento	Cumple con los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (4 puntos)	Cumple con algunos de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (3 puntos)	Cumple con uno o ninguno de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (2 puntos)
TOTAL: 17 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño unidad 1 del grupo The Eagles. Autoría propia.

Las demás tablas de desempeño, pueden observarse en Apéndices P-W. El tablero de posiciones (figura 4) muestra que los ganadores fueron The Eagles.



**Figura 4**

*Trofeo y premio a grupo ganador.*



**Grupos con mayor puntaje, evidencia de desempeño sobresaliente, superación de los retos, buen trabajo en equipo y diligencia en las actividades**

*Nota.* Esta figura muestra el grupo ganador en la estrategia gamificada. Autoría propia.

Las evidencias aplicación de los resultados de recolección de datos pueden observarse en

[Apéndice X-A1.](#)

### ***Etapa de conclusiones***

En esta etapa se condensan los resultados obtenidos durante el análisis de datos de dos ciclos. El Ciclo 1 corresponde a los resultados obtenidos al aplicar los instrumentos de recolección de datos para identificar los factores a mejorar y determinar la estrategia a usar. En el análisis de datos de este ciclo, se registró la información obtenida en los instrumentos de recolección de datos: La Observación Participante (formato pdf), La Encuesta (formato Excel. Se identificaron los estudiantes con letras (Estudiantes A, B...J) y La Entrevista semi estructurada (transcripciones en formato pdf). Ver apéndices F: Análisis de Datos Ciclo 1 y J: Análisis de Datos Ciclo 2 y Se exploró la frecuencia de palabras, el mapa mental y mapa jerárquico para establecer las respectivas las categorías y subcategorías de la investigación.



En el Ciclo 2, se registran los datos en los mismos formatos, para evaluar la pertinencia de la estrategia de gamificación. En este ciclo, realizamos una codificación axial, estableciendo relaciones e identificando dos grandes categorías a partir de las cuales establecimos las subcategorías por medio de la codificación selectiva.

A continuación, se muestran los resultados, interpretaciones y conclusiones de cada ciclo:

### **ANÁLISIS DE DATOS**

Para llevar a cabo el análisis de los datos en esta investigación cualitativa de tipo acción, se recopiló toda la información de los instrumentos utilizados, que incluyeron encuestas, entrevistas semiestructuradas y diarios de observación participante. La información fue codificada de acuerdo con el enfoque inductivo de análisis descrito por Hatch (2002) el cual implica examinar detalladamente la información de cada instrumento para identificar patrones repetitivos y conexiones que respalden las categorías establecidas. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis deductivo de los datos, tal como lo proponen Arbeláez y Onrubia (2014) quienes enfatizan que dicho enfoque se basa en la búsqueda de categorías predefinidas construidas a partir de marcos teóricos. Por tal razón, se llevó este segundo proceso para obtener una mejor interpretación de los datos por parte de los investigadores. Para este propósito, se utilizó el programa de análisis NVivo, el cual asiste a los investigadores en la organización, análisis y visualización de datos cualitativos, y de esta manera, garantizar la validez de los datos obtenidos, como señalan Opie y Brown (2019), quienes destacan que el uso de NVivo contribuye a una interpretación más sólida y confiable de la información recopilada.



En consecuencia, el proceso de codificación de la información con el programa realizó en dos ciclos. En el primero, se hizo el análisis de los resultados de acuerdo a los datos arrojados en la aplicación de los instrumentos, antes de la implementación de la estrategia de gamificación; lo que corroboró la necesidad de establecer actividades diferentes que fortalecieran las habilidades comunicativas (oral y de escucha) y estimular la motivación de los estudiantes al desarrollo de las mismas. La segunda fase consistió en analizar los datos de los instrumentos, una vez aplicada esta estrategia, lo que evidenció un cambio positivo en el comportamiento de la población objeto de estudios y avances en el proceso educativo según las variables obtenidas.

### Ciclo 1. Análisis y Codificación de los Datos Obtenidos

A continuación, en la tabla 2, se presenta el análisis de los datos obtenidos de los

**Tabla 2**

*Instrumentos recolección de datos*

Instrumentos	Tiempo de aplicación	Propósito
<p><b>Observación Participante</b></p> <p><i>Instrumento disponible en: <a href="#">Apéndice B - Diario observación de.docx</a></i></p>	<p>5 sesiones de 30 a 50 minutos</p>	<p>La observación se realizó mediante la interacción directa de los docentes investigadores con la población en estudio. Durante este proceso, se describieron detalladamente 5 sesiones de clase de inglés, lo que permitió recopilar información valiosa sobre el progreso de los estudiantes y establecer una conexión más cercana e interactiva con el objeto de investigación a través de la práctica educativa. Este enfoque posibilitó la detección de fenómenos relevantes y la participación activa en el</p>



entorno educativo objeto de estudio.

### Encuesta 1

Instrumento disponible en: [Apéndice C Encuesta 1 Estudiantes A-B-C-D-E-F-G-H-I-J.pdf](#) 1 sesión de 20 minutos

Se empleó este instrumento con el propósito de familiarizarse con el entorno de los encuestados, sus géneros, edades, su percepción identificar las percepciones de los estudiantes hacia el curso de inglés en lo relacionado con la metodología del profesor, su nivel de motivación y satisfacción y las actividades extra que les hubiera gustado que se incluyeran para fomentar sus habilidades y conseguir avances en su proceso de aprendizaje.

### Entrevista Semi estructurada

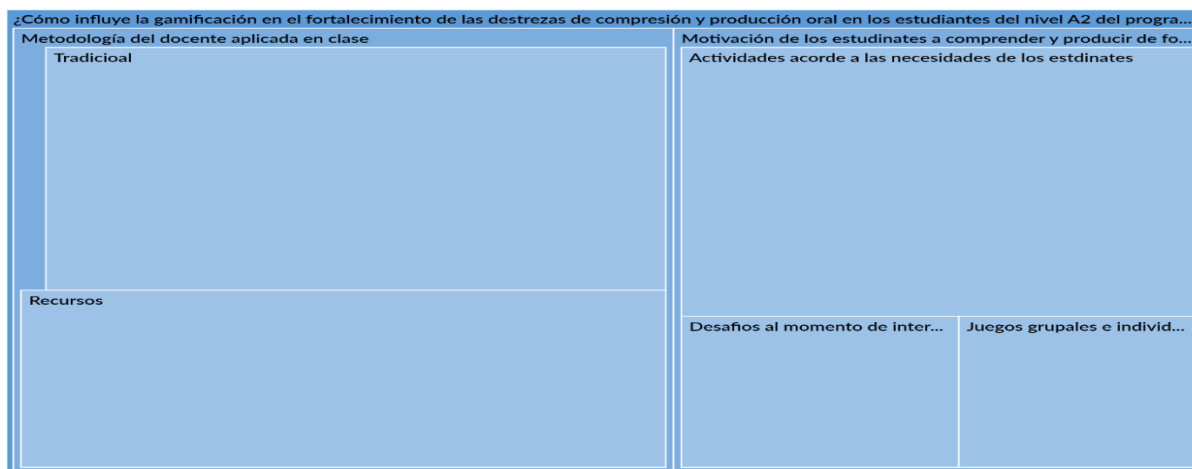
Instrumento disponible en: [Apéndice D- Entrevista semiestructurada.docx](#) 1 sesiones de 30 a 50 minutos

Esta entrevista se llevó a cabo con el fin de recopilar información fidedigna más detallada por medio de la interacción con la población objeto de estudio, lo cual permitió afianzar el diseño y puesta en práctica de las actividades incluidas en la secuencia gamificada que permitieron la transformación de un ambiente más dinámico en las clases de inglés, estimulando el interés de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad oral en este idioma extranjero.

Nota. Esta tabla muestra los instrumentos de recolección de datos del ciclo 1. Autoría propia.

### Figura 5

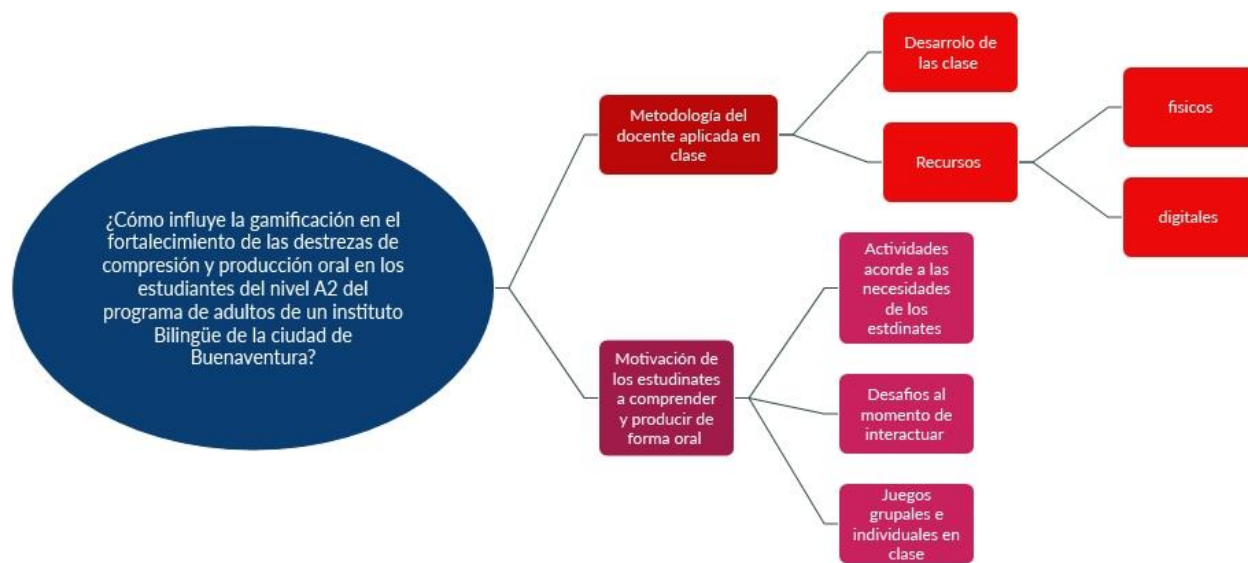
Categorías y subcategorías de análisis de Datos. Ciclo 1.



Nota. El mapa jerárquico muestra las categorías y subcategorías emergentes. Autoría propia.

**Figura 6**

*Mapa mental*



*Nota:* Esta figura muestra las categorías y subcategorías de los datos del ciclo 1. Autoría propia.

A continuación, para mostrar los resultados obtenidos de los distintos instrumentos códigos: Do (Diario de observación), Enc (encuesta estudiante) y En (entrevista semiestructurada estudiante)<sup>1</sup>

### Metodología de la Docente Aplicada en Clase

Al realizar el análisis de esta categoría, se pudo evidenciar que las clases se enfocan en el uso del libro. En las clases se presenta una gran cantidad de contenido de manera rutinaria, la cual no genera motivación en los estudiantes al momento de presentar y desarrollar

<sup>1</sup> Las abreviaciones insertadas a lo largo del texto, representan los códigos y fragmentos con los resultados obtenidos de los distintos instrumentos aplicados: Do (Diario de observación), Enc (encuesta estudiante) y Ens (entrevista semiestructurada estudiante)<sup>1</sup>



los temas, llegando así a convertirse en un ambiente aburridor y para nada motivante. docente el principal protagonista, la docente pregunta y los estudiantes responden las actividades del libro trabajando de manera pasiva sin evidenciarse emociones positivas por su parte. Esto se evidencia en: (Do1) "La docente a cargo se adhiere de manera literal a las actividades del libro", (Do1) "las actividades del libro de tareas (workbook) son ejercicios de gramática, vocabulario y escritura, pero no se centran en la producción oral de los estudiantes " y (Do3) "Sigue de manera fiel las actividades propuestas en el libro, no se presenta otras que enriquezcan el tema que se está abordando." Torres y Giron (2009) ratifican que el empleo frecuente de este método convencional, el cual carece de dinamismo y no se ajusta a las demandas educativas actuales, obstaculiza considerablemente el logro de los objetivos.

### **Metodología Tradicional**

La metodología es de carácter repetitivo y poco dinámica generando aburrimiento y poco interés en el proceso de producción y comprensión oral de los estudiantes en el idioma inglés. Lo expresado anteriormente, se puede apreciar en los siguientes fragmentos, con base a los métodos de enseñanzas de la docente: (Ens A) "Son muy repetitivos y en ocasiones aburridores, se deja mucha tarea en los workbooks y se enfoca más en escribir que en hablar", (Ens B) "Se puede decir que en ocasiones son buenos, pero casi siempre son un poco aburridores, ya que se hace casi lo mismo en cada clase, como solo repetir los del libro guía y hacer tareas en el workbook", (Ens C) "Muy rutinarios y un poco desmotivante, porque trabajamos mucho en el libro guía, las actividades del workbook son muy extensas y este trae pocos diálogos. Y realmente quiero hablar más." y (Ens E) "son muy tradicionales como en el colegio, pues se trabaja mucho en el libro y muy poco se enfoca en hablar, creo que se deberían ser un poco más



dinámicas, para hablar más y hacer que todos participemos más. " Por otra parte, en la observación de la clase se puede evidenciar y corroborar lo dicho por los estudiantes anteriormente. Todo lo anterior, demuestra la problemática latente en la población objeto de estudio y la necesidad de una estrategia que permita la dinamización de las clases, favorezca al fomento de las actividades de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos.

### *Recursos físicos y digitales*

Al abordar esta subcategoría se evidencia la importancia del uso de diversos recursos para la enseñanza del idioma inglés, los cuales, sin importar su tipo, pueden ser de gran ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje de este idioma. Por tal razón, dichos recursos "Pueden llegar a constituir un elemento altamente motivador para los alumnos, siempre y cuando hagamos un uso responsable y crítico de estas herramientas" (Garrido, 2009 como se cita en Williams et al., 2018, p.41). Lo anterior, denota la relevancia de los recursos utilizados en clase y su impacto en los resultados. Por lo tanto, en los fragmentos que se presentan a continuación se muestran resultados negativos por la frecuente implementación de los mismos recursos una y otra vez, nada afín a los gustos o necesidades de los educandos y poco dinámicos. (Do2) "La docente no saca provecho del espacio y recursos que tiene a su disposición en el instituto" y (Do2) "Se proyecta el contenido del libro en el televisor, pero no se implementan las actividades interactivas del mismo." En este caso, solo se traslada el contenido del libro a una pantalla sin introducir o implementar nuevos recursos, bien sea de carácter físico o digital que generen curiosidad o motivación consecuente para el abordaje de los temas en



clase. Por otra parte, se presenta la misma situación al abordar el libro de tareas siendo una vez más un detonante de desmotivación y desinterés, ya que son demasiadas y nada acorde a la necesidad de los educandos, la cual radica en la comprensión y producción oral, ya que solo se centran en gramática y vocabulario escrito. (Enc A) "Creo que las actividades del workbook son bastante extensas " y (Ens E) "se deja mucha tarea, en el libro de trabajo son muchas páginas para hacer y es de solo escritura y poca comprensión lectora, pero casi nada de habla. "

En cuanto a la opinión de parte de los estudiantes referente al uso de recursos distintos a los del libro guía, como actividades interactivas y usos de recursos digitales que se centraran en el uso de la lengua inglesa de forma oral, estas fueron sus apreciaciones: (Ens B) "Sería genial que se utilizaran recursos como esos en clase, diferentes al libro guía, que hagan las clases más amenas y con más práctica de conversaciones", (Ens C) "Creo que aportarían mucho a la forma que actualmente se está enseñando en clase, harían la clase más interesante y menos rutinaria " y (Ens D) "Creo que sería genial, ya que tendríamos clase más diferentes a las que estamos teniendo y con recursos distintos al libro. Y creo que sería más interesante y motivante. " lo anterior, denota la importancia de implementar una estrategia que combinada con recursos didácticos adaptados a las necesidades de los estudiantes pueda mejorar la capacidad de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2.

### **Motivación de los Estudiantes a Comprender y Producir de Forma Oral**

Un análisis detallado de las dinámicas en el salón de clases y las reacciones de los estudiantes ante las actividades propuestas denotó que estas actividades no coincidían con los intereses individuales ni abordaban las necesidades específicas de aprendizaje del inglés de los



estudiantes. Esta falta de correspondencia ocasionó una desconexión emocional importante, ya que los estudiantes percibieron las actividades como ajenas a sus intereses y desprovistas de relevancia para sus vidas diarias. Por otra parte, los enfoques pedagógicos aplicados en el salón de clases no han conseguido promover de manera eficiente la comprensión y la habilidad para expresarse oralmente de los estudiantes de nivel A2. Sánchez, N. (2022) destaca la relevancia de la motivación en el proceso de adquisición de una segunda lengua. Ya que esta establece las bases para un entorno de aprendizaje más estimulante y con mayor significado. Es por eso que es importante denotar que la carencia de diversidad y dinamismo en las tareas, junto con la escasa incorporación de recursos multimedia, ha creado un entorno menos atractivo, lo que ha repercutido negativamente en la participación activa y en el avance en las destrezas orales.

### *Desafíos al momento de interactuar*

En esta subcategoría se evidenció algunos desafíos que generaban un limitante en los estudiantes del Nivele A2, al momento de intentar interactuar en clases con sus compañeros y la docente, convirtiéndose en algunos de los factores que afectaban sus habilidades de comprensión y producción oral en el idioma inglés. Por ejemplo: la poca motivación a participar debido a su poco nivel de fluidez en este idioma (Ens E) " La falta de confianza al hablar, pues creo que mi inglés no es muy fluido y eso me resulta un poco desmotivante, ya que pienso mucho para poder hablar en inglés." Por otra parte, como se aprecia en los fragmentos de las siguientes entrevistas donde se resalta el temor al momento de expresar sus ideas y compromiso, como consecuencia de dichos desafíos: (Ens F) "El miedo a no hablar bien, o de no poder comprender lo que me dicen, por mi falta de práctica del idioma ", (Ens G) "El miedo a equivocarme y la fluidez al momento de hablar " y (Ens G) "La falta de



fluidez, la desconfianza al momento de querer hablar." Todo lo expuesto con anterioridad enmarca factores que están afectando de forma negativa el proceso de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos, coincidiendo de esta forma una vez más con lo dicho por Shernoff et al. (2014) y Stokes (2014) sobre la crisis educativa actual, la cual radica en la desconexión, poca participación y bajo compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje dentro y fuera del recinto educativo. Tal cual es el caso de la población objeto de estudio respecto al aprendizaje del idioma inglés en esta investigación. Ya que dichos factores están impidiendo a los educandos expresar sus ideas en ese idioma, desmejorando su participación activa, motivación y compromiso en su proceso de aprendizaje.

### ***Juegos grupales e individuales en clase***

Al realizar el análisis de esta subcategoría, se pudo evidenciar la necesidad de implementar una estrategia dinámica que permitiera integrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje en el idioma inglés, por medio retos de carácter individual y grupal para alcanzar los diversos objetivos propuestos que aborden las temáticas vistas en clase, tal cual se puede apreciar en los siguientes fragmentos: (Ens A) "Me gustaría que fueran más dinámicas, con juegos, más diálogos y menos uso de libro guía, ya que aburre mucho el estar la mayoría de la clase concentrado en solo esos ejercicios que en su mayoría son de gramática" y (Ens D) "Me gustaría que fueran más interactivas, con retos acorde a nuestro nivel actual de inglés o un poco mayor, con más diálogos para aprender más vocabulario."

Aunado a lo anterior, también se logró identificar la falta de actividades que estimulen la interacción basado en su contexto inmediato, la cual es de suma relevancia, puesto que esta



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

juega un papel importante en el proceso de aprendizaje de cualquier idioma. Por lo anterior, acorde a lo expresado por los siguientes participantes: (Enc J) "Es muy bueno interactuar con los demás compañeros, se comparte vocabulario" y (Enc E) la dinámica con que se dé la clase, las actividades que se hagan y especialmente que me ayuden hablar en este idioma de forma fluida y con una mayor comprensión para poder responder en los diálogos." Además, de lo observado en las clases por parte de los investigadores, (Do2) "No se desarrollan actividades que permitan a los estudiantes explorar la comprensión de lo que escuchan y ven, para así poder producir usando sus propias ideas." Todo lo expuesto con anterioridad, corrobora una vez más la necesidad de realizar un cambio significativo en la forma en que se imparten las clases, el material didáctico usado y la estrategia de enseñanza que está siendo implementada por parte de la docente. Para tal fin, se opta en esta investigación por el desarrollo e implementación de una estrategia gamificada que pueda para generar dicho cambio. En ese sentido, Moll (2014) y Gaitán (2013) afirman que la gamificación es la integración de mecanismos, reglas o instrucciones utilizadas en los juegos, como competiciones, premios, metas y niveles, por lo tanto, al incorporarlos en los espacios educativos mediante el reconocimiento y la recompensa de los resultados obtenidos en cada reto, generan gran interés en la consecución de los objetivos y mejora la participación activa de los alumnos. Por lo tanto, la gamificación educativa fomenta la motivación en los educandos, su compromiso y un fuerte deseo de superar sus debilidades. Por tal motivo, se denota la pertinencia de la implementación de una estrategia lúdica gamificada que pueda dinamizar la interacción y generar mayor interés y compromiso en el desarrollo las habilidades de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2.



Tras el análisis de los informes del docente a cargo, las observaciones de clase, la encuesta y la entrevista, se evidencia que la desmotivación y bajo nivel en la habilidad de

expresión oral, se debe a la metodología usada (Tradicional, basada principalmente en el libro

de texto, predecible y sin actividades de participación activa que evidenciara avances en el

proceso). Por lo que se diseñó una estrategia que fomentara la motivación en los alumnos y al

mismo tiempo reforzara sus habilidades comunicativas a través de la realización de unas

actividades que les recordaban las lecciones anteriores (estructuras gramaticales y vocabulario)

pero también les preparaban para aprender de forma exitosa.

### Ejecución de la estrategia de gamificación

Una vez analizados los datos e identificado que la metodología tradicional es la principal

razón del bajo desempeño académico en la competencia comunicativa y la desmotivación, se

procede a implementar las actividades planteadas con base a la estrategia de gamificación.

Figura 7

### Estrategia de gamificación 1

Estrategia de gamificación										
		Temas		Desafíos			Beneficios		Principios de la gamificación	
Nivel de avance	Unidad	Temas/gramática	Parte A Repaso de gramática	Parte B Práctica de gramática	Parte C Actividad oral:	Nivel de desafío	Beneficios de la gamificación	Principios de la gamificación		
Narrativa Video explicativo	Unidad 1 Personas (People)	Grammar: Be (m/is/are), possessive 's and possessive adjectives.	15 puntos	15 puntos	Actividad oral: 20 puntos. Hacer preguntas a amigos y familiares	Muy Fácil. Este nivel le permitirá al estudiante recordar vocabulario clave relacionado con su presentación personal, el uso de preguntas básicas.	Además de promover habilidades blandas como la empatía, el interés personal, las relaciones sociales, también promueve la comprensión auditiva al escuchar las respuestas de sus compañeros pero también la producción oral al hacer preguntas orales de manera estructurada, lo cual favorece la comunicación en el ambiente bilingüe de aprendizaje	Afinidad (social influence) ... Formar parte de un equipo		
	Nivel 1 Unidad 2 Posesiones (Possessions)	Grammar: There is/are, prepositions of place, plural nouns, demonstrative adjectives	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Dramatización: 20 puntos. Describe un lugar de su casa (Una habitación de tu casa, sus posesiones, de donde vienen las cosas)	Mód. Ahora el estudiante recordará vocabulario relacionado con colores y características para dar descripciones cortas sobre espacios pequeños como lugares de la casa	Incrementa el potencial creativo, la innovación al empoderamiento al igual que la entonación y articulación de las palabras favoreciendo la comunicación y la comprensión de lo dramatizado	Logro (accomplishment) ... Avances o progreso al usar estructuras correctas		
Puntuación		Grupos 1 y 2 con mayor puntajes, evidencia de desempeño sobresaliente, superación de los retos, buen trabajo en equipo y diligencia en las actividades ganan 50 puntos adicionales								★
Reglas Video explicativo	Unidad 3 Lugares (Places)	Grammar: Simple present	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Juego de roles. 20 puntos. Describe un lugar de su ciudad como guía turístico (Su vida intercambiando información)	Normal. En este nivel, el estudiante avanza en la adquisición de vocabulario con el objetivo de dar descripciones de lugares más complejos como son sitios de la ciudad	Promueve la orientación al logro, el trabajo colaborativo pero también mejora la comprensión de distintas situaciones, estimula las actitudes positivas para la resolución de situaciones simuladas, lo cual favorece la resolución de conflictos en el ambiente de aprendizaje	Posesión (ownership) ... Sentir que se pertenece a algo. A una hermosa ciudad		
	Nivel 2 Unidad 4 Tiempo libre (Free time)	Grammar: Like/love + noun or ing form, adverbs of frequency, expressions of frequency, can/can't + adverbs	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Entrevista. 20 puntos. Responde preguntas sobre su rutina personal (Gustos y disgustos, decir con qué frecuencia haces las cosas, tus habilidades)	Normal. En este nivel, el estudiante aprendieron a realizar preguntas básicas, ahora es hora de desafiarlos así mismo con vocabulario más estructurado sobre preguntas relacionadas con la rutina personal	Favorece la atención y la concentración, al igual que la comunicación asertiva, estimula el uso de las tecnologías, el manejo de estructuras y vocabulario más avanzado desarrollando habilidades cognitivas	Impaciencia (avoidance) ... Queremos obtener lo que no tenemos		
Recompensas		Entregar solo las primeras 4 lecciones del workbook unidad 3 por realizar todas las actividades								★
Puntuación		Grupos 1 y 2 con mayor puntajes, evidencia de desempeño sobresaliente, superación de los retos, buen trabajo en equipo y diligencia en las actividades ganan 100 puntos adicionales								★
Narrativa Video explicativo	Unidad 5 Alimentos (Food)	Grammar: Countable and uncountable nouns (a/an, some and any), a lot of, much/many, how much, how many	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Exposición. 20 puntos. Planear una comida especial sobre un plato famoso en tu ciudad	Difícil. En esta unidad los estudiantes avanzarán en la apropiación del vocabulario técnico orientado a la culinaria al usar vocabulario y usar verbos para describir recetas y platos	Fortalece cualidades como la responsabilidad, la organización de la información, incrementa el conocimiento y la fluidez para hablar sobre temas variados	Curiosidad (unpredictability) ... Lo que ocurrirá, lo que pasará, lo que harán los compañeros y la sorpresa secreta		
	Recompensas		Entregar solo las primeras 4 lecciones del workbook unidad 5 por realizar todas las actividades							

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704

Nota: Componentes en la ejecución de la estrategia de gamificada 1. Autoría propia.

Figura 8

Estrategia de gamificación 1.1

Narrativa	Temas	Usos			Nivel	Beneficios		
		Parte A	Parte B	Parte C		Beneficios de la gamificación	Principios de la gamificación	
Nivel de avance	Unidad	Temas/gramática	Repaso de gramática	Práctica de gramática	Actividad oral:	Nivel de desafío	Beneficios de la gamificación	Principios de la gamificación
Nivel 3	Recompensas	Entregar solo las primeras 4 lecciones del workbook unidad 5 por realizar todas las actividades						
	Puntuación	Premio sorpresa						
Narrativa: Video explicativo	Unidad 6 Vidas pasadas (Past lives)	Grammar: Was/were, regular and irregular verbs, negative and questions forms	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Descripción de un personaje. 20 puntos. Describir la vida de alguien influyente, hablar de lo que hizo e indicar las razones	Muy difícil. Ha sido agradable hablar de distintos aspectos (presentación personal, descripción de lugares, recetas) todo con la estructura del presente simple. Es momento de ir a estructuras más difíciles como es la estructura del pasado simple, dominando los verbos regulares e irregulares	Promueve la innovación, la adquisición de información variada y la riqueza cultural, las habilidades de investigación al igual que la comprensión auditiva al escuchar a sus compañeros y expresión oral al sustentar las descripciones	Pérdida (scarcity) Algo propio que no se quiere perder
	Recompensas	No entregar unidad 7 del workbook por realizar todas las actividades						
	Desafío adicional	Pierde la mitad de los puntos grupo con menor puntaje en las actividades de esta unidad						
Narrativa: Video explicativo	Unidad 7 Viajes (Journeys)	Grammar: Comparative adjectives and superlative adjectives	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Cuadro comparativo. 20 puntos. Elija dos países, ciudades o lugares, personas, incluya características, comida, gente, actividades, situación económica, etc.). Utiliza los adjetivos de la asignación b para comparar los dos elementos.	Profesional A la fecha, el estudiante ha practicado su habilidad oral para hablar de sí mismo, de una lugar de la casa, de un lugar de la ciudad, de un plato, pero ha llegado el momento de avanzar más hasta el grado de comparar dos elementos, en este caso, dos ciudades	Esta actividad ayudará a los estudiantes a desarrollar el pensamiento crítico, crear estrategias de resolución de problemas y constatar diferentes puntos de vista respecto a un tema.	Creatividad (empowerment) ...
	Recompensas	No entregar unidad 7 del workbook por realizar todas las actividades						
	Puntuación	Grupos 1 y 2 con mayor puntajes, evidencia de desempeño sobresaliente, superación de los retos, buen trabajo en equipo y diligencia en las actividades ganan 150 puntos adicionales						
Nivel 4	Unidad 8 Apariencia (Appearance)	Grammar: Present continuous and present simple	15 puntos	15 puntos	Expresión oral: Diálogo público. 20 puntos. Elige una fiesta conocida en tu país o ciudad y describe qué hace la gente en ella, cuándo es, por qué se celebra, costumbres, comida, duración, sentimientos y emociones, tu opinión sobre esa celebración	Experto. Momento de demostrar su nivel superior, hablando de una celebración y dominando las estructuras del presente simple (en que consiste la celebración), pasado simple (experiencia pasada) y presente continuo (lo que sucede en el momento que se comparte la foto/imagen y se habla de la festividad)	Estimula la creatividad, promueve la adquisición de información y la aplicación del vocabulario descubierto en la construcción de conocimiento	Épica (meaning) ...
	Recompensas	No entregar unidad 8 del workbook por realizar todas las actividades						
Nivel 5	Premio sorpresa	Grupo con mayor puntuación: 5% descuento en mensualidad						

Nota. Componentes en la ejecución de la estrategia de gamificada 1.1. Autoría propia.



## Ciclo 2. Análisis y Codificación de los Datos Obtenidos

Tabla 3

*Instrumentos aplicados. Ciclo 2*

Instrumentos	Tiempo de aplicación	Propósito
<p><b>Observación Participante</b></p> <p><i>Instrumento disponible en: <a href="#">Apéndice A - Diario observación de ..docx</a></i></p>	<p>Sesiones de 30 a 50 minutos</p>	<p>La observación se realizó mediante la interacción directa de los docentes investigadores con la población en estudio. Durante este proceso, se describieron detalladamente 5 sesiones de clase de inglés, lo que permitió recopilar información valiosa sobre el progreso de los estudiantes y establecer una conexión más cercana e interactiva con el objeto de investigación a través de la práctica educativa. Este enfoque posibilitó la detección de fenómenos relevantes y la participación activa en el entorno educativo objeto de estudio.</p>
<p>Evaluar la pertinencia de la estrategia de gamificación diseñada para el fomento las destrezas de comprensión y producción oral.</p>	<p><b>Encuesta 1</b></p> <p><i>Instrumento disponible en: <a href="#">Apéndice B Encuesta 1 Estudiantes A-B-C-D-E-F-G-H-I-J.pdf</a></i></p>	<p>Se empleó este instrumento con el propósito de familiarizarse con el entorno de los encuestados, sus géneros, edades, su percepción identificar las percepciones de los estudiantes hacia el curso de inglés en lo relacionado con la metodología del profesor, su</p>



nivel de motivación, satisfacción y las actividades extra que les hubiera gustado que se incluyeran para fomentar sus habilidades y conseguir avances en su proceso de aprendizaje.

**Entrevista Semi estructurada**

1 sesiones de 30 a 50 minutos

*Instrumento disponible en:* [Apendice C- Entrevista semiestructurada.docx](#)

Esta entrevista se llevó a cabo con el fin de recopilar información fidedigna más detallada por medio de la interacción con la población objeto de estudio, lo cual permitió afianzar el diseño y puesta en práctica de las actividades incluidas en la secuencia gamificada que permitieron la transformación de un ambiente más dinámico en las clases de inglés, estimulando el interés de los estudiantes en el desarrollo de la habilidad oral en este idioma extranjero.

*Nota.* Esta tabla muestra los instrumentos de recolección de datos del ciclo 2. Autoría propia.

**Ciclo 2. Análisis de categorías y subcategorías**

Una vez implementada la secuencia gamificada, se realizó el análisis del segundo ciclo bajo el enfoque deductivo, planteado por Arbeláez y Onrubia (2014) iniciando con la pregunta de investigación planteada en este proyecto y las categorías y subcategorías previamente identificadas en el primer ciclo de análisis. Realizando de nuevo una lectura línea a línea de los datos de forma estricta, con el fin de asignar los fragmentos a los códigos obtenidos. Y de esta manera, dar cumplimiento al objetivo general planteado en esta investigación, el cual fue



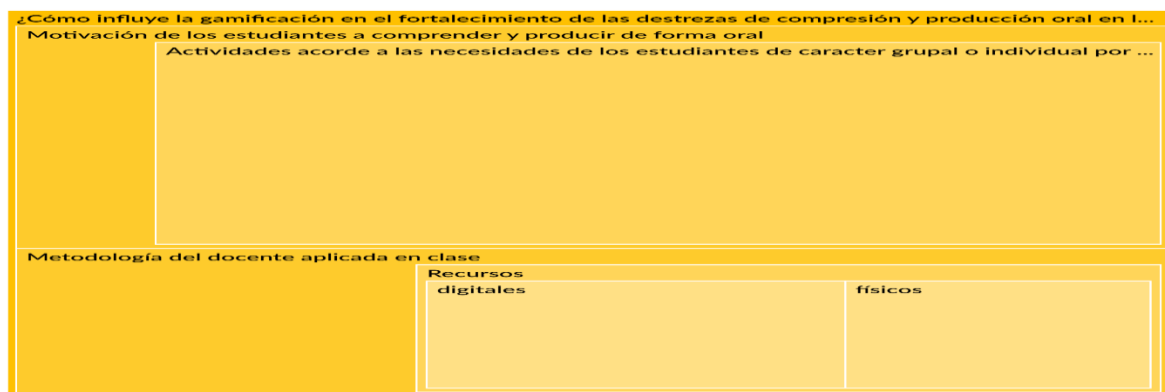
establecer la influencia de la gamificación para el fortalecimiento de la formación bilingüe de las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos. Ver **Análisis de datos ciclo 2.**

Posteriormente, se presenta el análisis y resultados obtenidos de los instrumentos aplicados para llevar a cabo la evaluación de la secuencia gamificada, para fortalecer las destrezas de Comprensión y Producción Oral a Través de la Gamificación en los Estudiantes del Nivel A2 del Programa de Adultos de una Institución Bilingüe de la Ciudad de Buenaventura. Para tal fin, los resultados obtenidos de los distintos instrumentos se presentarán una vez más, por medio de los siguientes códigos: Do (Diario de observación), Enc (encuesta) y En (entrevista semiestructurada).

A continuación, en la figura 4, se presenta las categorías y subcategorías emergentes del análisis de los datos obtenidos de los instrumentos en el proceso antes mencionados. Es indispensable resaltar que, en este segundo ciclo, se unifican algunas subcategorías, para evitar redundancia innecesaria en el análisis. Ver figura 4.

### Figura 9

*Categorías y subcategorías de análisis de Datos. Ciclo 2.*

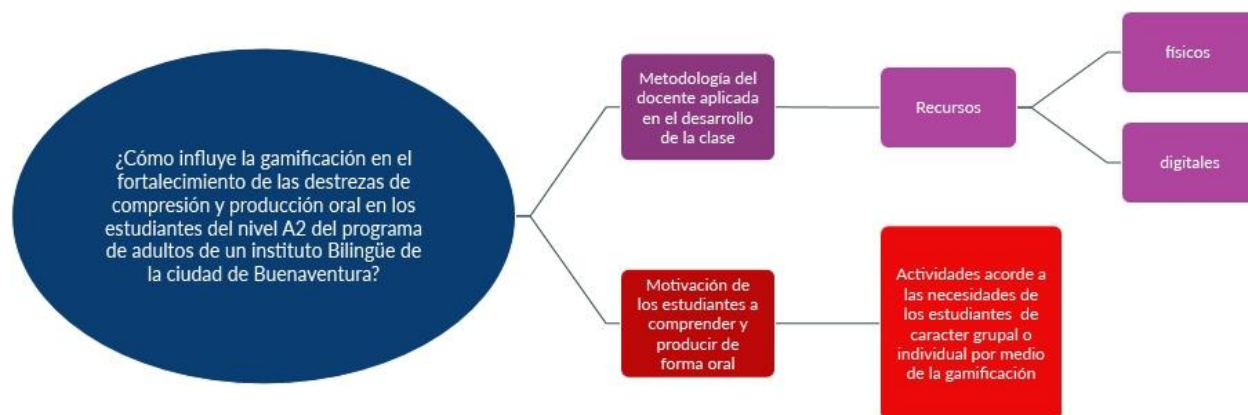


*Nota.* Mapa jerárquico de Categorías y subcategorías de Datos. Ciclo 2. Autoría propia.



Figura 10

Mapa mental



Nota. Esta figura muestra las categorías y subcategorías de los datos del ciclo 2. Autoría propia.

### Motivación de los Estudiantes a Comprender y Producir de Forma Oral

En esta categoría a través del análisis de la información recopilada de los diversos instrumentos, se pudo evidenciar como la estrategia gamificada aplicada, por medio de las mecánicas y dinámicas sustraídas de los juegos, generó un gran interés, motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del Nivel A2 del programa de adultos y por consiguiente, una mejoría notoria en sus habilidades de comprensión y producción oral en el idioma inglés. Lo expresado anteriormente, se pudo corroborar en los siguientes fragmentos: (Do6) "Los estudiantes estaban atentos a la clase, entusiasmados y a la expectativa de sus participaciones ", (Enc A) "Todos queríamos ganar puntos y eso nos hacía estar comprometidos con las actividades ", (En H) "Sí, me siento más cómodo hablando y escuchando" y (Ens D) "Si, hablo con más fluidez y ahora entiendo mejor". Por otra parte, se notó mejorías en el recordar y utilizar vocabulario acorde a los temas vistos y a su vez, su



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

seguridad al momento de interactuar, tal como se aprecia en: (Enc A) "Las actividades fueron divertidas y me motivaban a seguir el proceso y demostrarme que si podía " y (Enc D) "Las actividades me ayudaron a tener presente la gramática y vocabulario y eso me dio seguridad". Todo lo expuesto previamente, revela los beneficios de la gamificación en la mejora de las habilidades de comprensión y producción oral en la población objeto de estudio de esta investigación.

### **Actividad acorde a las Necesidades de los Estudiantes de Carácter Grupal o Individual por medio de la Gamificación**

Al realizar el análisis de los datos obtenidos en esta categoría, se presentaron los siguientes hallazgos, donde se evidencio la influencia positiva de la secuencia gamificada en el fomento de las habilidades de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos. Ayudando a superar aquellos desafíos que limitaban su capacidad de expresar ideas sin miedo a cometer errores, (Enc A) "Como hicimos actividades grupales, perdí el miedo a hablar delante de mis compañeros". Por otra parte, fomentó el trabajo en equipo y las relaciones interpersonales, como se pudo evidenciar en los siguientes hallazgos: "Mejoraron las relaciones con los compañeros, el grupo está más unido", (Do6) "Fue un tiempo agradable porque se veían entusiasmados hablando mientras los otros aprendían cosas de personas que no conocían y a la vez a identificar los gustos de sus compañeros" y (Enc E) "Me ayudó mucho porque aprendí mucho de los compañeros que entendían más". Todo lo anterior, ejemplifico como la gamificación logra influenciar de forma positiva las habilidades de comprensión y producción oral y las habilidades sociales, como el trabajo colaborativo de los estudiantes.

### ***Metodología de la Docente Aplicada en Clase***

Por medio del abordaje de los temas vistos en clase a través de la gamificación, se logró evidenciar la dinamización de las clases por parte de la docente, (Enc D) "La metodología hizo las actividades, más divertidas y creo que aprendimos más", (Do7) "Los estudiantes resaltan los aspectos de progreso en sus compañeros y reconocen los propios. El docente al final da sus percepciones de cada estudiante", (Enc J) "La dinámica propuesta fue bien interesante, aprendimos inglés y también a ser mejores personas de la historia de Yafei" y (Do7) "Durante la clase no se trabajó con el libro salvo, para recordar algunos aspectos gramaticales". Además, (Do6) "Los estudiantes estaban muy motivados a participar para hablar de su personaje favorito", la estrategia gamificada generó un cambio relevante en el ambiente de aprendizaje, ya que se produjo un giro significativo al pasar de una metodología totalmente tradicional, monótona, desmotivante y poco amena con las necesidades de los estudiantes, a una más innovadora, activa y motivante que concibió un aumento notorio en la participación, compromiso e interés por parte de los educandos en el aprendizaje del idioma inglés y más específicamente en sus destrezas de comprensión y producción oral de forma sustancial.

### ***Recursos físicos y digitales***

En cuanto a esta subcategoría, se pudo evidenciar que los nuevos recursos tanto digitales como físicos, integrados con la secuencia de gamificación aplicada, generaron una gran influencia en el desarrollo de las clases, el abordaje de los temas y las actividades de carácter comunicativas, resultando en la mejora de adquisición de vocabulario y las habilidades de comprensión y producción oral de los estudiantes del nivel A2. (Enc A) "Hubo diferentes



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

ejercicios para todos: audios, videos, lecturas, dramas y eso hizo mejor las clases", (Do7) "Durante la clase no se trabajó con el libro salvo, para recordar algunos aspectos gramaticales", (Do6) "Los estudiantes investigaron en distintas fuentes, dieron informe de lecturas, videos, del libro interactivo y otras páginas web para redactar la entrevista". Además, se observó que otro factor influyente en dicha mejora, fue la reducción y el cambio del número de actividades del workbook, (Enc F) "La verdad usamos el libro de texto solo lo necesario porque trabajamos con los ejercicios interactivos y lo que mandaba el turista". Antes de aplicar la estrategia gamificada eran de carácter gramatical y de comprensión lectora, pero nada acorde a la producción de forma oral,

Por lo tanto, al realizar el cambio de actividades monótonas y muy exhaustivas, por actividades acordes a las necesidades y gustos de los estudiantes que permitiesen el fomento de dichas destrezas en el idioma inglés, como se presenta a continuación: (Enc A) "Hubo diferentes ejercicios para todos: audios, videos, lecturas, dramas y eso hizo mejor las clases", (Do7) "Los estudiantes estuvieron atentos a ver como sus compañeros explicaban los platos típicos, para luego indicar lo que entendieron o aprendieron de lo observado" y (Do6) "Las palabras que no entendían, se trataba de decirla de otra manera o usando sinónimos y si no podían recordarla trataban de explicarla". De esta forma, se llegó a la mejora de la atención y compromiso de parte de los educandos, para llegar al objetivo, que como equipo se habían plantado, durante la participación de la secuencia gamificada, dentro y fuera del ambiente de aprendizaje, evidenciando de nuevo el aporte positivo que tuvo la gamificación en el fortalecimiento de las destrezas de producción oral en los Estudiantes del Nivel A2 del Programa de una Institución Bilingüe de Buenaventura

## CONCLUSIONES, LIMITACIONES, DESAFÍOS Y CONTRIBUCIONES

A partir de la pregunta planteada en nuestro proyecto investigativo, ¿Cómo influye la gamificación en el fortalecimiento de las destrezas de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura?, la aplicación de los instrumentos de recolección de datos (La Observación participante, La Encuesta y la Entrevista semiestructurada) y el análisis e interpretación de los resultados a través del programa Nvivo, Podemos concluir que la metodología influye directamente en el proceso de aprendizaje. Una metodología activa, estimula la motivación, concentración, participación y fortalecimiento de las habilidades que se buscan reforzar, logrando un aprendizaje más significativo en los estudiantes.

El diseño de estrategias didácticas activas como la gamificación, son una herramienta útil y pertinente ya que permiten el desarrollo de una metodología innovadora y creativa, con la realización de actividades dinámicas e interactivas de acuerdo al contexto y necesidades de los estudiantes, el uso de recursos físicos y digitales y el trabajo en modalidad individual y/o grupal favoreciendo el logro de los objetivos propuestos.

Al inicio del proceso, no fue fácil convencer: al personal administrativo que requería tiempo identificar y ejecutar una estrategia, debido a que deseaban una respuesta inmediata, al docente a cargo de que la gamificación podría ser una estrategia útil en el proceso y no relacionarla con la palabra, ya que implicaba cambiar la metodología tradicional a la cual ya estaba acostumbrado; no obstante, cambió de parecer al ver como las actividades realizadas,



contribuyeron a un ambiente más ameno, práctica continua, mayor motivación y comprensión de la temática al igual que al fortalecimiento de la destreza oral, a los estudiantes, quienes al no conocer la estrategia les generaba ansiedad si realmente les beneficiaría.

Sin embargo, se encontraron algunas limitaciones durante el desarrollo de la investigación, a saber: 1. El tiempo que conlleva diseñar y aplicar las actividades basadas en la estrategia de gamificación, 2. Los conocimientos tecnológicos que debe poseer tanto docentes como estudiantes y 3. La creatividad del docente para comprometer y motivar a los estudiantes hacia el logro de los objetivos propuestos.

Entre las contribuciones relacionadas con el proceso investigativo, se puede mencionar que esta estrategia de gamificación se puede diseñar y aplicar en cualquier: habilidad (producción oral y escrita, comprensión auditiva y lectora); contexto (Casa, vecindario, la ciudad o el país); Nivel (A1, B1, B2, C1 y C2) y edad y modalidad (individual o grupal).

Recomendamos que se promueva en la institución este tipo de estrategias como un factor que contribuye a la permanencia, motivación y aprendizaje de los estudiantes; se cree un banco de fácil acceso a estas actividades por parte del personal docente; se incluya horas de planeación de la estrategia dentro del horario laboral a fin de que los docentes no sientan que se les priva del tiempo propio de sus actividades personales, se organicen reuniones periódicas a fin de que se socialicen las estrategias realizadas y sus resultados y se hagan reconocimientos públicos tanto para los docentes resultados destacados en la aplicación de la estrategia como para los estudiantes con avances sobresalientes en el desarrollo de la misma, finalmente, debido a los constante cambios en las praxis pedagógicos, se requiere que la institución



proporcione de manera periódica, capacitaciones a los docentes a fin de estar al día con los avances y métodos de enseñanza moderna.

## REFERENCIAS

Agualimpia, J. y Pacheco, Y. (2021). Universidad de Santander Udes Centro de Educación Virtual CVUDES. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f259a87b-758f-42d8-91b9-b3edeb815575/content>

Agudelo, S. P. (2011). Los métodos de enseñanza en ELE: El método comunicativo revisado. [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5189/Agudelo\\_Sandra\\_Paola\\_2011\\_memoire.pdf](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/5189/Agudelo_Sandra_Paola_2011_memoire.pdf)

Alcaldía Distrital de Buenaventura (2021) Gobierno Distrital y Gobernación Del Valle. Trabajan para que Buenaventura Tenga Educación Bilingüe. Recuperado de: <https://www.buenaventura.gov.co/articulos/gobierno-distrital-y-gobernacion-del-valle-trabajanpara-que-buenaventura-tenga-educacion-bilingue>

Alcaldía Distrital De Buenaventura (2021). Propuesta: Buenaventura bilingüe. Buenaventura. Recuperado de: <https://fb.watch/7uheazzpnj/>

Banguera, Y. (2023). Educaplay. [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16487994-mr\\_yafei\\_s\\_story\\_assignment.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16487994-mr_yafei_s_story_assignment.html)

Belmonte, M. L., Hernández Prados, M. Á., & García Cantero, I. (2022). Los Juegos de Mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de Intervención-Acción. Educación, Lenguaje y Sociedad, 20(20), 1–24. <https://doi.org/10.19137/els-2022-202006>

Betancur Ruiz, J. I. (2016). *Estrategias didácticas mediadas por TIC para potenciar la lectura en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa de Entreríos*. [trabajo de



grado, Maestría en Tecnologías de Información y Comunicación] Universidad Pontificia

UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Bolivariana.

[https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2765/Tesis%20Jorge%20Ignacio%20Betancur%20Ruiz%20\(1\).pdf](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2765/Tesis%20Jorge%20Ignacio%20Betancur%20Ruiz%20(1).pdf)

Bolívar, Y. C. R. (2018). Investigación acción participativa y educación ambiental. *Revista Scientific*, 3(7), 289-308.

[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=bol%C3%ADvar+2018+acci%C3%B3n+participativa&oq=Bolivar+%282018%29](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=bol%C3%ADvar+2018+acci%C3%B3n+participativa&oq=Bolivar+%282018%29)

British Council. (20204)

<https://www.britishcouncil.es/en/english/levels/a2#:~:text=SKILLS%20AT%20LEVEL%20A2&text=The%20CEFR%20specifies%20the%20following,%2C%20employment%2C%20etc>

Cabarique, LI. (2018). Influencia de los juegos de programas tipo talk show trabajados bajo elementos de la gamificación en el desempeño de la producción oral en inglés en adultos de la fundación ColombiaCrece. Trabajo Fin de Grado. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/39739>

Chou, Y. K. (2020). Closelly. Observatorio Vodafone de la Empresa. 8 principios de la gamificación. <https://closelly.com/los-ocho-principios-de-la-gamificacion-segun-yu-kai-chou/>

Colombia Aprende. (2021). Eco 2.0 la plataforma educativa radial y transmedia para aprender inglés. Recuperado de: <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/ec0-20-laplataforma-educativa-radial-y-transmedia-para-aprender-Ingles>



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Colombia: “English for Customer Service” curso de inglés gratis para vincularse al sector call center <https://www.paradavisual.com/colombia-english-for-customer-service-curso-de-ingles-gratis-para-vincularse-al-sector-call-center/>

4K DeOldify | Dr. Martin Luther King Jr. I have a Dream Speech - COLOR

<https://www.youtube.com/watch?v=o8dzh7Ybgw>

Cronquist Kathryn. y Fiszbein. Ariel. El aprendizaje de inglés en América latina “Archivo PDF” El Dialogo Liderazgo para las Américas. (2017). Recuperado de:  
<https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>

Educaweb. (1998). Orientación Académica Marco común europeo de referencia para las lenguas. <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/aprender-idiomas/marco-comun-europeo-referencia-lenguas/>

Espinoza, E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. Conrado. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000500039](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500039)Kapp, K. (2015). 2014 reflections on gamification for learning [Blog post]. Retrieved from <http://karlkapp.com/2014-reflections-on-gamification-for-learning/>. On line.}

Gil Aladren, R., & Luzón Aguado, V. (2018). La importancia del idioma inglés en el mercado laboral actual. *España: Universidad Zaragoza*.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/290001124.pdf>

Gochujang Mamá. 2014. Carne Guisada Recipe (Tex Mex Beef Stew) | Simply Mamá Cooks. <https://www.youtube.com/watch?v=CGaIBYHwqfs>



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Ibáñez, Ángel. (18 de noviembre de 2022) ¿Por qué los colombianos tienen un mal nivel de inglés?: revelado el ranking completo. *Diario As – Diario online de deportes*.

<https://colombia.as.com/actualidad/por-que-los-colombianos-tienen-un-mal-nivel-de-ingles-revelado-el-ranking-completo-n/>

Iño, W. G. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, hal-02528588 <https://hal.science/hal-02528588/document>

Juan-Lázaro, O., & Area-Moreira, M. (2021). Gamificación superficial en e-learning: evidencias sobre motivación y autorregulación. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 62, 146–181. <https://doi-org.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/10.12795/pixelbit.82427>

Kapp, K. (2015). 2014 reflections on gamification for learning [Blog post]. Retrieved from <http://karlkapp.com/2014-reflections-on-gamification-for-learning/>. On line.

Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz. *Lopezosa C, Díaz-Noci J, Codina L, editores Metodos Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación Social, 1. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra; 2020. p. 88-97.* [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44605/Lopezosa\\_Methodos\\_08.pdf?sequ](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44605/Lopezosa_Methodos_08.pdf?sequ)

Mejía-Mejía, S. (2016). ¿Vamos hacia una Colombia Bilingüe? Análisis de la brecha académica entre el sector público y privado en la educación del inglés. *Educación y Educadores*, 19(2), 223–237. <https://doi.org/10.5294/edu.2016.19.2.3>

Mineducación. (2017). Como País Estamos Mejorando en el Nivel de Inglés: Rosa Cely, Gerente Colombia Bilingüe. Gov.co. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article363158.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article363158.html?_noredirect=1)



Mineducación. (2020). El programa nacional de bilingüismo abre inscripciones para formar parte de los clubes de conversación intercultural en inglés: Talkativ-e, dirigida a docentes de inglés y básica primaria del sector oficial. Gov.co. Recuperado de:

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-400592.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-400592.html?_noredirect=1)

Mincultura. (s.f) Lenguas Nativas y Criollas de Colombia.

<https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/APP-de-lenguas-nativas/Paginas/default.aspx>

Miranda, I & Fajardo, A. (2022). Políticas de bilingüismo: reconfiguración discursiva del concepto de nación y ciudadano bilingües. Cuadernos de Lingüística Hispánica P.6.

<https://10.19053/0121053X.n39.2022.11739>

Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en investigación cualitativa.

<https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8533/CC-02art8ocr.pdf?sequence=1&isAllo>

Opie, C., & Brown, D. (2019). Getting started in your educational research: Design, data production and analysis. SAGE Publications Ltd.<https://doi.org/10.4135/9781526480507>

Orduz Chogó, C. J., & Rodríguez Rodríguez, J. Diseño de Actividades Pedagógicas con el Apoyo de Recursos Digitales en un Ambiente Bilingüe de una Escuela Multigrado Rural.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/52034/2023claudiaorduzjenniferrodriguez.pdf?sequence=1>

Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú].

Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú.



<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA%20LA%20GAMIFICACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20ENSE%CC3%91ANZA%20EN%20DOCENTES%20DE%20INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Osorio, E. y Vela, C. (2019). La gamificación aplicada en el aula como estrategia metodológica y su influencia en la expresión oral en estudiantes de grado 4 de primaria de la Institución Educativa Fray Martín de Porres. [Trabajo de pregrado, Universidad Unidad Central del Valle]. Repositorio de la Universidad Unidad Central del Valle.

<http://repositorio.uceva.edu.co:8080/bitstream/handle/20.500.12993/1148/T00031257.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Panqueva, J. & Silva, S. (2018). *Fortalecimiento de la producción oral del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de los cursos de extensión de la universidad libre a través del Pictionary como estrategia de enseñanza, gamificada*. [Trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio de La Universidad Libre.

<https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/15700/Monograf%CC3%ada%20Pictionary%20como%20Estrategia%20Gamificada.%2018.06.18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Romero-García, C. (2020). Análisis del Pensamiento Creativo y Niveles de Activación del Alumno Tras Una experiencia de Gamificación. *Educator*, 56(2), 475–489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>

Peláez, C. (2020) M-learning y su impacto en la competencia lingüística, aspecto de las competencias comunicativas de la lengua: caso del idioma inglés en estudiantes de educación superior. Tecnológico de Monterrey.



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

<https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636898/201016->

[TesisCompletaIrisCristinaPelaezVersionFinalPARA%20PUBLICAR.pdf?sequence=7&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636898/201016-TesisCompletaIrisCristinaPelaezVersionFinalPARA%20PUBLICAR.pdf?sequence=7&isAllowed=y)

Puente, R. T. (2020). El método de encuesta. *Los métodos de investigación para la elaboración de las tesis de maestría en educación*. <https://files.pucp.education/posgrado/wp-content/uploads/2021/01/15115158/libro-los-metodos-de-investigacion-maestria-2020-botones-2.pdf#page=51>

Quintero, S. A., Pérez Villalobos, W. Z., & Sertuche Puentes, A. (2021). Implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado noveno (9º). [Trabajo de especialización, Universidad Santo Tomás]. Repositorio de la Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2candreaseruche%2csergioquintero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramirez, L. (2023). Gamificación y fortalecimiento de producción oral en lengua extranjera: jóvenes en proceso de rehabilitación por consumo de sustancias psicoactivas. Universidad La Gran Colombia

[https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/7965/Ramirez\\_Liz\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.ugc.edu.co/bitstream/handle/11396/7965/Ramirez_Liz_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Requena, B. Y. C. (2018). Investigación acción participativa y educación ambiental. *Revista Científica*, 3(7), 289-308.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7011919>

Richey et al. (2001) citado en Sharif, A. y Cho, S. (2015). Diseñadores instruccionales del siglo XXI: cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo



profesional. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(3). págs. 72-86.

doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i3.2176>

Robles Garrote, P. (2019). La cortesía verbal en los documentos de referencia europeos para la enseñanza de las lenguas. *MODULEMA. Revista Científica sobre Diversidad Cultural*, 3, 8-26. DOI: <http://dx.doi.org/10.30827/modulema.v3i0.8568>

Rodríguez, S y Araque Torres, D. (2020). Maestría en ambientes bilingües de aprendizaje. Universidad Santo Tomás. <https://doi.org/10.15332/dt.inv.2021.01748>

Rojas, Y. E. (2022). *La gamificación en la competencia comunicativa del inglés en estudiantes de educación básica alternativa ATE 2021*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82331/Roja\\_CYE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82331/Roja_CYE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sampieri, R., Mendoza, P. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill, México. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n.\\_Rutas\\_cuantitativa\\_\\_cualitativa\\_y\\_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_LAS\\_RUTA.pdf&Expires=1697987760&Signature=VQS4wmFYLArlTohOds6Bu5Ra54VaxaX~lj4-9zzXYOfYu8gA7INMTkq9UubGQ9svyZ1lC0EzfRK3l3jdMGgw~7FEMxSOHNAOkIKjcGVKAP6NVEtxp~1G8Ok0uqeHIRQKO~FHtcpydk9OrvXYSHyaYtJcTkE5stt-veyT8zPMPgqH8kR6u9g~COLNakXiog1dwvIGPNP9AGo6A9-le~yReL2jynq9~PMnESpV1R5VoN1-NiEaFNA1WyWLy4ie8ttwnz-h-MEgi-vW-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=1697987760&Signature=VQS4wmFYLArlTohOds6Bu5Ra54VaxaX~lj4-9zzXYOfYu8gA7INMTkq9UubGQ9svyZ1lC0EzfRK3l3jdMGgw~7FEMxSOHNAOkIKjcGVKAP6NVEtxp~1G8Ok0uqeHIRQKO~FHtcpydk9OrvXYSHyaYtJcTkE5stt-veyT8zPMPgqH8kR6u9g~COLNakXiog1dwvIGPNP9AGo6A9-le~yReL2jynq9~PMnESpV1R5VoN1-NiEaFNA1WyWLy4ie8ttwnz-h-MEgi-vW-)



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

xNHlcBwYSG4ivbEJ9RNLW613644cm5ZvM96tZ2Nt5EbJq1ZVSBS9afj2wX2WI12X-  
tSpQnA9Nw\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Sánchez, N. (2022). La influencia de la motivación en el aprendizaje del inglés.

Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56894>

Sellan, N. (2017). IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL APRENDIZAJE. *Sinergias Educativas*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.37954/se.v2i1.20>

Serrón, S. (2001). El enfoque comunicativo y sus implicaciones. Una visión desde la enseñanza de la lengua materna en un marco democrático. *Letras*, 63, 225-26. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=284836>

Shernoff, D., Hamari, J., and Rowe, E. (2014). Measuring flow in educational games and gamified learning environments. In *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2014*, pages 2276–2281, Tampere, Finland. AACE.

Stokes, Z. (2014). Integration of gamification into the classroom and the reception by students. Master's thesis, Theses, Dissertations and Capstones. Paper 856. Marshall Digital Scholar. DOI:10.13140/RG.2.1.4253.0328

Suárez Ramírez, I. R., & Rodríguez, S. M. (2018). Language interaction among EFL primary learners and their teacher through collaborative task-based learning. *Profile Issues in Teachers Professional Development*, 20(2), 95-109.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-07902018000200095&lng=es&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-07902018000200095&lng=es&nrm=iso&tlng=en)



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Tellanto (2021). Medellín vs Bogotá: Which City is Better to Travel to?

<https://www.tellanto.com/blog/medellin-vs-bogota/>

The Essential Guide to Coding Qualitative Data (2024). Retrieved from DelveTool.com:

<https://delvetool.com/guide>

Torres, J.W., y Gamboa, M.C. (2019). Estrategias pedagógico-didácticas que coadyuvan a potenciar la comprensión y producción oral del inglés. *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 9(1), 29 - 49.

<http://revistas.ustabuca.edu.co/index.php/ESPIRAL/article/view/2441/1773>

Trejo-González, H. (2021). Experiencia de Gamificación Para La Enseñanza de un Segundo Idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611–633.

<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>

Tulloch, R. (2014). Reconceptualising gamification: Play and pedagogy. *Digital Culture and Education*, 6(4):317–333. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199538784009.pdf>

Unimel Educación. (2016). Congreso internacional enseñanza de inglés en centros educativos. Recuperado de: <https://unimeleeducacion.org/congreso-internacional-ensenanza-ingles-centros-educativos-se-celebrara-los-dias-6-7-8-mayo-2016-centro-investigacion-principe-felipe-valencia/>

Valle Invencible (2019). Go Valle; Política Pública de Bilingüismo. Cali. Recuperado de: <https://www.valledelcauca.gov.co/publicaciones/62175/go-valle-la-politica-publica-debilinguismo-que-se-fortalece-en-el-va>

Villena Ruiz, M. (2019). *Plan de acción “dilo jugando” basado en estrategias lúdicas para elevar el nivel de expresión oral en los niños de 4 años del JN N° 1861-9 de Octubre,*



*Huamachuco Sánchez Carrión en el 2015.* [tesis de grado, Maestría en Ciencias de la Educación]<sup>UNPRG</sup> **TOMÁS**

—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Escuela de Post grado.

[https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6479/BC-](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6479/BC-2803%20VILLENNA%20RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[2803%20VILLENNA%20RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6479/BC-2803%20VILLENNA%20RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zambrano, M. S. W., Fernández, M. N. L., Moreno, G. W. C., Robles, F. M. V., & Maldonado, R. C. (2018). Recursos didácticos audiovisuales y su impacto en el aprendizaje del idioma inglés. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 9(1), 37-54.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6595067>

## ÍNDICE DE TABLAS

*Tabla 1: Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 1*

*Tabla 2: Instrumentos recolección de datos*

*Tabla 3: Instrumentos aplicados. Ciclo 2*

## **ÍNDICE DE FIGURAS**

*Figura 1: Composición del nombre Jevanet Yafei.*

*Figura 11: Diseño de la estrategia gamificada*

*Figura 3: Tablero de posiciones en la estrategia gamificada*

*Figura 4: Trofeo y premio a grupo ganador.*

*Figura 5: Categorías y subcategorías de análisis de Datos. Ciclo 1.*

*Figura 6: Mapa mental*

*Figura 7: Estrategia de gamificación 1*

*Figura 8: Estrategia de gamificación 1.1*

*Figura 9: Categorías y subcategorías de análisis de Datos. Ciclo 2.*

*Figura 10: Mapa mental*

## **ÍNDICE DE APÉNDICES**

*Apéndice A: Consentimientos informados*

*Apéndice B: Reporte del docente a cargo*

*Apéndice C: Diario observación de Observación. Ciclo 1*

*Apéndice D: Encuesta 1 Ciclo 1*

*Apéndice E: Entrevista semiestructurada. Ciclo 1*

*Apéndice F: Análisis de datos Ciclo 1*

*Apéndice G: [Diario observación Ciclo 2](#)*

*Apéndice H: [Encuesta 2 Ciclo 2](#)*

*Apéndice I: [Entrevista semiestructurada 2 Ciclo 2](#)*



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Apéndice J: [Apéndice Análisis de datos ciclo 2.](#)

Apéndice K: Videos instructivos unit 1-9

Apéndice L: Mr. Yafei's tory

Apéndice M: 4K DeOldify | Dr. Martin Luther King Jr. I have a Dream Speech – COLOR

Apéndice N: Medellin vs Bogota: Which City is Better to Travel to?

Apéndice O: Assignment 8 (part b)

Apéndice P: Rúbrica, expresión oral

Apéndice Q: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 2

Apéndice R: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 3

Apéndice S: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 4

Apéndice T: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 5

Apéndice U: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 6

Apéndice V: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 7

Apéndice W: Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 8

Apéndice X: Fotografía. La Observación Participante Ciclo 1

Apéndice Y: Fotografía. La Observación Participante Ciclo 2

Apéndice Z: Fotografía. La Encuesta Ciclo 1

Apéndice A.1: Fotografía. La Entrevista semi estructurada Ciclo 2

Apéndice A.2, A.3: Mapas de rutas en la estrategia gamificada 1 y 1.1

Apéndice A.4: Rúbrica expresión oral. Ciclo 2

Apéndice A.5: Formato instrumentos de recolección de datos 1

Apéndice A.6 Apéndice A.6 Criterios de niveles de referencia.

Apéndice A: [Consentimientos firmados](#)



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

## Apéndice A

### *Consentimientos firmados*

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

## FORMATO CARTA INFORMADO

Buenaventura, abril 22 de 2023.

Señora  
**FLOR MARINA AMPUDIA SATIZABAL**  
Coordinadora Administrativa  
Colombo Americano de Buenaventura  
Ciudad

Cordial saludo.

Por medio de la presente, en su calidad de Coordinadora Administrativa me permito solicitarle autorización y consentimiento para participar activamente en el proyecto de investigación titulado:

**Fortalecimiento de las Destrezas de Comprensión y Producción Oral a través de la gamificación en los estudiantes de nivel A2 del programa de adultos de una institución bilingüe de la ciudad de Buenaventura.**

El cual está a cargo de los investigadores

Jose Jeferson Cuesta Correa  
e-mail: [josecuesta@usantotomas.edu.co](mailto:josecuesta@usantotomas.edu.co)

Yaneth Banguera Bonilla  
e-mail: [yanethbanguera@usantotomas.edu.co](mailto:yanethbanguera@usantotomas.edu.co)

Ivanna Patricia Ferrer Osorio  
e-mail: [ivannaferrer@usantotomas.edu.co](mailto:ivannaferrer@usantotomas.edu.co)

Este proyecto se lleva a cabo como requisito de grado para optar al título de MAGISTER EN AMBIENTES BILINGÜES DE APRENDIZAJE de los investigadores por parte de la UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS.

### El objetivo general del proyecto es:

Establecer la Influencia de la gamificación en el fortalecimiento de la formación bilingüe en las habilidades de comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2 del programa de adultos de un Instituto Bilingüe de la ciudad de Buenaventura.

### Procedimiento de participación

Previa su autorización y el consentimiento de los participantes en la investigación, los mismos participaran de acuerdo con la planificación del proyecto de la siguiente forma:

Observación de las clases, fotografías, encuesta y entrevista para recopilar la información necesaria para la ejecución del proyecto.

**Estudiantes:** Población objeto de estudio de la investigación: Estudiantes del nivel A2 cuyas edades oscilan entre 18-32 años, con el propósito de: (indicar el propósito), participar activamente en el proyecto investigativo que busca identificar las razones de la desmotivación y bajo nivel de comprensión producción oral en el curso y conocer sus apreciaciones una vez se hayan diseñado e implementado las técnicas basadas en la estrategia de la gamificación.

**Docentes:** proyecto de investigación titulado: Fortalecimiento de las Destrezas de Comprensión y Producción Oral a través de la gamificación en los estudiantes de nivel A2 del programa de adultos de una institución bilingüe de la ciudad de Buenaventura con el propósito de: Permitir la observación de las clases, acceso al material de trabajo, aplicación y retroalimentación de las técnicas aplicadas basadas en la estrategia de la gamificación

**Fecha de la participación:)** abril 22 de 2023 a julio 31 de 2024.

**Personal administrativo:** proyecto de investigación titulado: Fortalecimiento de las Destrezas de Comprensión y Producción Oral a través de la gamificación en los estudiantes de nivel A2 del programa de adultos de una institución bilingüe de la ciudad de Buenaventura con el propósito de: conceder el permiso por parte del personal investigador, analizar la socialización de los hallazgos así como de la implementación de la estrategia de gamificación y establecerla como una herramienta útil en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

**Fecha de la participación:)** abril 22 de 2023 a julio 31 de 2024.

### Beneficios institucionales de la participación

### Beneficios institucionales de la participación

La participación de su institución en este proyecto de investigación trae consigo entre otros los siguientes beneficios:

- Identificar situaciones que pudieran estar afectando el proceso educativo
- Promover la participación activa de los estudiantes en el proceso como eje motivador
- Establecer estrategias que promuevan el aprendizaje significativo
- Evitar deserciones estudiantiles
- Fortalecer la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés de acuerdo con las tendencias del siglo 21.

### Aspectos éticos y legales

La información aquí obtenida tendrá una finalidad exclusivamente académica, anónima y acorde con la legislación vigente, en consecuencia, se salvaguardará la identidad de los participantes, los datos e información de ser requeridos estarán a su completa disposición.

De igual manera se garantizará el buen nombre de la Institución, se salvaguardará la información privada y/o confidencial de la organización suministrada para efectos de la presente investigación.

La participación de la institución no genera con los investigadores relación ni vínculo contractual o responsabilidad de esta sobre el desarrollo de la investigación recayendo la responsabilidad de esta a título personal sobre los investigadores.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

Datos de un miembro del equipo de investigadores



**JOSE JEFFERSON CUESTA CORREA**  
C.C. 94.544.263 Cali

Se adjunta: Formato de consentimiento informado.

Nota: Este Apéndice muestra el consentimiento firmado por parte de la institución educativa.

### Apéndice B: [Reporte del docente a cargo](#)

Apéndice B

*Reporte del docente a cargo*



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
SEDE PRINCIPAL

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN AMBIENTE BILINGÜES DE APRENDIZAJE**

Reporte de acuerdo a información del docente responsable

**Fecha:** 07-10-23

**Hora:** 12:00 pm.

**Lugar:** Institución Bilingüe, Buenaventura, Valle del Cauca

**Investigadores:** José J. Cuesta, Yaneth B. Bonilla e Ivanna P. Ferrer.

Mientras se desarrollaba la reunión periódica en las instalaciones del instituto bilingüe en la ciudad de Buenaventura, para conocer las novedades en los distintos niveles, llama la atención de un docente que llamaremos docente responsable quien manifestó su inconformidad porque a la fecha no se le ha dado atención al curso que dirige y que en repetidas ocasiones ha informado.

El docente responsable indica que sus estudiantes se encuentran en el nivel A2, pero según lo manifestado, los estudiantes son muy tímidos para hablar y cuando lo hacen no usan las reglas gramaticales correctas, el grupo está desmotivado, no cumplen con la realización de las tareas, ya se han presentado deserciones y como es un grupo pequeño está en riesgo de desaparecer porque no hay otros cursos con niveles similares a los que se puedan asignar a los estudiantes para continuar con el proceso.

Se hicieron algunas preguntas tales como la edad de los estudiantes, nivel de escolaridad y tiempo en la institución para indagar sobre las posibles causas de la situación presentada. La docente a cargo manifiesta que no siempre fueron así, al iniciar el nivel A2 llegaron motivados, pero esta fue disminuyendo con el paso del tiempo, al igual que la participación y cumplimiento de las actividades.

El docente a cargo manifiesta una muy buena disposición a fin de identificar las causas de la situación, así como sugerencias para mejorarla.

Se estableció la importancia de realizar un trabajo de campo para que de manera objetiva se pudiera identificar lo que realmente sucede y así establecer acciones de mejora. Los docentes José Jeferson Cuesta y Yaneth Banguera Bonilla, se ofrecieron a realizar este trabajo investigativo quien con el apoyo de la maestra Ivanna Patricia Ferrer, establecieron el proyecto investigativo y dentro del periodo establecido dar un informe de la situación, pero también acciones viables a la problemática en cuestión.

A continuación, los docentes encargados de realizar este proyecto investigativo, firman como evidencia del compromiso adquirido, siendo la 1:30 pm del mismo día.

José J. Cuesta.

Yaneth B. Bonilla.

Ivanna P. Ferrer.

Nota: Este Apéndice muestra las observaciones del docente a cargo de los estudiantes de A2.

Apéndice C: [Diario observación de.docx](#)

# Apéndice C

## Diario de observación Ciclo 1



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN AMBIENTE BILINGÜES DE APRENDIZAJE  
DIARIO DE OBSERVACIÓN  
PARTICIPANTE N°1

<b>Lugar:</b> Institución Bilingüe, Buenaventura, Valle del Cauca.	<b>Fecha:</b> 17-10-23	<b>Hora:</b> 6:00 pm	<b>Docente:</b> Docente responsable
<b>Clase o tema:</b> Posesivos y adjetivos posesivos.	<b>Duración de la Observación:</b> Dos horas	<b>Investigadores:</b> Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.	
<b>Propósito de la clase:</b> Hacer preguntas a amigos y familiares usando los posesivos y adjetivos posesivos	<b>Resultado de aprendizaje:</b> Identificar los posesivos y adjetivos posesivos que corresponde a cada sujeto dentro de una oración usando to be como verbo base.		
<b>Puntos a considerar</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Descripción de lo observado</b>
Las estrategias y métodos de enseñanza utilizados en el aula facilitan la comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2.		X	La docente a cargo se adhiere de manera literal a las actividades del libro.
La cantidad de tiempo y la calidad de la exposición al idioma objetivo tanto dentro como fuera del aula, ayudan a la mejora de la comprensión y la producción oral de los estudiantes.		X	El cronograma indica que son dos horas semanales, adicional a la recomendación de trabajar mínimo una hora en el libro de tareas.
El entorno de aprendizaje determina cómo influye en la motivación y el compromiso de los estudiantes en el desarrollo de habilidades de comprensión y producción oral en el nivel A2.	X		Es un entorno cálido, con un espacio adecuado, cuenta con sillas cómodas, un tablero, un Smart tv, aire acondicionado, la silla y el escritorio de la docente a

Acreditación Institucional Internacional  
 NIT. 860.012.357-6  
 SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ. Pbx. 601 587 8797 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
 Carrera 9 # 51-11 contactenos@santotomas.edu.co www.usantotomas.edu.co  
 DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA - QUAD  
 Pbx. 601 586 90 00 ext. 2444 Carrera 9 # 51-11 contactenos@cead.usantotomas.edu.co www.usantotomas.edu.co



			cargo.	televisor para acceder a los contenidos de la clase.
Se proporciona retroalimentación y corrección a los estudiantes durante las actividades orales y se les da a conocer como este influye en su progreso en la formación bilingüe.	X		La docente inmediatamente luego de los ejercicios pregunta si están bien o mal, si están bien continúa con el siguiente ejercicio y si esta mal procede a dar la respuestas	Se resalta el hecho de que el docente responsable, siempre está mostrándole a sus estudiantes como las actividades contribuyen al logro de los objetivos propuestos, sin embargo, aunque los estudiantes reciben las respuestas correctas a las actividades, es importante que sepan en que se han equivocado, de lo contrario cometerán el mismo error en otros ejercicios con gramática similar.
Los estudiantes prestan atención durante el desarrollo de la clase y se muestran motivados a participar de la misma.		X	Los estudiantes parecen atentos y siguen en el libro de estudio lo que la docente a cargo les indica.	Parece no ser suficiente el seguir los ejercicios porque cuando se les pide que salgan al tablero, muy pocos se animan y cuando el docente responsable les pregunta algo que se explicó hace unos minutos, parecen haber estado desconcentrados
Se utilizan otros recursos aparte del libro guía para el Nivel A2.		X	Durante la clase, el único recurso usado fue el libro de texto Life segunda edición	La falta de uso de otros recursos distintos al libro guía, genera monotonía y desmotivación por ser las clases y las actividades predecibles.
Se implementan recursos multimedia o digitales para desarrollar ejercicios de comprensión y producción oral en el nivel A2, considerando si están adaptados a las necesidades de los estudiantes.		X	La docente trabaja con el libro de texto y en el televisor Smart tv, va mostrando el mismo contenido, pero en versión digital	Al usar el televisor la misma en formación que se encuentra en el libro físico que ellos tiene a mano, el libro de texto se convierte en el único recurso para impartir formación a los estudiantes
Se fomenta la participación activa de los estudiantes en las actividades orales y cómo esto influye en su progreso y desarrollo en el		X	La docente a cargo, anima a los estudiantes a repetir la información de los audios y/o del libro	Es importante que ellos mediante los audios se familiaricen con el vocabulario, no obstante, es que luego usen ese

Acreditación Institucional Internacional  
 NIT. 860.012.357-6  
 SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ. Pbx. 601 587 8797 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
 Carrera 9 # 51-11 contactenos@santotomas.edu.co www.usantotomas.edu.co  
 DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA - QUAD  
 Pbx. 601 586 90 00 ext. 2444 Carrera 9 # 51-11 contactenos@cead.usantotomas.edu.co www.usantotomas.edu.co



nivel A2.		de texto	vocabulario para armar sus propias conversaciones, fomentando la participación en actividades orales.
Las barreras lingüísticas y culturales afectan la comprensión y producción oral en la formación bilingüe, y cómo se abordan estas barreras en el aula.	X	La docente a cargo constantemente hace uso del idioma y cuando los estudiantes hablan español, ella les indica cómo pueden decirlo en inglés	Todos los aprendices hablan el mismo idioma y son del mismo país por lo que en lo lingüístico y cultural no supone una barrera la comunicación, aunque deben seguir trabajando en usar el idioma inglés de manera más constante en el aula.
Se hace un seguimiento de la progresión individual de los estudiantes y se plantea una estrategia para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante.	X	El docente responsable toma nota de lo que observa en clases en cuanto a si los estudiantes cumplen con los compromisos dejados o si tienen una participación activa y siempre les está recordando la importancia de cumplir con las tareas para aprender el idioma.	Este tipo de registro genera algo de presión en los estudiantes como reprimenda; sin embargo, el seguimiento sería analizar en el caso de cada estudiante cuales son sus fortalezas y debilidades en cuanto al idioma e identificar estrategias de acuerdo a estas de manera más personalizada.

**Notas, y reflexión sobre los puntos observados durante la clase:**

Llegamos a formación a la 5:55 pm y solo había un estudiante junto con el docente responsable. Esperamos unos minutos y poco a poco fueron ingresando los demás estudiantes, aproximadamente 20 minutos luego, se estaban todos. Se les explicó que estábamos allí para hacer un proyecto de investigación, de modo que se sintieran tranquilos con nuestra presencia y no tuvieron reparos. La docente les pregunta si recordaban lo que se había visto en la clase anterior y ellos comenzaron a buscar en sus libros de texto, ella hace un repaso y algunos asienten con la cabeza que sí, comienza a realizar algunas preguntas, algunos intentan responder, pero no le hacen de manera asertiva, mencionan frases aisladas en lugar de oraciones completas, la docente entonces les recuerda la gramática y da las respuestas.

Les indica que había un compromiso para ese día: Recoger los libros de tareas (workbooks), se escuchan murmullos, el docente llama uno a uno, algunos los entregan, pero indican que no tuvieron tiempo para terminarlo, otros que se les quedó y unos más que no lo hicieron. La docente a cargo toma nota de todo en su cuaderno de apuntes.

Luego, les indica a sus estudiantes la página a trabajar, les dice el tema, los objetivos, mientras muestra las mismas páginas en el libro digital valiéndose del Smart tv. Comienza a practicar el vocabulario y a pedirles que repitan, algunos lo hacen, ella les llama la les pide



que lo hagan todos, que eso contribuirá con su proceso formativo, realizan las actividades del libro conforme al cronograma. Finalmente, explica la gramática y les pide que hagan los ejercicios y van llamando uno a uno que salga al tablero a escribir las respuestas. Se deben hacer muchas correcciones a sus escritos.

Al finalizar la clase, les indica en que deben trabajar, les recuerda la importancia de las tareas. Todos se despiden y cada uno sale de la institución siendo las 7:00 pm.

Análisis:  
Se evidencian problemas de fluidez, vocabulario, pronunciación y no se evidenció trabajo colaborativo, las actividades fueron de manera individual y todas enfocadas en el libro de texto Life 1 second edition.

NIT. 060.012.357-6  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - P.O.B. 951 587 87 91 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
Carrera 9 # 51-11 | santotomas@usantotomas.edu.co | www.usa.usa.edu.co  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA - QUAD - P.O.B. 951 588 96 00 ext. 2044 Carrera 10 # 72-60 | atomas@usantotomas.edu.co | www.usantotomas.edu.co

NIT. 060.012.357-6  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - P.O.B. 951 587 87 91 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
Carrera 9 # 51-11 | santotomas@usantotomas.edu.co | www.usa.usa.edu.co  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA - QUAD - P.O.B. 951 588 96 00 ext. 2044 Carrera 10 # 72-60 | atomas@usantotomas.edu.co | www.usantotomas.edu.co

**Nota:** Este Apéndice muestra los resultados de las observaciones del Ciclo 1 aplicada a los estudiantes del nivel A2.



Apéndice D: [Apéndice C Encuesta1](#)

**Apéndice D**

***Encuesta 1***

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



UNIVERSIDAD  
**SANTO TOMÁS**  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ



## Survey 1



Fecha: 31-10-2023 Hora: 5:00 PM - 7:00 PM

Lugar: Bilingual Institution, Buenaventura, Valle of Cauca.

Entrevistador: Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.

Nombre del entrevistado: Estudiante A

Nivel A2 Edad 18 Género Masculino  Femenino

### Introducción:

El propósito de esta encuesta es identificar las percepciones de los estudiantes hacia el curso de inglés en lo relacionado con la metodología del profesor, su nivel de motivación y satisfacción y las actividades extra que les gustaría que se incluyeran para fomentar sus habilidades y conseguir avances en su proceso de aprendizaje.

### Preguntas:

¿Qué te motiva a aprender inglés?

El querer saber un nuevo idioma

¿Qué opina de su nivel de fluidez?

Siento que con el tiempo que llevo aprendiendo inglés, debería hablar con mayor fluidez

¿Qué puede hacerte participar más en las clases de inglés?

que hagamos juegos obviamente en inglés, para mejorar nuestra fluidez y pensar en inglés

¿Qué crees que puede mejorar la metodología de la clase?

la integración en grupos para mejorar nuestra aprendizaje y metodología





¿Qué actividades pueden incluirse en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés?

Actividades que nos diviertan mientras aprendemos

¿Cuáles es tu opinión sobre las tareas y deberes de inglés hasta ahora?

Aunque están relacionadas con el tema de las clases, son bastante tediosas realizarlas

¿Cómo considera la idea de trabajar en grupos de colaboración como estrategia para aprender?

Excelente por que nos integramos todos como grupo

¿Qué puede ayudarte a recordar más vocabulario y el libro de contenidos?

Mas videos audiovisivos al tema que estamos viendo en clases

¿Qué ha oído sobre la estrategia de gamificación?

No se sobre el tema de gamificación

¿Qué te parece la idea de obtener puntos y recompensas por tus tareas de inglés?

Seria una excelente idea que obtengamos punto por eso

*Nota: Este Apéndice muestra los resultados de la encuesta 1 Ciclo 1 aplicada a los estudiantes del nivel A2.*

Apéndice E: [Entrevista semiestructurada.docx](#)

**Apéndice E**

**Entrevista semi estructurada**

### ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

**Lugar:** Instituto Bilingüe de Buenaventura, Valle del Cauca.

**Entrevistador:** Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.

**Entrevistado:** \_\_\_\_\_

**Nivel:** A2 **Edad** \_\_\_\_\_ **Genero:** M \_\_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_\_

#### Proposito

El objetivo de esta entrevista es recopilar información más detallada y fiable a través de la interacción con la población objeto de estudio e identificar las percepciones de los estudiantes hacia el curso de inglés en lo que se relaciona con la metodología del docente, su nivel de motivación, satisfacción en el curso y las actividades extras que les gustaría que se incluyeran para fomentar sus habilidades y conseguir avances en su proceso de aprendizaje.

#### Preguntas

1. ¿Cómo describe los métodos de enseñanza utilizados dentro y fuera del aula de clase en su proceso de aprendizaje del inglés?
2. ¿Qué factores cree usted que influyen en su motivación y compromiso para mejorar sus habilidades bilingües, especialmente en comprensión y producción oral en inglés?
3. ¿Cuáles considera que son los mayores desafíos que usted enfrenta al momento de interactuar de forma oral en inglés?
4. ¿Qué opina de los recursos educativos, como la tecnología, los materiales didácticos y las actividades interactivas para mejorar su competencia oral en inglés?
5. ¿De qué manera cree usted que la interacción social y cultural puede ayudar al progreso en la adquisición de habilidades bilingües en comprensión y producción oral?
6. ¿Cómo le gustaría que fueran las clases de inglés con el objetivo de lograr una mayor participación de su parte?



NT. 860 012.357-6  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: 601 587 97 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
Carrera 9 - n.º 91-111 / contactenos@santotomas.edu.co  
www.usantotomas.edu.co  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA -DUAD-  
PBX: 601 595 00 00 ext. 2044 Carrera 10, n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co  
www.ustadistancia.edu.co

*Nota: Este Apéndice muestra los resultados de la entrevista 1 Ciclo 1 aplicada a los estudiantes del nivel A2.*

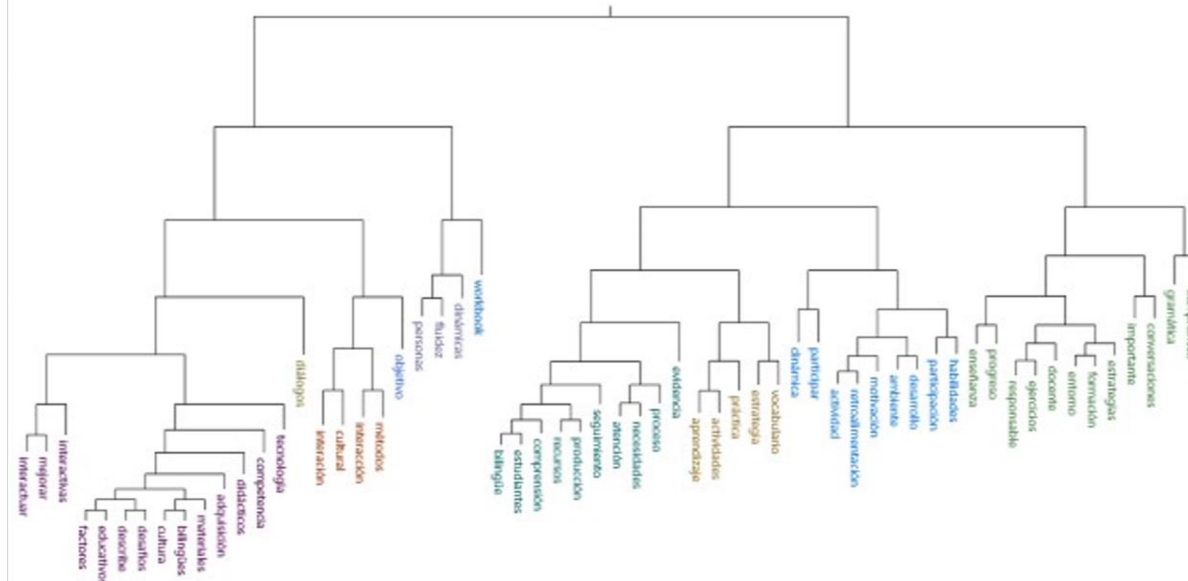
Apéndice F: [Análisis de datos Ciclo 1](#)

Apéndice F

*Análisis de datos Ciclo 1*



### Análisis inductivo ciclo 1



Nota: Este Apéndice muestra el análisis conglomerado de datos Ciclo 1

### Apéndice F

#### Análisis de datos Ciclo 1



Nota. Este Apéndice muestra la marca de nube del análisis de datos ciclo 1

### Apéndice G: [Diario observación Ciclo 2](#)

### Apéndice G

#### Diario de Observación Ciclo 2



TOMÁS  
PAL BOGOTÁ



UNIVERSIDAD  
SANTO TOMÁS  
SEDE PRINCIPAL

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN AMBIENTE BILINGÜES DE APRENDIZAJE  
DIARIO DE OBSERVACIÓN  
PARTICIPANTE N°6

<b>Lugar:</b> Institución Bilingüe, Buenaventura, Valle del Cauca.	<b>Fecha:</b> Marzo 07/2024	<b>Hora:</b> 5: 00-7:00 pm	<b>Docente:</b> Docente a cargo
<b>Clase o tema:</b> Lo que hace en su tiempo libre	<b>Duración de la Observación:</b> 2 horas	<b>Investigadores:</b> Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.	
<b>Propósito de la clase:</b> Likes and dislikes, saying how often you do things, your abilities gustos, aversiones, indicar la frecuencia con que hace las cosas, sus habilidades		<b>Resultado de aprendizaje:</b> Pronuncia y estructura de manera correcta oraciones para expresar gustos, aversiones, habilidades y frecuencia de actividades	
<b>Puntos a considerar</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Descripción de lo observado</b>
Las estrategias y métodos de enseñanza utilizados en el aula facilitan la comprensión y producción oral en los estudiantes del nivel A2.	X		Los estudiantes estaban muy motivados a participar para hablar de su personaje favorito
La cantidad de tiempo y la calidad de la exposición al idioma objetivo tanto dentro como fuera del aula, ayudan a la mejora de la comprensión y la producción oral de los estudiantes.	X		Antes de iniciar las presentaciones, hablaban de como investigaron, representaron sus personajes y estructuraron las preguntas y respuestas para hacer más real la presentación
El entorno de aprendizaje determina cómo influye en la motivación y el compromiso de los estudiantes en el desarrollo de habilidades de comprensión y producción oral en el nivel A2.	X		El entorno esta adecuado con diferentes fotografías, imágenes e información breve de los personajes que los habían inspirado
			<b>Interpretación de lo observado</b>
			Fue una actividad bastante dinámica porque los integrantes de cada grupo debían participar, haciendo y respondiendo preguntas y luego cambiando de roles
			Fue un tiempo agradable porque se veían entusiasmados hablando mientras los otros aprendían cosas de personas que no conocían y a la vez a identificar los gustos de sus compañeros
			La sesión se hizo en la terraza de la institución para que tuvieran más espacio y pudieran mostrar sus carteleros y hacer sus entrevistas de manera cómoda

Acreditación Institucional  
Internacional



NIT: 860.012.357-6  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: 601 587 87 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
Carrera 9 # 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co  
www.usantotomas.edu.co  
DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA -DUAD-  
PBX: 601 595 00 00 ext. 2044 Carrera 10 # 72-50 / administracion@estadistancia.edu.co



Se proporciona retroalimentación y corrección a los estudiantes durante las actividades orales y se les da a conocer como este influye en su progreso en la formación bilingüe.	X		Después de cada entrevista, se daba la oportunidad a los demás grupos de hacer comentarios positivos sobre la presentación y luego del docente e incluso de nosotros como observadores	Fue una gran motivación pues se veían contestos al escuchar que su esfuerzo había dado muy buenos resultados e incluso las correcciones realizadas fueron dadas de manera bondadosa y se vieron como una oportunidad de mejorarlas
Los estudiantes prestan atención durante el desarrollo de la clase y se muestran motivados a participare de la misma.	X		Los estudiantes estaban atentos a la clase, entusiasmados y a la expectativa de sus participaciones	Fue un momento divertido y de aprendizaje significativo, al final, todos sabían algo de los demás personajes interpretados
Se utilizan otros recursos en el aparte del libro guía para el Nivel A2.	X		Los estudiantes investigaron en distintas fuentes, dieron informe de lecturas, videos, del libro interactivo y otras páginas web para redactar la entrevista	Al exponer las fuentes de información, los estudiantes expresaron como estos recursos adicionales les ayudaron a informarse mejor y a trabajar en el objetivo propuesto, se veían satisfechos con el trabajo
Se implementan recursos multimedia o digitales para desarrollar ejercicios de comprensión y producción oral en el nivel A2, considerando si están adaptados a las necesidades de los estudiantes.	X		Los estudiantes manifiestan que los videos interactivos que se les proporcionaron les ayudaron a fortalecer sus habilidades y a reforzar las estructuras gramaticales	Fue de gran provecho el obtener conocimiento desde distintos sentidos: Escuchar Inglés de los compañeros, leer e interpretar la información de las carteleras, ver videos y participar activamente en el proceso
Se fomenta la participación activa de los estudiantes en las actividades orales y cómo esto influye en su progreso y desarrollo en el nivel A2.	X		Los estudiantes estuvieron prestos a responder a las preguntas que se hacían para ver si había entendido la entrevista sobre el personaje	Los estudiantes manifestaron que el señor Yafei les había puesto una actividad que reflejaba su personalidad, se veían contentos
Las barreras lingüísticas y culturales afectan la comprensión y producción oral en la formación bilingüe, y cómo se abordan estas barreras en el aula.	X		Las palabras que no entendían, se trataba de decirla de otra manera o usando sinónimos y si no podían recordarla trataban de explicarla	Fue divertido para todos ver como intentaban explicar las palabras que no recordaban, incluso se evidenció el uso de imágenes para expresarse
Se hace un seguimiento de la progresión individual de	X		Cada estudiante tuvo la oportunidad de	Se evidenciaron progresos en la comprensión de

**Accreditación Institucional Internacional**



SEOR PRINCIPAL: TEL: (601) 587 87 47 / correo: seor@usantotomas.edu.co  
Carrera 9 # 51-11 / contacto@usantotomas.edu.co  
www.usantotomas.edu.co

DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA -DEAD-  
PBX: 601 586 00 00 ext. 2044 Carrera 10 # 47-50 / contacto@educacion.usantotomas.edu.co  
www.usantotomas.edu.co



Se hace un seguimiento de la progresión individual de cada estudiante tuvo Se evidenciaron progresos en vocabulario cultural



NIT: 860.012.357-6  
 SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: 601 587 8797 | correo electronico: contacto@usantotomas.edu.co | 01 8000 111 180  
 Carrera 9ª n.º 51-11 / contactenos@usantotomas.edu.co  
 www.usa.edu.co  
 DIVISION DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA -DUAD-  
 PBX: 601 585 00 00 ext. 2044 Carrera 10ª n.º 72-50 | admision@usadistancia.edu.co  
 www.usadistancia.edu.co



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
SEDE PRINCIPAL

<p>los estudiantes y se plantea una estrategia para satisfacer las necesidades específicas de cada estudiante.</p>		<p>manifestar su progreso y luego el docente a cargo indicaba aspectos específicos</p>	<p>general, estructuras gramaticales, en mejoras en la habilidad oral y de escucha y motivación para seguir con el proceso. Las recomendaciones fueron bien recibidas por parte de los estudiantes.</p>
--	--	--	---

**Notas, y reflexión sobre los puntos observados durante la clase:**

Fue una actividad bastante dinámica porque los integrantes de cada grupo debían participar, haciendo y respondiendo preguntas y luego cambiando de roles

Fue una clase novedosa, instructiva, divertida y significativa porque fue salir del contexto del libro de texto, para tener la libertad de explorar, buscar información al respecto y prepararse para dar a conocer y dar a conocer a sus personajes favoritos.

Durante el proceso, tuvieron la oportunidad de desarrollar su comprensión auditiva pero también de practicar su producción oral.

El uso de distintos recursos, en un ambiente simulado diferente y la buena disposición y compromiso con la actividad propuesta por Mr. Yafei contribuyó a aumentar su motivación, ver avances individuales, pero también grupales y disfrutar de la nueva metodología propuesta.

*Nota: Este Apéndice muestra los resultados de las observaciones del Ciclo 2 aplicada a los estudiantes del nivel A2.*



Apéndice H: Encuesta 2 Ciclo 2

Apéndice H

Encuesta 2 Ciclo 2



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
—SEDE PRINCIPAL—

Survey 2



Fecha: 02/04/2024 Hora: 5:00 p.m. a 6:00 p.m.

Lugar: Bilingual Institution, Buenaventura, Valle of Cauca.

Entrevistador: Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.

Nombre del entrevistado: Estudiante A

Nivel A2 Edad 18 Género Masculino  Femenino

Introducción:

El propósito de esta encuesta es identificar las percepciones de los estudiantes hacia el curso de inglés en lo relacionado con el uso de la estrategia de la gamificación y como, esta influyó de manera positiva en la metodología del profesor, su nivel de motivación y satisfacción y las actividades extra que se incluyeron para fomentar sus habilidades y conseguir avances en su proceso de aprendizaje.

Preguntas:

1. ¿Cómo aumentó su motivación durante el proceso?  
las actividades fueron divertidas y me motivan a seguir el proceso y demostrarme que si podía
2. ¿Cómo mejoró su fluidez después del proyecto?  
como hicimos actividades grupales, perdi el miedo a hablar delante de mis compañeros
3. ¿Cómo aumentó su participación durante el proceso las actividades realizadas?  
me encanta jugar y saber que podía aportar le a mi equipo me motiva a participar
4. ¿En qué aspectos mejoró la metodología de la clase con la estrategia de gamificación?  
mejoraron las relaciones con los compañeros el grupo esta mas unido



5. ¿De qué manera las actividades incluidas durante el proceso de gamificación aumentaron tu compromiso con el aprendizaje del inglés?  
todas queríamos ganar puntos y eso nos hacía estar comprometidos con las actividades
6. ¿Qué opina ahora de las tareas y deberes asignados durante la estrategia de gamificación?  
son más divertidas
7. ¿Qué puede decir de la técnica de los grupos colaborativos usada como estrategia para aprender?  
Fue muy buena, por que nos apoyamos en los temas de la clase
8. Después de utilizar la gamificación, ¿Qué le parece el uso de esta estrategia como estrategia para recordar más el vocabulario y los contenidos trabajados?  
deberíamos seguir usandola por que el cambio fue sorprendente
9. ¿Qué opina de la estrategia de gamificación tras la realización de las actividades?  
Es una estrategia innovadora
10. ¿Qué te pareció la idea de obtener puntos y recompensas por tus tareas de inglés?  
Muy buena, fue una estrategia adicional para hacer las actividades

Nota: Este Apéndice muestra los resultados de la encuesta 2 Ciclo 1 aplicada a los estudiantes del nivel A2.



## Apéndice I: Entrevista semiestructurada 2 Ciclo 2

### Apéndice I

### Entrevista semiestructurada 2 Ciclo 2



UNIVERSIDAD  
**SANTOTOMÁS**  
SEDE PRINCIPAL

#### SEMI-STRUCTURED INTERVIEW

Date: 08/04/2024 Time: 5:00 p.m. a 6:00 p.m.

**Place:** Instituto Bilingüe de Buenaventura, Valle del Cauca.

**Interviewer:** Jose, J. Cuesta, Yaneth, B. Bonilla and Ivanna, P. Ferrer.

**Interviewee:** Student A

**Level: A2** **Age** 18 **Gender:** Male  Female

#### Purpose

The purpose of this interview is to demonstrate first hand, whether or not improvements in comprehension and oral production skills were presented through interaction with the population under study, and to know their perceptions in relation to the gamified sequence applied in classes.

#### Questions

1. Was the methodology better, before applying the strategy of gamification? Yes, No, why?

No, Activities were less interesting.

2. Do you consider your speaking and listening level improved in this time with the strategy of gamification? Yes, No, why?

Yes, my speaking and listening improved a lot.

3. Can you describe what the strategy of gamification means for you?

An activity good to learn.

4. What is the topic you remember the most during this process and why?

The topic about food.

5. What are you doing now to continue fostering your skills? how frequency?

I am listening to music everyday



MIT. 860.012.357-6  
SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ - PBX: 601 537 57 97 Línea gratuita nacional: 01 8000 111 180  
Carrera 9, n.º 51-11 / contacto@sedesantotomas.edu.co  
www.usta.edu.co

DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA -DUAD-  
PBX: 601 595 00 00 ext. 2044 Carrera 10, n.º 72-50 / admisiones@ustadistancia.edu.co  
www.ustadistancia.edu.co

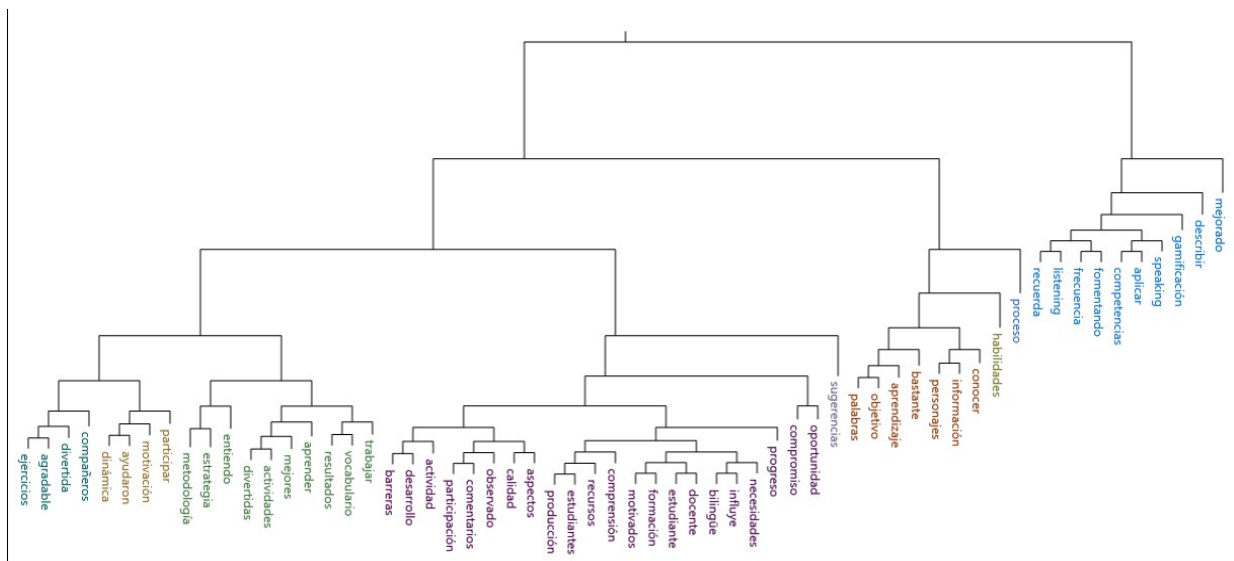
*Nota.* Este Apéndice muestra los resultados de la entrevista Ciclo 2 aplicada a los estudiantes del nivel A2.



## Apéndice J: [Apéndice Análisis de datos ciclo 2.](#)

### [Apéndice J](#)

#### [Análisis de datos Ciclo 2](#)



Nota. Este apéndice muestra el orden y relación de palabras del Ciclo 2



Nota. Este Apéndice muestra el análisis conglomerado de datos Ciclo 2




## Apéndice K: Videos instructivos unit 1-9

## Apéndice L

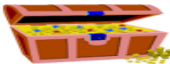
### Mr. Yafei's story

**Strategy of gamification**

Some months ago, the newsletter News on published the story about Mr. Yafei's story. Let's read it.



### Mr. Yafei's story



**NEWS ON.** July 20<sup>th</sup>, 2022.

In the nice city of Eldoria. There, lives an Andorian and wealthy merchant man named Jevanet Yafei. Mr. Yafei 30 years old and is the only alive member of his family and is known far and wide for [ ] and his relentless pursuit of wealth. Each of his actions is driven by a single motive: his own benefit.

[ ] days are consumed by counting coins, acquiring more riches, and turning a blind eye to the needs of others. The townsfolk often whisper about his selfish ways, Yafei remains indifferent, convinced that the world revolves around his prosperity.

The rumors reach the ears of the elders, respectable and authoritative people who always take care people in the village. They talk to Yafei and explain to [ ] the importance of kindness and how it can contribute to the good of the town.

But he continues in the same position, he [ ] proud of himself and thinks does not need anyone. Elders make a last attempt to help Yafei, an elder, named Liam, disguises himself and appears at his door.

The stranger, old man, dressed in tattered clothes, begs for a morsel of food and a place to rest. Irritated by the interruption, Yafei dismisses him without [ ] second thought, slamming the door in the old man's face.

As the door closes, the old man utters a cryptic curse. However, Yafei merely laughs it off, convinced that such nonsense holds no power over a man of his stature.

Elders [ ] angry and decide to take action to prevent these negative qualities from spreading in the city so, [ ] set an example from generation to generation putting to Yafei a well-deserved lesson of humility.

Yafei is expelled from his city. At first he did not care, but after a while, he realized there is no place like home and wanted to return but to do so he must fulfill one condition: to show [ ] sincere repentance, he must learn the true value of generosity doing things for others and knowing his fellow man better. Will he succeed?

Complete the blanks in the reading with the correct answers according to the grammar and vocabulary of the unit.  
After reading the story, complete the blanks with the correct words and name the category.

José Jefferson Cuesta Correa, Ivanna Patricia and Yaneth Banguera Bonilla  
Master in Bilingual Learning Environment  
2023-2024

*Nota:* Formato para completar la actividad Assignment 1 part b. Autoría propia.

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16487994-mr\\_yafei\\_s\\_story\\_assignment.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16487994-mr_yafei_s_story_assignment.html)

## Apéndice M

4K DeOldify | Dr. Martin Luther King Jr. I have a Dream Speech – COLOR

<https://www.youtube.com/watch?v=o8dzxh7Ybqw>



TOMÁS  
PAL BOGOTÁ



Buscar



4K DeOldify | Dr. Martin Luther King Jr. I have a Dream Speech - COLOR



Neural Networks and Deep Learning

Suscribirse

12 k



Compartir



*Nota:* Discurso del Dr, Martin Luther King. Video para realizar assignment 6 (part b)

## Apéndice N

**Medellin vs Bogota: Which City is Better to Travel to?**

<https://www.tellanto.com/blog/medellin-vs-bogota/>



## Where are more things to do, Bogota or Medellin?

The cosmopolitan Bogota is an important business center in Colombia. The sheer number of international restaurants, concerts, festivals keep the visitors occupied in the city. The hike to the Monserrate Mountain is also a popular activity for visitors, just like many of the other day-trips and weekend breaks near Bogota. Medellin is not too far behind in providing exciting entertainment options. The city has no shortage of shopping options and restaurants, although being smaller in size, the number of entertainment options is less compared to the capital city. The main difference is the recent history of Medellin that has created many sights and attractions for tourists and international students. Popular trips include Commune 13, Plaza Botero, Pablo Escobar's villas and the free city tour. Trips to Guatapé and Santa Fe de Antioquia are popular among visitors who want to go for adventure activities.



## The difference in Culture, Medellin vs Bogota

If you are interested in learning about Colombian history, then Bogota is the place to be. The city has a lot of colonial buildings, and the large number of galleries and museums provide a lot of options for visitors to learn about the Colombian art scene and culture. Museums like the Gold Museum and Botero Museum are the most famous attractions in the city. Also, Bogota's amazing graffiti has become an integral part of the city's identity. Medellin is known for its urban and contemporary vibe. This innovative city is very popular among many foreign travelers. Events like flower festival, Christmas light festival and Colombiamoda (Colombian fashion week) reflect the community spirit of Medellin and attract huge crowds to the city every year.

## The weather difference between Medellin and Bogota

*Nota:* Lectura ubicar comparativos y superlativos realizar assignment 7 (part b)

### Apéndice O

### Assignment 8 (part b)



Fortalecimiento de las Destrezas de Comprensión y Producción Oral a Través de la Gamificación en los Estudiantes del Nivel A2 del Programa de Adultos de una Institución Bilingüe de la Ciudad de Buenaventura

Group's name \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

**Unit 8 Appearance**

Grammar: Present continuous and present simple

Vocabulary: Adjectives about festivals, clothes, face and body.

Speaking: Festival in your town or city, your life at the moment, people's appearance, opinion of an article.

**Assignment 8 (part b)** Every story has a beginning, climax and denouement. This is the climax part of a story about one event in Buenaventura. In groups analyze the situation write a title and create an introduction and a denouement for the story, using connectors and making a logical sequence.

Title \_\_\_\_\_

**Introduction:**

Climax: As the news spread that the humpback whales were making their journey along the Colombian coast, anticipation buzzed through the community. Fishermen, tour operators, and residents eagerly prepared for the arrival of these majestic creatures. I decided to join a local whale-watching tour to experience firsthand the magic of witnessing these massive marine mammals in their natural habitat.

Setting out from the bustling port of Buenaventura, our small boat ventured into the vast expanse of the Pacific. The sea breeze carried a sense of excitement as we scanned the horizon for the distinctive spouts of water, signaling the presence of whales. It didn't take long before we were greeted by the distant breaches and tail slaps of humpback whales.

As we approached the area where the whales were frolicking, a palpable sense of wonder descended upon the boat. The captain expertly navigated the waters, ensuring a respectful distance from the magnificent creatures. It was then that I saw the unmistakable sight of a humpback whale breaching—a breathtaking display as it propelled itself out of the water before crashing back with a resounding splash.

**Denouement:**

*Nota:* Formato para completar la actividad: Assignment 8 (part b) *Autoría* propia.

## Apéndice P

### Rúbrica, expresión oral

Habilidad	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
	4.6 a 5.0	3.5 a 4.5	1.0 a 3.4
Gramática	Aporta evidencia satisfactoria de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta buena evidencia de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta evidencia parcial o ninguna de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
Vocabulario	Usa la mayor parte del vocabulario de la unidad de manera	Usa buen vocabulario de la unidad de	Usa poco vocabulario de la unidad de manera coherente



	<b>coherente y con buena pronunciación</b>	<b>manera coherente y con buena pronunciación</b>	<b>y con buena pronunciación</b>
<b>Comprensión</b>	<b>Demuestra muy buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto</b>	<b>Demuestra buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto</b>	<b>Demuestra poca o ninguna comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto</b>
<b>oral</b> <b>Expresión</b>	<b>Pronuncia con muy buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral</b>	<b>Pronuncia con buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral</b>	<b>Pronuncia con poca fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral</b>
<b>Pertinencia</b>	<b>Realiza la actividad de expresión oral totalmente adecuada al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad</b>	<b>Realiza la actividad de expresión oral adecuada en buena medida al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad</b>	<b>Realiza la actividad de expresión oral sin tener el contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad</b>

*Nota.* Rubrica de actividades de expresión oral en la gamificación. Autoría propia

## Apéndice Q

**Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 2**

<b>UNIT 2 (UNIDAD 2) POSSESSIONS (POSESIONES)</b>	<b>RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN</b> <b>THE EAGLES</b>		
<b>Parte C</b>	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Necesita mejorar</b>



Vocabulario	Usa la mayor parte del vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (4 puntos)	Usa buen vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (3 puntos)	Usa poco vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (2 puntos)
Comprensión	Demuestra muy buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto(4 puntos)	Demuestra buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (3 puntos)	Demuestra poca o ninguna comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (2 puntos)
Expresión oral	Pronuncia con muy buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (4 puntos)	Pronuncia con buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (3 puntos)	Pronuncia con poca fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (2 puntos)
Pertinencia	Realiza la actividad de expresión oral totalmente adecuada al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (4 puntos)	Realiza la actividad de expresión oral adecuada en buena medida al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (3 puntos)	Realiza la actividad de expresión oral sin tener el contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (2 puntos)
Cumplimiento	Cumple con los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (4 puntos)	Cumple con algunos de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (3 puntos)	Cumple con uno o ninguno de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (2 puntos)
TOTAL: 19 puntos			

**Nota.** Calificación del desempeño unidad 2 del grupo The Eagles. Autoría propia.



## Apéndice R

**Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 3**

UNIT 3 (UNIDAD 3)  PLACES (LUGARES)	RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN		
	THE QUEENS		
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte A	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
TOTAL: 15 puntos			
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte B	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo



	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
TOTAL: 11 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño unidad 3 del grupo The Queens. Autoría propia.

## Apéndice S

**Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 4**

UNIT 4 TIEMPO LIBRE (UNIDAD 4) TIEMPO LIBRE)	RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN THE QUEENS		
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte A	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo



	páginas seleccionadas del libro interactivo	gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
TOTAL: 15 puntos			
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte B	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
TOTAL: 15 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño de la unidad 4 del grupo The Queens. Autoría propia.

## Apéndice T

### Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 5



UNIT 5: FOOD (UNIDAD 5: COMIDA)		RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN: THE CHAMPIONS		
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar	
Parte A	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	
TOTAL: 14 puntos				
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar	
Parte B	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	



	<b>Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>
TOTAL: 15 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño la unidad 5 del grupo The Champions. Autoría propia.

## Apéndice U

### Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 6

<b>UNIT 6: PAST LIVES (UNIDAD 6: VIDAS PASADAS)</b>	<b>RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN. THE CHAMPIONS</b>		
	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Necesita mejorar</b>
<b>Parte A</b>	<b>Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>
	<b>Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>
	<b>Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>	<b>Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo</b>
TOTAL: 15 puntos			
	<b>Muy bien</b>	<b>Bien</b>	<b>Necesita mejorar</b>

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



Parte B	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
TOTAL: 15 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño la unidad 6 del grupo The Champions. Autoría propia.

## Apéndice V

**Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 7**

UNIT 7: JOURNEY (UNIDAD 7: VIAJE)	RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN. THE WARRIORS		
	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte A	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo

TOTAL: 15 puntos

	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
Parte B	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en cantidad (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en cantidad (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en cantidad (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en Contenido gramatical (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta la suficiente evidencia en Contenido gramatical (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en Contenido gramatical (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
	Aporta evidencia totalmente satisfactoria en fecha de entrega (5 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta suficiente evidencia en fecha de entrega (3-4 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta poca o ninguna evidencia en fecha de entrega (1-2 puntos) de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo



Nota: Calificación del desempeño la unidad 7 del grupo The Warriors. Autoría propia.

### Apéndice W

Tabla Rúbrica actividades con estrategia de gamificación unit 8

UNIT 8: APPAREANCE (UNIDAD 8: APARIENCIA)		RÚBRICA ACTIVIDADES CON ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN: THE WARRIORS		
Parte C	Muy bien	Bien	Necesita mejorar	
Vocabulario	Usa la mayor parte del vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (4 puntos)	Usa buen vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (3 puntos)	Usa poco vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación (2 puntos)	
Comprensión	Demuestra muy buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto(4 puntos)	Demuestra buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (3 puntos)	Demuestra poca o ninguna comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto (2 puntos)	
Expresión oral	Pronuncia con muy buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (4 puntos)	Pronuncia con buena fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (3 puntos)	Pronuncia con poca fluidez, entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral (2 puntos)	
Pertinencia	Realiza la actividad de expresión oral totalmente adecuada al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos	Realiza la actividad de expresión oral adecuada en buena medida al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (3 puntos)	Realiza la actividad de expresión oral sin tener el contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad (2 puntos)	



	demostrando originalidad (4 puntos)		
Cumplimiento	Cumple con los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (4 puntos)	Cumple con algunos de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (3 puntos)	Cumple con uno o ninguno de los requerimientos la actividad oral propuesta (fecha, formato y el medio de entrega) establecido por el instructor (2 puntos)
TOTAL: 19 puntos			

*Nota.* Calificación del desempeño unidad 8 del grupo The Warriors. Autoría propia.

### Apéndice X

#### *La Observación Participante Ciclo 1*



*Nota.* Evidencia Observación participante Ciclo 1. Autoría propia.

### Apéndice Y

#### *La Observación Participante Ciclo 2*



UNIVERSIDAD  
**TO TOMÁS**  
PRINCIPAL BOGOTÁ



*Nota.* Observación de los participantes Ciclo 2

## Apéndice Z

### *La Encuesta Ciclo 1*



*Nota.* Realización de la encuesta 1 Ciclo 1. Autoría propia

## Apéndice A.1:



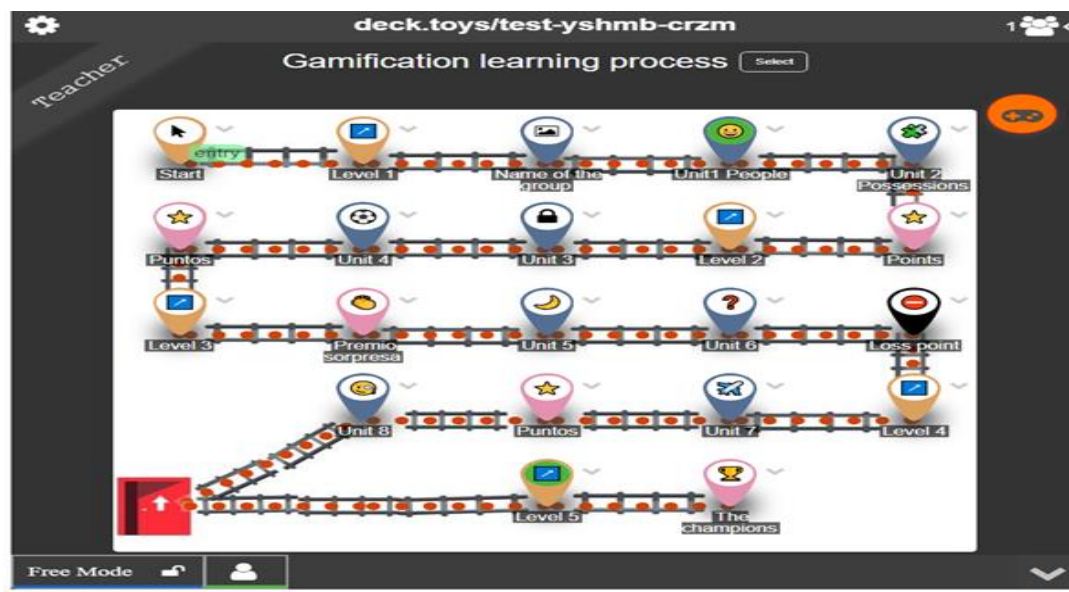
## La Entrevista semi estructurada Ciclo 2



Nota: Realización de Entrevista semi estructurada Ciclo 2. Autoría propia

### Apéndice A.2:

#### Mapa de rutas en la estrategia gamificada 1



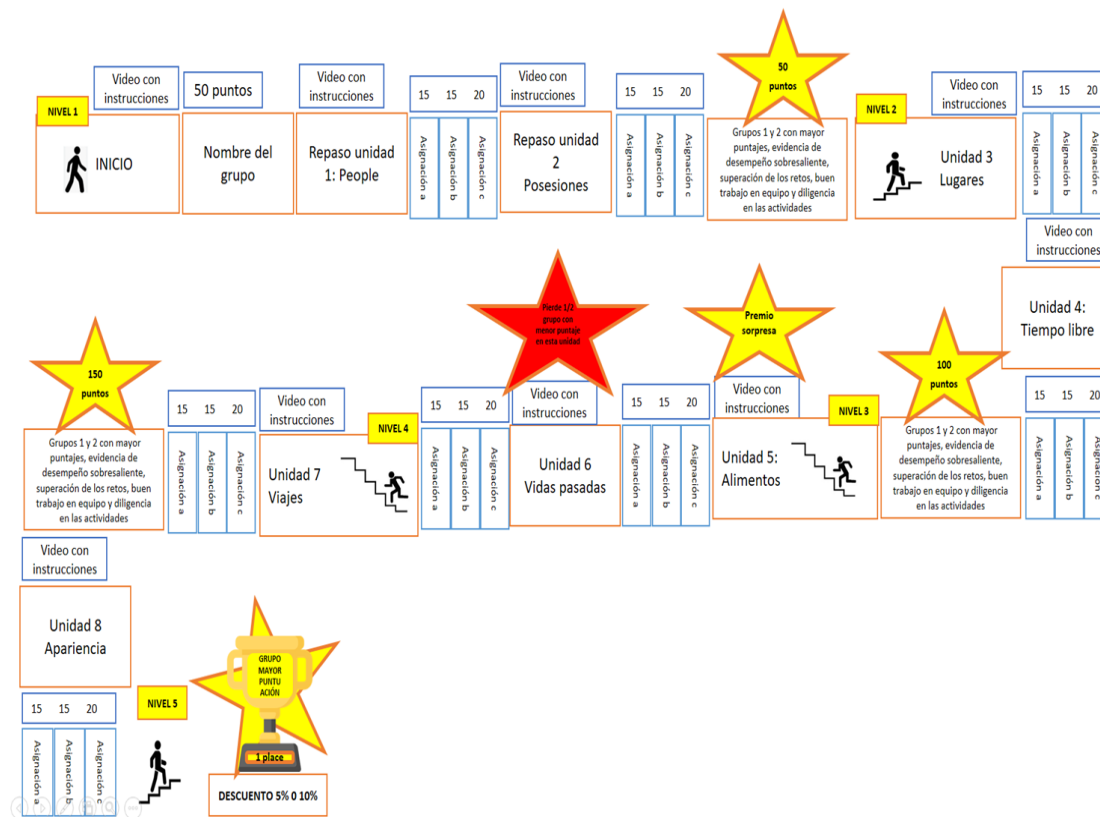


Nota. Esta figura muestra las actividades por nivel en la secuencia gamificada 1.1.

propia.

### Apéndice A.3:

#### Mapa de rutas en la estrategia gamificada 1.1



Nota. Esta figura muestra las actividades por nivel en la secuencia gamificada 1.1.

Autoría propia.

### Apéndice A.4

#### Rúbrica, expresión oral

	Muy bien	Bien	Necesita mejorar
--	----------	------	------------------



	4.6 a 5.0	3.5 a 4.5	1.0
Gramática	Aporta evidencia satisfactoria de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta buena evidencia de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo	Aporta evidencia parcial o ninguna de revisión de la gramática en las páginas seleccionadas del libro interactivo
Vocabulario	Usa la mayor parte del vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación	Usa buen vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación	Usa poco vocabulario de la unidad de manera coherente y con buena pronunciación
Comprensión	Demuestra muy buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto	Demuestra buena comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto	Demuestra poca o ninguna comprensión de la reglas gramaticales de la unidad en la realización de las actividades de apropiación relacionadas con el tema visto
Expresión oral	Pronuncia con muy buena fluidez,	Pronuncia con buena fluidez,	Pronuncia con poca fluidez, entonación,



	entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral	entonación, articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral	articulación y vocalización las palabras y expresiones que emplea en su presentación oral
Pertinencia	Realiza la actividad de expresión oral totalmente adecuada al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad	Realiza la actividad de expresión oral adecuada en buena medida al contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad	Realiza la actividad de expresión oral sin tener el contexto y/o situación propuesta cumpliendo con los requerimientos establecidos demostrando originalidad

Nota: Rubrica para calificar las actividades de expresión oral de la estrategia gamificada

### Apéndice A.5

#### **Rúbrica, entrevista 2 Ciclo 2**

Habilidad	Excelente	Bien	Necesita mejorar
	4.6 a 5.0	3.5 a 4.5	1.0 a 3.4

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1704



<b>Fluidez</b>	Se expresa con muy buena fluidez	Se expresa con buena fluidez en buena medida	Se expresa con poca o ninguna fluidez
<b>Pronunciación</b>	Pronuncia de manera clara y entendible durante toda la entrevista la entrevista	Pronuncia de manera clara y entendible durante la mayor parte del tiempo	Pronuncia de manera confusa y con poca claridad las respuestas durante la entrevista
<b>Uso del vocabulario</b>	Usa de manera sobresaliente el vocabulario pertinente a los temas trabajados	Usa en gran parte el vocabulario pertinente a los temas trabajados	Usa poco o ningún vocabulario pertinente a los temas trabajados



<p><b>Estructuras gramaticales</b></p>	<p>Usa de manera sobresaliente las estructuras gramaticales correctas para comunicarse</p>	<p>Usa de manera satisfactoria las estructuras gramaticales correctas para comunicarse</p>	<p>Usa estructuras gramaticales incorrectas para comunicarse</p>
<p><b>Exactitud en las respuestas</b></p>	<p>Responde de manera coherente a las preguntas planteadas</p>	<p>Responde de manera coherente muchas de las preguntas planteadas</p>	<p>Responde con coherencia muy pocas de las preguntas planteadas</p>

Nota: Rúbrica para calificar habilidades en la entrevista 2. Ciclo 2.

### Apéndice A.6

Apéndice A.6 *Criterios* de niveles de referencia.



## Niveles comunes de referencia: escala global

A	A1 Acceso	<b>Comprensión</b> de expresiones cotidianas y frases sencillas sobre necesidades inmediatas. <b>Expresión</b> mediante expresiones de uso muy frecuente y frases sencillas sobre necesidades. <b>Interacción:</b> presentarse, pedir y dar información personal básica sobre dónde vive, quién conoce y qué tiene. Relacionarse de forma elemental si su interlocutor habla claro y despacio.
	A2 Plataforma	<b>Comprensión</b> de frases y expresiones de uso frecuente, como información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, entre otras. <b>Expresión</b> de aspectos de su pasado, entorno y necesidades inmediatas, en términos sencillos. <b>Interacción:</b> cuestiones simples y cotidianas. Intercambios sencillos y directos de información.
B	B1 Umbral	<b>Comprensión</b> de los puntos principales de textos claros y en lenguaje estándar sobre cuestiones conocidas, en situaciones de trabajo, estudio u ocio. <b>Expresión</b> mediante textos sencillos y coherentes sobre temas familiares o de interés personal. Describir sucesos, deseos y aspiraciones. Justificar opiniones brevemente o explicar planes. <b>Interacción:</b> desenvolverse en la mayoría de situaciones de un viaje donde se habla esa lengua.
	B2 Avanzado	<b>Comprensión</b> de las ideas principales de textos complejos sobre temas concretos y abstractos, incluso técnicos dentro de su campo de especialización. <b>Expresión</b> mediante textos claros y detallados. Defender un punto de vista con pros y contras. <b>Interacción:</b> relacionarse con hablantes nativos con fluidez y naturalidad suficiente para que la comunicación no suponga un esfuerzo para ninguna de las partes.
C	C1 Dominio operativo eficaz	<b>Comprensión</b> de gran variedad de textos extensos y exigentes. Reconocer sentidos implícitos. <b>Expresión</b> mediante textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas complejos. Uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto. <b>Interacción:</b> fluida y espontánea sin mostrar esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales.
	C2 Maestría	<b>Comprensión</b> de prácticamente todo lo que oye o lee, con facilidad. <b>Expresión</b> mediante presentaciones resumidas y coherentes que reconstruyen información y argumentos procedentes de diversas fuentes. <b>Interacción:</b> espontánea, con fluidez y precisión, diferenciando pequeños matices de significado.

educaweb (\*)

Nota. Esta figura la escala global de los niveles de referencia de inglés, según el MCER.

Ver nivel A2