



# USO DE TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE INGLÉS DE PRIMARIA

## Una experiencia significativa en la Institución Educativa Diosa Chía

*lahac chibgas ipquabe chibchichuanynga cuhuc aguequa pquazygoc  
chigaia: yn inglés cubun machichua quypquan ie fhiza.*



ORCID: 0000-0002-8350-310X

**Laura Alejandra Navarro Colmenares**  
*alena151@gmail.com*

Licenciada en Preescolar  
Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo

Magister en Educación  
Universidad Militar Nueva Granada

Docente de Básica Primaria- Institución Educativa Diversificado  
Sede Santa Lucía



### Resumen

La presente experiencia se enmarca en la línea de investigación *estrategias y recursos educativos que innovan la práctica pedagógica* pues tiene como punto de partida los intereses de los estudiantes, y emplea recursos y estrategias mediadas por el juego para construir aprendizajes significativos. Se busca primordialmente comprender e incrementar la motivación y participación de los estudiantes en el aula de inglés, facilitando la interacción de los saberes previos con los intereses propios de los niños, y fortaleciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua en primaria.

Palabras clave: *gamificación, segunda lengua, aprendizaje significativo, motivación, pedagogía lúdica*

### Abstract

This experience makes part of the research line *educational resources and strategies that innovate pedagogical practice* since it has as a starting point the interests of students, and uses resources and strategies mediated by the game to build meaningful learning. It primarily seeks to understand and increase the motivation and participation of students in the English classroom, favoring the interaction of prior knowledge with the children's own interests, and thus strengthening the teaching-learning process of a second language in primary school.

Keywords: *gamification, second language, meaningful learning, motivation, ludic pedagogy*

### Résumé

Cette expérience s'inscrit dans la ligne de recherche *stratégies et ressources éducatives qui innovent dans la pratique pédagogique* puisqu'elle a pour point de départ les intérêts des élèves et fait usage de ressources et de stratégies médiatisées par le jeu pour construire des apprentissages significatifs. L'objectif vise principalement à comprendre et à accroître la motivation et la participation des élèves dans la classe d'anglais, en facilitant l'interaction des connaissances antérieures avec les centres d'intérêt propres des enfants et en renforçant ainsi le processus d'enseignement-apprentissage d'une langue seconde à l'école primaire.

Mots-clés: *gamification, langue seconde, apprentissage significatif, motivation, pédagogie ludique*



# Introducción



Esta experiencia surgió en la necesidad de implementar una estrategia que permitiera fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés con estudiantes de grado 5° al identificar problemáticas de orden académico, motivacional y didáctico. La población sujeto de investigación fueron los estudiantes de grados 4° y 5° de primaria de tres instituciones educativas oficiales del municipio de Chía: I.E Bojacá, I.E Diosa Chía, e I.E Diversificado sede Santa Lucía.

Como situación problema inicial se identificó que los estudiantes de 5°, en tránsito hacia la secundaria, presentan en alto número niveles de desempeño académico bajos, acompañados de actitudes de desinterés, falta de motivación y de participación en clase lo que impide un proceso de aprendizaje adecuado. Esto sumado a que los métodos tradicionales como las clases magistrales y actividades monótonas crean la necesidad de plantear una alternativa diferente que favorezca el aprendizaje del inglés de una forma llamativa y divertida.

Adicionalmente, al indagar en grados anteriores en instituciones cercanas con poblaciones similares en cuanto a edad, procedencia y escolaridad se evidencian problemáticas similares que nos permiten concluir que dentro del contexto de las instituciones educativas oficiales del municipio de Chía, a nivel de primaria se evidencian grandes dificultades en cuanto al acercamiento y procesos de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, donde intervienen principalmente elementos como la falta de recursos educativos en esta área, formación profesional específica en inglés para las docentes de estos niveles y posible desconocimiento de estrategias que permitan motivar el aprendizaje de los estudiantes frente esta lengua.

## Fundamentación conceptual

1- *Inglés como lengua extranjera en Colombia* - Una de las características del mundo contemporáneo es la importancia de la adquisición de una segunda lengua, habilidad que se ha convertido en una necesidad para poder ser participe en el mundo globalizado. Es por eso que muchos países entre ellos Colombia, han empezado a darle importancia a la educación de una lengua extranjera. En 2004 el gobierno Colombiano creó el Plan Nacional de Bilingüismo (PNB), cuya finalidad es fomentar el aprendizaje del inglés y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del mismo.

El Ministerio de Educación Nacional (2006, p. 5) hace una aclaración importante entre los términos bilingüismo, segunda lengua y lengua extranjera refiriendo que:

*El bilingüismo se refiere a los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de una lengua y una cultura.*

*La segunda lengua es aquella que resulta imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o la que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un país. Generalmente se adquiere por necesidad en la calle, en la vida diaria, por razones de trabajo o debido a la permanencia en un país extranjero.*



*La lengua extranjera, en cambio, es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación. Una lengua extranjera se puede aprender principalmente en el aula y, por lo general, el estudiante está expuesto al idioma durante períodos controlados.*

2- *La motivación en educación* - En educación la motivación determina la predisposición de un estudiante por aprender e implicarse dentro del proceso educativo, de este modo la falta de motivación ya sea por parte del maestro o el estudiante supone una ruptura en el proceso de enseñanza aprendizaje. La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y la evaluación. Martínez-Salanova Sánchez define la motivación como "el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos."

Existen una serie de elementos que influyen directamente al momento de hablar de motivación en el aula: el contexto de los estudiantes, la forma de organizar las actividades, el tipo de interacción, los recursos, la evaluación, los retos que suponen cada actividad, los contenidos, los mensajes que el maestro/a transmite.

Vaello (2011), afirma que enseñar no se trata tanto de transmitir conocimientos sino de contagiar ganas y señala que el primer paso para contagiar dichas ganas es que el maestro también esté motivado. La motivación juega un papel muy importante en el proceso de aprendizaje, Gardner (1985) afirma que la motivación y las actitudes influyen en la adquisición de una lengua y determinan el interés de un individuo por aprender. Así, entre mayor sea la motivación mayor será el aprendizaje.

3 - *Gamificación* - El término *gamificación* data del año 2003 aproximadamente, del inglés "gamification", vocablo acuñado por el británico Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial, que dio a conocer este concepto a partir de la "cultura del juego", el termino viene de la palabra "game" que significa juego y se define inicialmente como el uso de elementos y técnicas de juego en espacios no lúdicos.

Es importante no confundir el concepto de gamificación con otros términos como el juego serio y edu-entretenimiento, ya que aunque tienen una estrecha relación, existen diferencias importantes que caben mencionar. Por un lado, el juego serio consiste en un juego creado y diseñado con el objetivo de aprender, por ejemplo un bingo de los animales en inglés; mientras que la gamificación que también busca el aprendizaje, no emplea juegos propiamente, sino elementos como puntos y recompensas por completar una tarea, o hacerlo en primer lugar. Por otra parte, el edu-entretenimiento es una forma de entretenimiento con la que se aprende, un ejemplo es el programa *Sid el niño científico* cuyo objetivo es entretener y divertir mientras enseña diversos temas de ciencias.

Existen diferentes elementos que forman la gamificación. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: insignias, puntos, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada.

Existen diversas técnicas de gamificación, algunas implementan el uso de medios tecnológicos, computadores, internet, tablet, etc. y otras usan elementos tradiciones como flash cards, loterías, bingos, entre otros. Sin embargo existe algunos ítems que definen como tal una actividad gamificada, entre los más importantes encontramos

los siguientes: definir las metas y objetivos, proponer un reto específico, establecer unas normas del juego, premiar con medallas y recompensas, proponer una competición motivante, establecer niveles de dificultad entre otros.

4 - *Por qué aplicar gamificación en inglés* - En el aprendizaje de una segunda lengua la motivación es un factor importante, como afirma Brown (2007) ya que para desarrollar habilidades comunicativas en una segunda lengua se deben tener en cuenta no solo las habilidades cognitivas o metodología sino los aspectos culturales y afectivos, siendo estos últimos la base de la teoría sociocultural, que plantea que para que un individuo desarrolle habilidades comunicativas en una segunda lengua es necesaria la interacción de los aspectos social, cultural y afectivo en el aprendizaje.

Prensky (2001) señala la importancia de los juegos para alcanzar un aprendizaje significativo, ya que por medio del juego los estudiantes desarrollan habilidades de análisis, toma de decisiones y resolución de problemas. La gamificación al usar diferentes elementos de los juegos permite plantear actividades contextualizadas que fomentan en los estudiantes una participación activa y una mejor comprensión; al aplicar los conocimientos dentro de una situación muy cercana a su realidad.



## Antecedentes

Esta experiencia significativa se encuentra directamente relacionada con la investigación desarrollada por la docente líder Laura Alejandra Navarro Colmenares en la Institución Educativa Bojacá durante los años 2017- 2019: “Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés con estudiantes de 10 a 12 años en la I.E. Bojacá de Chía”, que se desarrolló para optar por el título de Magister en Educación de la Universidad Militar Nueva Granada. Inicialmente plantea un acercamiento a la definición del termino gamificación, su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera, así como su función motivadora en el aula. Se describen las diferentes técnicas de gamificación implementadas con estudiantes de grado 5° de la institución educativa Bojacá con el fin de fortalecer su proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

El estudio mostró que los estudiantes aumentaron su interés y motivación ante el aprendizaje de una segunda lengua, mejoraron su nivel de inglés en los aspectos de gramática, vocabulario, comprensión y expresión oral, y exploración cultural fortaleciendo así sus habilidades comunicativas en una segunda lengua.

## Objetivos

*Objetivo General* - Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés por medio de la implementación de técnicas de gamificación con estudiantes de grado 4° y 5° en Institución Educativa del municipio Chía.

*Objetivos específicos*

- Desarrollar sesiones gamificadas dentro de las clases de inglés para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje
- Evaluar el impacto del uso de la gamificación en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés

## Metodología e Implementación



Se emplea un método descriptivo que permite narrar detalladamente las acciones y diferentes actividades que se proponen para desarrollar la experiencia significativa. Hernández, Fernández y Baptista (2006) aseguran “que con los estudios descriptivos se mide y se recoge información de manera independiente o conjunta”. Este método permite a los investigadores realizar observaciones que no afectan el normal comportamiento de los sujetos de la investigación.

La experiencia se basa en la implementación de técnicas de gamificación que consisten en usar elementos de juego como insignias, puntos, niveles, retos, avatares, etc, para promover el aprendizaje y resolver problemas, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes, y generando una narrativa enfocada a un proyecto final o muestra, que permita a los estudiantes por medio de la diversión desarrollar habilidades comunicativas en inglés y generar aprendizajes significativos. Las actividades aunque desarrollan diferentes habilidades comunicativas (*writing, reading, speaking y listening*) se encuentra articuladas con el modelo pedagógico institucional, el plan de estudios del área de humanidades y poseen un hilo conductor trasversal que se mantiene durante todo el semestre y surge a partir de los interés colectivos de cada grado.

La propuesta de implementación se ha desarrollado dentro de las clases de inglés de los grados 4° y 5° quienes disponen de 3 horas semanales. Inicialmente durante el año 2018 en la I.E Bojacá se realizaron alrededor de 10 sesiones gamificadas, donde la principal finalidad era ofrecer actividades diferentes para que los estudiantes pudieran fortalecer su habilidades comunicativas en inglés y poner en práctica sus conocimientos a través de una muestra académica o exposición en el English Day.

A continuación se presentan algunas de las actividades que fueron diseñadas e implementadas en la I.E Bojacá teniendo en cuenta los ejes temáticos planteados en la malla curricular de inglés, buscando desarrollar en los estudiantes, las habilidades comunicativas de la segunda lengua de una forma creativa e innovadora.



SESIÓN	DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES
<p>SESIÓN 1</p>	<p><b>Descripción</b> - Se inició con la actividad tingo tango rotando un marcador entre los estudiantes, cuando la docente decía tango quien tenía el marcador decía una letra en inglés para intentar adivinar el tema por medio de juego ahorcado (Hangman). Esta actividad se realizó con la finalidad de despertar expectativa e interés por descubrir un nuevo tema, se fortaleció el uso de fonemas e identificación del alfabeto en inglés y permite la participación aleatoria de los estudiantes.</p> <p><b>Actividades</b> - Tingo tango - Hang man</p> 
<p>SESIÓN 2</p>	<p><b>Descripción</b> - Se propuso proyectar este video con el fin de practicar la habilidad de escucha aprendiendo nuevo vocabulario e identificando una pronunciación adecuada. Posteriormente cada estudiante completó una guía de trabajo asociando las imágenes con el nuevo vocabulario, practicando las habilidades de escritura.</p> <p><b>Activities</b> - Video y Pictionary worksheet</p>
<p>SESIÓN 3</p>	<p>Se planteó el juego <i>Memory</i> donde los estudiantes ponían a prueba sus conocimientos sobre las redes sociales. Cada uno debía encontrar la pareja en el menor tiempo asociando el logo y el nombre de las aplicaciones en inglés, esto únicamente a partir de los conocimientos previos de cada uno. Posteriormente por grupos se hizo una pequeña investigación sobre características de las principales <i>social media</i> en inglés.</p> <p><b>Actividades</b> - Tingo tango - Hang man</p> 
<p>SESIÓN 4</p>	<p><b>Descripción</b> - Se proyectó un video buscando fomentar la habilidad de comprensión auditiva para identificar características de las diferentes redes sociales. Al escuchar las palabras claves cada estudiante debía buscar la aplicación correspondiente dentro de una sopa de letras (<i>searchword</i>), así los estudiantes participan de una actividad audio-visual donde deben asociar una descripción que escuchan en inglés con palabras que han escrito o visto con anterioridad en su entorno cotidiano.</p> <p><b>Activities</b> - Video social Net Works searchword</p>





<p>SESIÓN 5</p>	<p><b>Descripción</b> - En el aula de informática se organizaron grupos de tres estudiantes para llevar a cabo un pequeño quiz con la aplicación Kahoot buscando verificar si hasta el momento había claridad en el nuevo vocabulario explorado. Se proyectaron 10 preguntas sobre el vocabulario aprendido y cada grupo tenía 20 segundos para elegir la respuesta correcta, tras cada pregunta aparecía un raking de los primeros en contestar. Esto permite generar nuevos retos, mejora la competitividad y motiva a los estudiantes para estar arriba en el raking.</p>
	<p><b>Actividades</b> - Quiz Kahoot</p> 
<p>SESIÓN 6</p>	<p><b>Descripción</b> - Se conformaron grupos de trabajo de cinco estudiantes cada uno, quienes eligieron una red social de su preferencia se reunieron y diseñaron un formato de perfil teniendo en cuenta algunos aprendizajes adquiridos hasta ese momento. Esta actividad se propuso con la finalidad de fomentar el trabajo cooperativo, la creatividad y la capacidad de plasmar de forma diversa los nuevos aprendizajes de acuerdo a sus intereses. Haciendo uso de habilidades como leer al revisar perfiles ya hechos; hablar al hacer lluvia de ideas sobre las palabras y frases que se usarían; y escribir al diseñar el esbozo del perfil.</p> <p><b>Actividades</b></p> <p>Perfil en Redes Sociales (Facebook, Instagram, Twitter)</p> 
<p>SESIÓN 7</p>	<p><b>Descripción</b> - Cada grupo presentó una micro exposición donde daban a conocer el formato de perfil que diseñaron sobre la red social elegida, evidenciando las habilidades de <i>writing</i> y <i>reading</i> y presentando en inglés las características de su perfil (<i>speaking</i>) donde sus compañeros identifican y relacionan vocabulario de las redes sociales con la habilidad de <i>listening</i>.</p> <p><b>Actividades</b> - Micro exposición Social Net Works</p>
<p>SESIÓN 8</p>	<p><b>Descripción</b> - Se proyectó un video sobre cómo navegar a salvo en las redes sociales, buscando reflexionar al respecto y relacionar los términos que aparecen en el video aquellos que figuran el perfil. Cada grupo realizó los ajustes pertinentes y plasmó en un mural el perfil final para presentar en el English Day. Con esta actividad se buscaba reforzar los aprendizajes adquiridos sobre redes sociales y el desarrollo de las cuatro habilidades (<i>listening</i>, <i>reading</i>, <i>writing</i> y <i>speaking</i>) con un enfoque trasversal que pueden aplicar en sus actividades cotidianas.</p> <p><b>Actividades</b> - Video <i>Safe in Internet</i> y elaboración de murales</p>
<p>SESIÓN 9</p>	<p><b>Descripción</b> - Se llevó a cabo un pequeño <i>quiz</i> de refuerzo usando la aplicación Plickers, se proyectaron preguntas en el televisor y se le hizo entrega a cada estudiante de una tarjeta similar a un código QR para señalaran su respuesta en función de la posición del código. Posteriormente se dio un espacio para que cada grupo hiciera un ensayo de la presentación final en el English Day</p> <p><b>Actividades</b> - Plickers quiz y ensayo para el English Day</p>
<p>SESIÓN 10</p>	<p><b>Descripción</b> - Se dispuso de un aula que todo el curso 502 adecuó y decoró exponiendo el mural producto de los aprendizajes adquiridos en el período. Se programó una rotación donde los estudiantes de primaria en compañía de sus docentes pasaron para escuchar las presentaciones en inglés de sus compañeros. Esta actividad tuvo como finalidad compartir y evidenciar los avances en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés de una forma diferente a la evaluación tradicional, fomentando la creatividad de los estudiantes.</p> <p><b>Actividades</b> - Presentación English Day</p>

Tabla 1 – Descripción de las actividades de implementación  
Fuente: Elaboración propia

Durante el año 2019 la experiencia se traslada a la I.E Diosa Chía, donde al identificar problemáticas similares en la asignatura de inglés en grados 4° y 5° e inicia un acercamiento a la gamificación implementando algunos recursos como: Juegos tradicionales, (*hang man, concéntrate, board games, broken phone*) acompañados paulatinamente por elementos virtuales como video games, Kahoot, y Plickers.

Como elemento complementario se establecieron unas rubricas para manejo de puntos extra que se usaron durante las clases de todo el segundo semestre 2019. Cada estudiante podía ganar puntos extra si cumplía con alguno de ellos: 1) Ser uno de los 5 primeros en acabar (*The First*); 2) terminar y entregar cada una de las actividades a tiempo durante la semana (*On time*); 3) usar expresiones en inglés durante toda la jornada no solo en la clase de inglés (*English Language*); 4) trabajar en equipo (*Team Work*).

Las actividades fueron diseñadas teniendo en cuenta los ejes temáticos planteados en la malla curricular de inglés y los intereses de los estudiantes, buscando desarrollar las habilidades comunicativas (*writing, reading, speaking y listening*) de una forma creativa e innovadora. Cada una de las sesiones gamificadas apuntaban a la construcción del proyecto final que los estudiantes presentaron en el English Project Day hacia el mes de Octubre 2019.

Teniendo en cuenta el vocabulario, estructuras gramáticas y habilidades comunicativas desarrolladas durante el año escolar, los estudiantes eligieron de común acuerdo una temática para desarrollar. Como eje central el grado 4° eligió los animales, estableciendo grupos para dar a conocer los animales más

representativos de Colombia, los hábitats en que viven y algunas recomendaciones para evitar que más animales entren en la lista de especies en peligro de extinción. El grado 5° eligió el tema de la ciudad, contextualizando su aprendizaje en los lugares más representativos de nuestro municipio Chía, cada grupo realizo una réplica de los lugares más emblemáticos explicando algunas características, datos históricos y actividades que podemos realizar en estos lugares.

En el proceso de elección de los temas para el proyecto final, se tuvo en cuenta la opinión de cada uno de los estudiantes, partiendo de sus intereses particulares hasta encontrar una temática de interés generalizado que estuviera relacionada con las temáticas planteadas desde el currículo sugerido del Ministerio de Educación Nacional. En grado 4° se evidenció la preocupación por el cuidado del medio ambiente y los seres vivos llegando al consenso del eje temático de los animales, ya que cada estudiante podía investigar sobre su animal favorito, conocer más especies de nuestro país y compartir esta información con los demás compañeros.

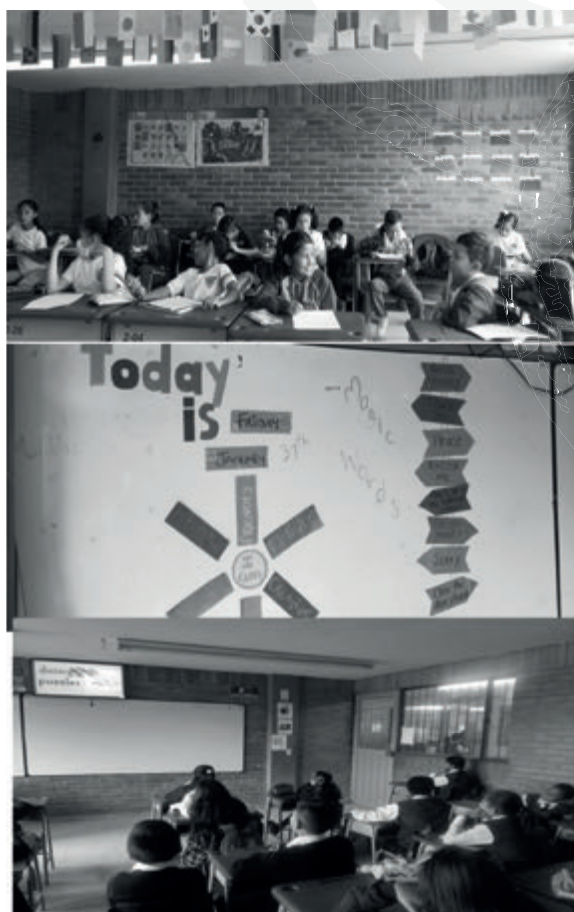
En el caso de grado 5° los estudiantes mostraron mayor interés por los lugares donde desarrollan sus actividades de tiempo libre, lo que permitió acordar el tema de la ciudad ya que cada estudiante podía investigar sobre su lugar favorito en el municipio y compartirlo con los demás.

Como una forma de integración con los demás grados de primaria se estableció una rotación en la que los estudiantes de grados 4° y 5° hicieron sus presentaciones en inglés frente a los compañeros y maestras de los grados inferiores: preescolar, primero segundo y tercero. Esto con la finalidad de motivar a los más pequeños en su proceso de aprendizaje de otra lengua y fortalecer el proceso de la puesta en práctica de las habilidades orales en inglés de los estudiantes de grado 4° y 5°.

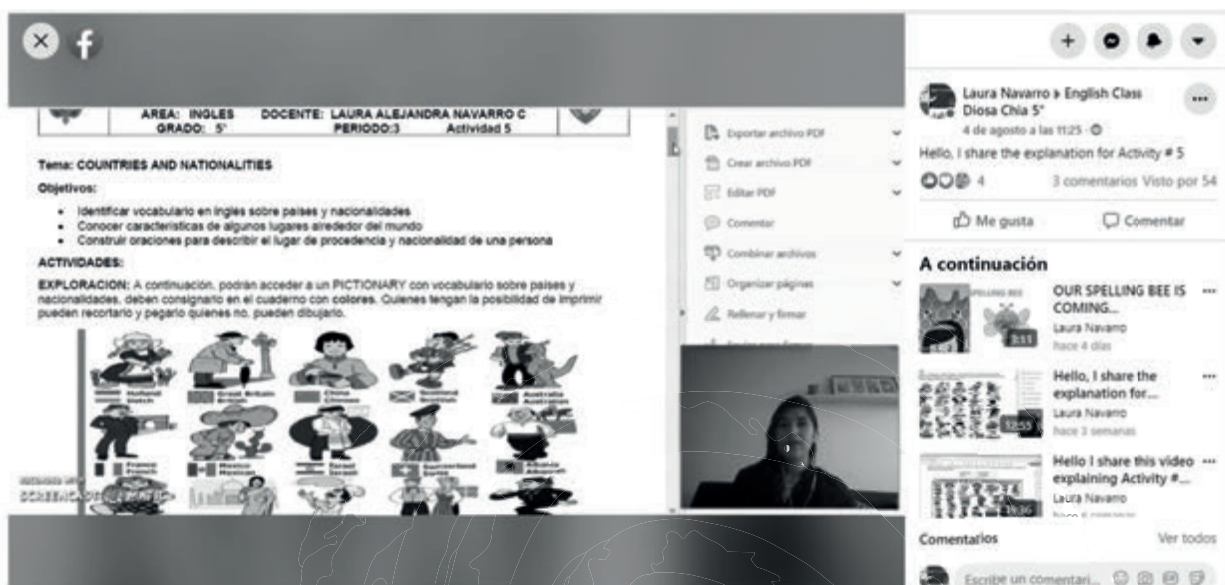
## Implementación durante la contingencia Covid-19

La mayor dificultad que se presentó en el marco de la contingencia Covid-19 fue la falta de elementos tecnológicos y de conectividad que impedía llegar a todos los estudiantes de la institución. Sin embargo, como medida de acompañamiento desde el área de inglés hizo uso de redes sociales como WhatsApp y Facebook para mantener la comunicación con los estudiantes, compartiendo actividades académicas, explicaciones, tutoriales y demás elementos de apoyo por este medio. Con los estudiantes que no tienen la posibilidad de acceder a los medios virtuales, se hizo entrega en físico de estos materiales por medio del programa "guías a casa" de la institución Educativa Diosa Chía.

Algunos ejemplos de estas actividades son, frisos, carteles y videos que los estudiantes han compartido. Se han desarrollado, por ejemplo, carteles de seguimiento a los deberes de los estudiantes en casa, donde cada estudiante en compañía de sus padres establece cinco deberes comunes como tender su cama o bañarse a diario, los escribe en inglés de acuerdo al vocabulario aprendido y los padres hacen un seguimiento de cumplimiento de estos deberes, premiando el buen comportamiento en casa y motivando a los estudiantes no solo en la parte académica, sino también en valores de convivencia. También desarrollaron frisos y presentaciones







donde describían las actividades que hacían en su tiempo libre en casa y las que anhelaban volver a hacer después de la cuarentena.

De igual manera hemos desarrollado el concurso de *spelling bee* para primaria, con la participación de diferentes grados, incrementando paulatinamente la dificultad de acuerdo a la edad y articulando la participación y competencia con otras instituciones a nivel municipal.

Estas actividades han permitido a los estudiantes, generar aprendizajes significativos vinculando situaciones de su cotidianidad con contenidos académicos, también han brindado una oportunidad para que los estudiantes puedan expresar de una forma lúdica y dinámica su percepción o sentir frente a la situación que viven en casa durante el aislamiento y la superposición de la parte académica dentro de su cotidianidad. Se intentó brindar un espacio en el que existiera un acompañamiento de las actividades académicas, vinculando a la familia y teniendo en cuenta el interés de los estudiantes.

El integrar a los padres y familiares en los procesos educativos en casa ha permitido un acercamiento familiar que no solo favorece los aprendizajes, sino que apoya las necesidades emocionales que afrontan muchos de nuestros estudiantes como consecuencia de la contingencia sanitaria vivida.

Aprovechando el uso de elementos digitales para comunicarnos durante el aislamiento se desarrolló el English Day a distancia, recopilando a través de videos las experiencias y avances de cada estudiante de grado 4° y 5° y logrando una integración de algunos grados de secundaria que permitió una articulación con otras asignaturas como tecnología, artes o ciencias que generaron espacios de transversalidad y trabajo colaborativo en la institución. Estos videos fueron compartidos con toda la comunidad educativa a través de las redes sociales institucionales, logrando una mayor visibilización del trabajo de nuestros estudiantes.

Durante el año 2021 con los procesos de alternancia se dio continuidad al proyecto integrando tanto elementos en el aula presencial como elementos digitales para el trabajo a distancia en miras al regreso de la presencialidad.

## Participación de la Comunidad Educativa

En primera instancia se busca vincular a los padres de familia, acudientes y/o cuidadores en el acompañamiento y construcción de las presentaciones finales del proyecto, proceso que se lleva a cabo a lo largo del año escolar y se intensifica en el último periodo académico, en segunda instancia a los docentes de otras asignaturas que logran generar interdisciplinariedad al poder tener en cuenta estos proyectos dentro de los temas a tratar en sus clases, en tercera medida se ha logrado vincular a los estudiantes de los cursos inferiores de primaria, haciéndolos partícipes directos al ser el público, los receptores y actores en la presentación de los proyectos, finalmente se ha extendido la invitación a los docentes y directivos de la institución quienes han tenido la oportunidad de presenciar los avances de esta experiencia durante el English Project Day.

De este modo se evidencia la participación de los miembros de la comunidad educativa, buscando extender esta invitación a otros actores como la secretaria de educación, entre otras instituciones del municipio.

## Avances de Resultados

En la fase inicial 2018, al aplicar una prueba diagnóstica a los estudiantes de grado 4° y 5°, se encontró un bajo desempeño frente a las habilidades comunicativas de la lengua extranjera inglés, en la mayoría de preguntas se evidencia un porcentaje mayor de respuestas incorrectas, lo que señala que un gran grupo de estudiantes presenta dificultades frente a vocabulario, gramática, interpretación y comprensión de textos cortos, completar oraciones, entre otras. Al indagar con algunos miembros de la comunidad educativa se ponen manifiesto factores que pueden estar relacionados con ese bajo desempeño: la metodología, las clases tradicionales, la falta de una docente especializada en el área para primaria, falta de motivación o interés frente a la asignatura, entre otros.

Una evidencia tangible de los avances de la experiencia son los resultados de las pruebas Saber 5° - 2019, donde se evidenció un incremento en el desempeño del área de inglés respecto al año inmediatamente anterior. De igual manera la implementación de un test final que se contrasta con la prueba diagnóstica inicial permite identificar los avances de los estudiantes en cuanto al fortalecimiento de su vocabulario, comprensión de textos cortos y desarrollo de habilidades comunicativas.

## Mecanismos de Evaluación y Transferencia de la Experiencia

Para evaluar la incidencia de la estrategia y medir el alcance de los objetivos planteados se propone realizar un pre test o prueba diagnóstica al iniciar el año escolar, y un post test al finalizar, que permita hacer un comparativo. De igual manera, fungen como insumo las observaciones descriptivas que evidencian de forma narrativa las situaciones significativas que se van presentando a lo largo del proceso de implementación.

Debido a la contingencia durante el año 2020 no fue posible concretar este proceso, únicamente se cuenta con las narrativas de los estudiantes y la consolidación de los proyectos que durante este año se presentaron de manera virtual. Anualmente se evidencian avances de esta estrategia al realizar un análisis de los desempeños académicos alcanzados por los estudiantes al finalizar el año en la asignatura de inglés, que permiten contrastarlos con los objetivos planteados.

En primera medida se busca compartir esta experiencia con los docentes de la institución para dar a conocer algunas de las técnicas de gamificación que han sido implementadas, y los resultados positivos que han generado, y así plantear la posible implementación en todos los cursos y la extensión a otras asignaturas. De igual forma es un proceso que por medio de capacitación y la participación en algunas de las actividades puede permitir la implementación en otras instituciones.

Al poder implementar esta estrategia en diferentes instituciones educativas del municipio se hace patente que en la mayoría de estas se presentan dificultades similares frente al proceso de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. En las instituciones educativas del sector público no se cuenta con una persona especializada o con un enfoque académico en inglés que lidere esta asignatura en los grados de primaria, lo que dificulta una articulación continua que perdure a lo largo del ciclo escolar de primaria.

Es necesario generar una estrategia institucional que permita un manejo unificado y continuo de esta asignatura, ofreciendo herramientas a las docentes de grados iniciales para generar un acercamiento a esta segunda lengua de una forma más didáctica y que se articule con los grados siguientes al entrar en contacto con una docente asignada únicamente a los procesos de bilingüismo en los grados 3°, 4° y 5°, lo cual permite hacer un mejor seguimiento de procesos y una transición más articulada con secundaria.

Como una forma de darle continuidad a esta línea de formación, surge la necesidad de extender estas prácticas particulares a estrategias institucionales que progresivamente se puedan extender a más grados de la institución y, a medida que se consolidan, se puedan transferir a otras instituciones por medio de publicaciones, capacitaciones y diálogos pedagógicos.

## Conclusiones

Se alcanzó el objetivo principal de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés por medio de la implementación de técnicas de gamificación con estudiantes de grado 5° de la Institución Educativa Bojacá y Diosa Chía.

Se corroboró que la motivación es un factor importante en el proceso de aprendizaje, pues como lo plantea Vaello “enseñar no se trata tanto de transmitir conocimientos sino de contagiar ganas” (Vaello, 2011). La motivación no es solo por parte de los estudiantes, debe iniciar por el docente. Si el docente está motivado para sus clases transmitirá esa motivación a sus estudiantes.

Es importante mencionar que el valor agregado de la gamificación es la diversión. La diversión es una consecuencia de la adaptación del cerebro al reconocimiento de patrones, es decir, al aprendizaje, lo que se traduce en que al divertirse en una clase los estudiantes están más dispuestos a generar nuevos aprendizajes.

A partir de las sesiones gamificadas se comprobó que no es necesario únicamente hacer uso de las TIC o TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) para llamar la atención de los estudiantes, teniendo en cuenta la diversidad de los estudiantes se implementaron diferentes actividades tanto de tipo analógico como digital, lo que permitió que cada uno participara y se fortalecieran sus habilidades de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.

## Referencias

- Brown, H. (2007) *Teaching by Principles. An interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco State. Longman.
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R.; y Nacke, L. (2011) *Gamification: Toward a Definition*. Vancouver, BC, Canada.
- Foncubierta, J. Rodríguez, C. (2014) *Didáctica de la Gamificación en la Clase de Español*.
- Gardner, R. C. (1985) *Social Psychology and Second Language Learning: The role of Attitudes and Motivation*. Londres: Edward Arnold.
- Ministerio de Educación Nacional (2006) *Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*
- Hernández S, R., Fernández-Collado, C., y Baptista L. (2006) *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana [5th edition]
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Prensky, M. (2001) *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Sierra, R. (1996) *Tesis Doctorales y Trabajos de Investigación Científica*. Editorial Paraninfo. Madrid.
- Vaello, J. (2011) *La motivación para el Aprendizaje*. ACLPP informa, nº 23, pág. 28.
- Werbach, K. (2012) *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Editorial Wharton Digital Pressvela.

