

Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz

FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL INGLÉS CON LA GAMIFICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO JOYAS DE CRISTO DEL MUNICIPIO DE VILLA DEL ROSARIO

LEIDY SARAY MARTINEZ SILVA

CÚCUTA

2024

Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz

FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL INGLÉS CON LA GAMIFICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DEL CENTRO EDUCATIVO JOYAS DE CRISTO DEL MUNICIPIO DE VILLA DEL ROSARIO

LEIDY SARAY MARTINEZ SILVA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INFANTIL

TUTOR: JOSE CEGARRA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INFANTIL

CÚCUTA

2024

1. Dedicatoria

Quiero dedicar esta investigación a mis padres por brindarme su apoyo incondicional y motivarme a seguir adelante pese a las dificultades que se presentaron en el camino. Asimismo, quiero agradecer a mis dos ángeles que desde el cielo sé que me acompañaron y guiaron durante este proceso: mi tía Yamile León y mi abuela Ana Jiménez.

Por otra parte, quiero dedicar este logro a mi novio, Sebastian Ortega, ya que sin su ayuda, comprensión y motivación no habría podido culminar este gran reto.

Asimismo, quiero agradecer a mis compañeras K, D y M por estar presentes en las buenas y en las malas durante todo este proceso. Me siento muy orgullosa de terminarlo juntas y haber cumplido nuestras metas.

Finalmente, agradezco completamente a mi tutor, José Antonio Cegarra, por su gran corazón, humildad y flexibilidad para conmigo, de no ser así, no habría logrado estar en donde estoy actualmente.

Índice

Capítulo I: El Problema 9
1.1 Planteamiento del problema. 9
1.2 Formulación del problema. 11
1.3 Objetivos 12
1.4 Justificación 12
1.5 Delimitación 13
Capítulo II: Referene Teórico 15
2.1 Antecedentes 15
2.2 Bases Teóricas 20
2.3 Base conceptual 29
2.4 Base legal 31
2.5 PROPUESTA 33
Leveling up language: The gamified English journey 33
2.6 Descripción de las actividades 34
2.7 Plan de acción 36
Capítulo III: Marco Metodológico 37
3.1 Epistemología de la investigación. 37
3.2 Método 38
3.3 Informantes 39
3.4 Escenario 40
3.5 Técnicas e Instrumentos 40
3.6 Cronograma 42

Capítulo IV: Análisis y discusión de los datos.....43
4.1 Fase diagnóstico 43
4.2 Fase de ejecución de la propuesta.....44
Capítulo V: Conclusión.....63
Referencias bibliográficas.....65

Resumen

Esta investigación tenía como propósito fortalecer el vocabulario en inglés de diferentes tematicas haciendo uso de actividades gamificadas para facilitar el aprendizaje de las mismas y generar gusto hacia el aprendizaje de un segundo idioma. Para ello, se usó la investigación acción, en la cual se implementó un diagnóstico para evidenciar el dominio de temas básicos del idioma inglés; al observar los resultados deficientes se planteó la propuesta titulada “Leveling up language: The gamified english journey” en la cual se plantearon diferentes actividades, algunas incluyeron juegos dentro del aula de clase, canciones en inglés y herramientas tecnológicas como el televisor y tablets. Dicha propuesta se aplicó en un lapso de tiempo de 4 semanas haciendo uso de una metodología cualitativa bajo el enfoque de investigación acción. En la cual, se obtuvieron resultados positivos demostrando por parte de los estudiantes e informantes el gusto por la manera en que se abordaron las tematicas. Finalmente, a manera de conclusión se resalta que gracias a la presente investigación se puede ratificar la importancia de incorporar actividades gamificadas en el salón de clase además del uso adecuado de las herramientas tecnológicas, todo ello con el fin de crear aprendizajes significativos en el siglo XXI y que los estudiantes sean autónomos y participes en su aprendizaje, además, de sembrar el gusto por el idioma y que se incentiven a aprender más acerca del mismo, pues como bien es sabido, el saber inglés genera mayores posibilidades en la actualidad.

Palabras clave: Gamificación, inglés, vocabulario,

Abstract

The purpose of this research was to strengthen the English vocabulary of different topics using gamified activities to facilitate their learning and generate a taste for learning a second language. For this, action research was used, in which a diagnosis was implemented to demonstrate mastery of basic topics of the English language; Observing the poor results, the proposal titled "Leveling up language: The gamified English journey" was proposed, in which different activities were proposed, some included games within the classroom, songs in English and technological tools such as television and tablets. This proposal was applied in a time period of 4 weeks using a qualitative methodology under the action research approach. In which, positive results were obtained, demonstrating on the part of the students and informants the liking for the way in which the topics were addressed. Finally, in conclusion, it is highlighted that thanks to this research, the importance of incorporating gamified activities in the classroom in addition to the appropriate use of technological tools can be confirmed, all in order to create meaningful learning in the 21st century. and that students are autonomous and participate in their learning, in addition, to sow a taste for the language and that they are encouraged to learn more about it, since as is well known, knowing English generates greater possibilities today.

Keywords: Gamification, English, vocabulary.

Introducción

La presente investigación tuvo como propósito presentar una propuesta pedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en inglés, en este sentido se utilizó la gamificación como una estrategia pedagógica para lograr que los estudiantes se interesaran mucho más por el aprendizaje del inglés.

En el capítulo uno: el problema. Es donde se presenta el problema de investigación que es el bajo nivel de inglés de los estudiantes en el Centro Educativo Joyas de Cristo. El objetivo general tiene que ver con la implementación de la propuesta, para ello se plantearon cuatro objetivos específicos que tienen que ver con el diagnóstico aplicado. Aunado a ello, se realizó el diseño, la implementación y evaluación de la propuesta, además se hizo una justificación y delimitación.

Para el capítulo número dos: marco teórico. En este capítulo se colocó todo lo referido a los antecedentes, es decir investigaciones internacionales, nacionales y regionales que tuviesen relación directa con el tema de la investigación, es decir, se hizo énfasis en trabajos que hablasen del fortalecimiento del inglés por medio de la gamificacion en nivel de primaria. También se estableció la base teórica que permitía definir y precisar en qué consiste esa didáctica del vocabulario en inglés y de la gamificacion ya que con esa información se creó una propuesta que se titula “Leveling up language: The gamified english journey” esta se desarrolló en 4 semanas como se mencionó anteriormente, haciendo uso de tablets y televisor, aunado a ello, se hicieron evaluaciones sobre la experiencia-

En el capítulo tres: marco metodológico. Se presenta la metodología de la investigación que es de enfoque cualitativo de tipo método de investigación acción pedagógica. Asimismo, se habla de los autores Cantillo y Sanz que plantean argumentos fundamentales y pertinentes a la

investigación. Allí, también se habla del escenario que fue el Centro Educativo Joyas de Cristo en segundo grado y de los informantes que fueron los estudiantes del grado segundo del centro educativo del Municipio de Villa del Rosario. Igualmente, se colocó el procedimiento de análisis de datos que se llevó a cabo por medio de entrevistas, luego se realizó codificación y categorización y un cronograma que resume todas las actividades realizadas.

Luego, en el capítulo cuatro: análisis y discusión de los datos. Se presenta toda la información del análisis de los datos, en los cuales se hace un análisis por codificación y categorización; allí se tomaron las entrevistas de los estudiantes, luego se analizaron por códigos, se atribuyeron subcategorías y se hizo una interpretación de cada una de las preguntas según las fases de la investigación: diagnostico, discusión y evaluación.

Finalmente, en el capítulo número cinco: conclusiones. Se puede concluir que efectivamente en el diagnostico había inconvenientes o falencias en el uso del vocabulario en inglés, por ello se creó una propuesta, se aplicó y se concluyó que la propuesta fue pertinente, ya que permitió el aprendizaje del inglés y mejoro la participación, pues la gamificación promueve una participación más activa.

Capítulo I

El Problema

1.1 **Planteamiento del problema.**

Si bien es cierto que el aprendizaje de una lengua extranjera diferente a la natal es bastante complicado al momento de estudiarla, pero si se imparte de una manera lúdica, creativa, llamativa; puede resultar más sencillo aprenderla de una manera significativa. En la actualidad el inglés como segunda lengua es fundamental para todos los países porque gran cantidad de producción científica y tecnológica que se produce, es en esa lengua. Por lo cual, conocer el inglés es una necesidad para cualquier profesional hoy en día, de allí que incluso es tan importante para países que han firmado tratados de libre comercio los cuales se comprometen a que haya una suerte de masificación del idioma para mejorar los intercambios, comerciales, culturales y científicos entre dichos países. Por esa razón es muy importante que se empiece un aprendizaje del inglés desde tempranas edades o a través de estrategias que realmente motiven a los estudiantes a aprender el idioma. Hasta la fecha algunos autores han señalado que las estrategias basadas en gamifación para el aprendizaje del inglés son pertinentes. (Sanz, 2017; Valencia, y otros, 2021)

Ahora bien, se presentó un estudio por parte del EF English Proficiency Index (2023), el cual se basa en una tabla que consta de 113 posiciones a nivel global de países que no tienen como primer idioma el inglés. Dicha tabla se conforma de diferentes niveles que van desde conocimientos superiores (Very High Profiency) hasta niveles inferiores (Very Low Profiency). Después de más de 2.3 millones exámenes registrados desde el 2013 al 2023 arrojó como resultado que Haití se mostró con el puntaje más bajo en las pruebas de inglés, pues se sitúa actualmente en el puesto 98 en el ranking de Very Low Profiency, convirtiéndose así en el país

latinoamericano con el nivel más bajo de inglés. Asimismo, de habla hispana, México también obtuvo un puesto bajo en el ranking, situándose en el puesto 89aunque por encima de Haití. Sin embargo, el problema no solo radica en países de América Latina, ya que en el continente europeo el país de Azerbaiyán ocupó el puesto 83 del ranking. De la misma manera, en el continente africano la República Democrática del Congo se situó en el puesto 113 siendo el país con el último puesto dentro de la tabla y, por ende, con el nivel de inglés más bajo a nivel mundial, lo cual demuestra que hay deficiencias en general en diferentes países y es una problemática latente en pleno siglo XXI.

Esa misma evaluación del EF English Proficiency Index (2023) respecto a Colombia evidenció que se encuentra en el puesto 75 de 113 posiciones, situándose entre los 3 países latinoamericanos con el nivel más bajo de inglés. Por otra parte, en el componente de idiomas de las pruebas PISA (2022) de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), también se evidencia el mal desempeño de los estudiantes colombianos**,** según el cual Colombia es el tercer país con bajas calificaciones de los 65 Estados de la organización, solo por delante de Corea del Sur y México.

Actualmente, aunque ha habido la intención desde el Ministerio de Educación Nacional de Colombia al promover el aprendizaje del inglés en los primeros años de primaria, secundaria y superior; convirtiéndolo incluso obligatorio en algunos casos para los currículos a través del Estándar (MEN, 2006) y los Derechos Básicos de Aprendizaje (MEN, 2014-2018); aún no se observan resultados importantes en esos cambios, ya que, continúan dándose datos que de alguna forma reflejan bajo dominio del idioma. Por ejemplo, las pruebas Saber Pro del año 2021 arrojaron como resultado que el puntaje promedio en esta área fue de 48,9 sobre 100 puntos, siendo el más alto desde el 2019 pero inferior a registros anteriores.

Teniendo en cuenta los anteriores resultados, se evidencia el bajo nivel académico en el área de inglés por parte de los estudiantes desde básica primaria hasta bachiller. Algunas de las posibles causas de este bajo nivel de inglés pueden ser el resultado de una combinación de factores como por ejemplo profesores que no tienen formación en idiomas y falta de motivación de los estudiantes por aprender el idioma. (Duarte, Coelho, 2020)

Adicionalmente, Montes (2024) periodista de la revista EL PAÍS señaló que Colombia en los resultados del EF índice de Dominio del Inglés 2022, sigue con cifras preocupantes en las

tablas de medición del idioma, pues ocupó el puesto 77 de 111 países con puntuación de 477, manteniéndose en un nivel bajo, pero con 12 puntos más que en el año anterior y ocupo el puesto 17 entre los 20 países que conforman América latina. Ahora bien, dentro de Colombia, se reveló que Armenia, Barranquilla, Medellín y Bogotá son las capitales con mejor inglés, siendo un inglés moderado. De igual manera, el periódico EL TIEMPO (2022) mencionó que "Colombia se ubicó en la posición número 77 a nivel mundial, siendo además el número 17 en América Latina, el cuarto peor de la región, solo por encima de Ecuador, México y Haití".

Por ello, se evidencia que en pleno siglo XXI el dominio de una segunda lengua, en este caso el inglés, es sumamente importante, no solo en la vida diaria, sino también en la profesional. Pues genera una gran cantidad de oportunidades tanto académicas como profesionales. Por lo cual, se destaca la magnitud o el peso que tiene enseñar y orientar pertinentemente el idioma del inglés desde temprana edad en las y los niños colombianos; esto debido a que, es más "sencillo" el aprender una segunda lengua diferente a la materna, si se enseña desde una edad temprana, pues la parte cognitiva recién se está formando y por ende se facilita el aprendizaje.

Finalmente, la autora ha observado a través de su Práctica de Investigación Formativa (PIF) y del ejercicio docente en el área de inglés en instituciones públicas y privadas de Cúcuta que existe esa misma problemática. Por ello, es importante fomentar el aprendizaje del idioma desde tempranas edades, por lo cual propone utilizar estrategias basadas en la gamificación para que los estudiantes puedan fortalecer el dominio del inglés. Por esta razón, la presente investigación se realizó en la Institución Educativa "Joyas de Cristo" en el municipio de Villa del Rosario, Norte de Santander en segundo grado en atención a que, en primero, aunque se ve la asignatura de inglés, no se ven la cantidad de horas que mantiene la institución educativa establecida en su PEI por lo que solo desde segundo grado se empieza a fortalecer con 4 horas semanales. Por ello, se propondrán estrategias gamificadas en pro del fortalecimiento del idioma.

1.2 Formulación del problema.

> ¿Cómo la Gamificación fortaleció el vocabulario del inglés en los estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Joyas de Cristo del municipio de Villa del Rosario?

1.3 Objetivos

General

Analizar el fortalecimiento del vocabulario del inglés con la gamificación en los estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Joyas de Cristo del municipio de Villa del Rosario.

Específicos

1. Diagnosticar el nivel de inglés de los estudiantes de segundo grado del Centro Educativo de Cristo.
2. Diseñar un plan de acción teniendo en cuenta la gamificación como estrategia del aprendizaje de inglés para los estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Joyas de Cristo
3. Implementar el plan de acción con estrategias de gamificación con los estudiantes de segundo grado del Centro Educativo Joyas de Cristo
4. Valorar el desempeño de los estudiantes de segundo grado en el área de inglés luego de la implementación del plan de acción mediante el uso de estrategias de gamificación.

1.4 Justificación

Cabe resaltar, que el presente estudio es de interés, ya que, desde el punto de vista teórico se presentan conceptos, definiciones, información actualizada que permite comprender y profundizar sobre las categorías de estudio. Por su parte, desde el punto de vista práctico, se generan beneficios en cuanto a que el estudiante se inicia en el segundo idioma desde un abordaje atractivo, ya que, mediante la gamificación se estimulan habilidades cognitivas, motrices y aprendizajes significativos y el estudiante aprende de mejor manera en su primera infancia.

Ahora bien, desde el punto de vista metodológico, el presente estudio deja antecedentes para otras investigaciones que tengan relación con el tema. Asimismo, se diseñan instrumentos y un plan de acción que puede ser considerado en contexto con las mismas necesidades.

Aunado a esto, desde el punto de vista social, la Ley de Educación de 1994, Ley 115, el artículo 21. Determinó que es de gran importancia la adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en otra lengua diferente a la nativa. Esto, como propósito fundamental de la educación básica primaria.

Del mismo modo, el Plan Decenal para la Educación de 1996, impulsó un programa llamado "Educación bilingüe". Igualmente, en 1997 el Ministerio de Educación Nacional (MEN) dio apertura al Programa Nacional de Bilingüismo, el cual buscaba expandir el conocimiento del inglés en los estudiantes del sector oficial en todo el país.

Finalmente, el uso de la gamificación por medio de estrategias como el juego, el material didáctico, el uso de las TIC, etc. Genera, gran impacto en la educación, ya que, de esta manera se rompe el estigma social de la enseñanza tradicional y gramatical; creando de esta manera ambientes propicios para un mayor aprendizaje significativo y que perdurará en sus vidas. Pues, todo niño crece y de adulto puede conservar sus experiencias, como por ejemplo… "recuerdo que aprendí el abecedario en ingles cuando estaba pequeño porque mi profe nos cantaba una canción de eso".

1.5 Delimitación

Con respecto a la delimitación espacial se puede comentar que el estudio se llevará a cabo en la institución educativa Joyas de Cristo ubicada en el barrio San Martin del municipio de Villa del Rosario del Norte de Santander-Colombia. La cual, ofrece a la comunidad educación en niveles de transición, básica primaria y secundaria.

Ahora bien, la población con la cual se abordará la presente investigación será con los y las estudiantes de segundo grado, en un tiempo temporal que va desde el segundo periodo 2023 al primer periodo del 2024 atendiendo el calendario académico de la universidad de pamplona.

Respecto a lo teórico, se tomarán en cuenta como principales fuentes los aportes de Molina, Molina y Gentry (2021), Los cuales, mencionan la gran importancia que tiene la gamificación dentro de los procesos educativos de la enseñanza del inglés. Pues, es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés haciendo uso del juego para captar el interés del estudiante. No obstante, se requieren estrategias docentes que favorezcan el dominio de habilidades

lingüistas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

Asimismo, de acuerdo al MEN (2006) en cuanto a los Estándares Básicos de Competencia los estudiantes de segundo grado deben tener aprendizajes básicos en el área de inglés, algunos de ellos son “Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal”, “Comprendo descripciones cortas y sencillas de objetos y lugares conocidos”, “Reconozco palabras y frases cortas en inglés en libros, objetos, juguetes, propagandas y lugares de mi escuela”.

Línea de investigación: Pedagogía y curriculum.

Capítulo II

Referente teórico

Ahora bien, en el presente capítulo se presentan los antecedentes, las conceptualizaciones, así como en formación que permite tener una comprensión sobre las categorías de estudio, según Martínez (2010), considera que

> El plan inicial del desarrollo de un Referente teórico que sustente la investigación a realizar, incluye no sólo los supuestos teóricos de los que parte el investigador, sino que también conforma la manera en la que el investigador recoge sus datos, lo que a su vez determina o establece los límites de las clases de análisis que pueden emplearse. (Pág. 1).

Aunado a lo anterior, se puede concluir que el desarrollo de un marco teórico no solo implica establecer las bases conceptuales de una investigación, sino que también incide en la decisión de cómo se recolectaran datos, además de definir los limites dentro de los cuales se realizaran los análisis de dichos datos.

2.1 Antecedentes

Por otra parte, los antecedentes son estudios que dan profundidad y aportan al desarrollo de toda la investigación de acuerdo con Álvarez (2020)

> Las investigaciones cualitativas, cuantitativas o mixtas necesitan incluir antecedentes. La redacción de los antecedentes se emplea para mostrar los distintos hallazgos que se han tenido en estudios previos, tomando en cuenta las variables de estudio. Es importante considerar principalmente los estudios que han tenido objetivos o metodologías similares. Es posible que se encuentran estudios que han usado diversas metodologías e inclusive

diversos tipos de análisis estadísticos siendo importante considerar a todos ellos dentro de la recopilación de los antecedentes (pág. 1)

Por ello, se puede concluir que es de gran importancia revisar y presentar de manera completa los estudios previos usados para la redacción de los antecedentes de una investigación, para que de esta manera se abarque gran variedad de metodologías y análisis estadísticos.

Internacional

En el contexto internacional se encontró el estudio de investigación de Molina (2021) titulado "La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés" en Portoviejo, Ecuador. En el cual, propone como objetivo, analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Este estudio de investigación fue realizado bajo un enfoque Mixto. Por otra parte, los instrumentos o técnicas utilizadas fueron los juegos y estrategias dinámicas. Ahora bien, en cuanto a los resultados obtenidos indican que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante. Lo anterior, ratifica el impacto que tiene el uso de la gamificación como estrategia para el aprendizaje del inglés en los estudiantes, ya que los motiva a aprender y estudiar más acerca del idioma. Finalmente, este estudio de investigación aporta un análisis y soportes teóricos de importancia para el uso adecuado de la gamificación.

De la misma manera, Rodríguez, García, Guevara y Erazo (2020), en su artículo de investigación titulado "Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés" en Cuenca-Ecuador. Propone un objetivo, el cual se basa en determinar el impacto de la gamificación como estrategia metodológica empleada para motivar el aprendizaje del idioma inglés, aunado a ello el artículo de investigación fue realizado bajo un enfoque Mixto y los instrumentos utilizados fueron las encuestas. Con base a lo anterior, según las publicaciones científicas encontradas, se determinó que tienen un eje en común, el cual es lo positivo de la implementación de la gamificación en la educación, la motivación que genera en los estudiantes en cuanto al aprendizaje y la incorporación de elementos propios del juego en la actividad educativa. Ahora bien, el aporte que proporciona a la presente investigación es que se debe tener muy presente que la gamificación es una estrategia que beneficia a los estudiantes ya que, les otorga mayor motivación al momento de aprender un segundo idioma.

De igual manera, Sanz (2017), en su investigación titulada “El aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés en educación primaria” realizada en España, planteó como objetivo investigar cómo a través de la representación de situaciones cotidianas en el aula, la enseñanza de los contenidos en contexto y el uso de materiales reales se puede lograr un aprendizaje más significativo del inglés que repercuta en una mayor habilidad comunicativa de los alumnos en esta lengua. Esta investigación se rigió bajo un enfoque Cualitativo. Algunos de los instrumentos usados fueron mapas conceptuales y actividades lúdicas como teatro, juegos, actividades en grupo y simulaciones. Ahora bien, en cuanto a los resultados con base al objetivo, se lograron, ya que, gracias a las actividades planteadas en las diferentes sesiones, los alumnos han tenido que poner en práctica estas habilidades para expresar sus ideas y tomar decisiones con su equipo en situaciones que fácilmente podrían encontrar en su día a día. Por otra parte, el aporte que deja para la investigación radica en la importancia de implementar actividades “no convencionales” como el juego, el teatro e incluso las simulaciones con situaciones del día a día, pues mediante estas se logra un aprendizaje significativo del área a orientar, en este caso, el idioma inglés.

Por otra parte, Garcia Garcia y Martín, (2022), en su investigación titulada “La Gamificación como Recurso para la Mejora del Aprendizaje del inglés en Educación Primaria” en España. Ahora bien, la presente investigación planteo como objetivo desarrollar un programa de intervención de aplicación práctica para mejorar la competencia escrita del inglés y la motivación de los alumnos. Asimismo, se implementó bajo un enfoque experimental. Por otra parte, algunos de los instrumentos utilizados fueron pre- test y post- test. Los cuales se basaron en un antes y después de realizada la parte experimental, esto con el fin de observar el avance que tuvieron los estudiantes con las metodologías propuestas. Finalmente, los resultados afirmaron que tanto el diseño como la implementación del programa de intervención asociado a la investigación promovieron fructíferamente la mejora del aprendizaje del inglés y el incremento del grado de motivación de los alumnos hacia la asignatura. Por lo cual, se destaca que el uso de la gamificación como recurso de aprendizaje en Educación Primaria permite incrementar el grado de motivación y la mejora de la competencia lingüística de la lengua extranjera. De tal manera que el aporte para la presente investigación radica en lo conveniente que resulta realizar un pre y un post test para evidenciar los saberes que llevan los estudiantes, además de observar si lo propuesto dio resultados positivos.

Nacional

Bogotá según el trabajo de investigación de Valencia y Velásquez (2021), titulado “La Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá.” Propone como objetivo facilitar el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés a través de la gamificación en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá. La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo. En donde algunos de los instrumentos los juegos, las herramientas tecnológicas y algunos diagnósticos. Para esto, se hizo uso de una aplicación basada en el teléfono móvil con videojuegos obteniendo como resultado el interés y la motivación de los niños para aprender inglés ya que la visualización hizo que fuera más fácil de entender y atractivo. Los resultados confirman que a través de la gamificación se facilitó el aprendizaje de vocabulario de inglés en un grupo de estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá mediante la utilización de ayudas audiovisuales (videos, canciones, imágenes), aprendizaje experiencial, práctico y de relación, retos y recompensas, todos estos influyeron positivamente en el proceso de enseñanza estimulando en los estudiantes su motivación, participación, retención e interés, siendo estos aspectos importantes en el aprendizaje.

El aporte que este trabajo dejó para la investigación se resume al gran impacto que genera en los y las estudiantes el uso de las herramientas tecnológicas para aprender, en este caso un nuevo idioma como lo es el inglés. De manera que, se puede hacer uso de los teléfonos móviles; hoy día existen cantidades de aplicaciones que brindan aprendizajes gratuitos para niños, como lo es Duolingo. Entonces, que interesante seria que una como futura docente, haga uso de estas aplicaciones como refuerzo a las temáticas abordadas en el salón de clases, así los niños pueden aprender jugando y generando aprendizajes significativos.

Agregando a lo anterior, Restrepo (2023), en su trabajo de investigación titulado “La Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.” En Caldas – Colombia. Propone como objetivo identificar la contribución de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en estudiantes de 1ro de la Institución Educativa Yermo y Parres. Esta investigación se rige bajo el enfoque Cualitativo. Los instrumentos planteados para esta investigación fueron observación participante, revisión documental, análisis de clases (videos formatos), matriz de análisis y diarios de campo – portafolio. Ahora bien, los

resultados y/o hallazgos más relevantes indicaron que el juego es el principal protagonista para generar el interés en los estudiantes, siendo este el que permite que la enseñanza del inglés sea más llamativa, además, de que se identificó que la gamificación es una excelente oportunidad en cuanto a la mejora en la enseñanza del idioma. Esta investigación proporciona a la presente la importancia que tiene el juego como factor principal para un aprendizaje propicio en el área de inglés, pues los niños y niñas aprenden jugando y de esta manera disfrutan y gozan mientras estudian y generan aprendizajes significativos para su vida.

Ahora bien, en la investigación de Velásquez y Gómez (2019) titulada "Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación" en Bogotá-Colombia, plantearon como objetivo determinar la efectividad de la gamificación para fortalecer la fluidez en inglés como lengua extranjera de los estudiantes de cuarto grado de un colegio privado, realizada bajo un enfoque cualitativo. Algunos de los instrumentos empleados fueron la encuesta, la entrevista y planes de clase; concluyendo que la gamificación posibilita el fortalecimiento de la fluidez en inglés al diseñar espacios interactivos y comunicativos que favorezcan el intercambio de ideas y opiniones entre los estudiantes, haciendo uso del idioma. Ahora bien, el concepto o aporte que deja a la investigación consiste en hacer énfasis de que la gamificación posibilita el fortalecimiento de la fluidez en inglés, pues al diseñar espacios interactivos, y comunicativos, se favorece el intercambio de ideas y opiniones entre los estudiantes utilizando la lengua extranjera.

Por otra parte, la investigación de Cabrera (2019), llamada "Gamificación Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza – Aprendizaje Del inglés En El Grado Transición Del Colegio Nuestra Señora Del Carmen En Villavicencio, (Meta)" planteó como objetivo diseñar una estrategia didáctica que estuviera basada en la gamificación como herramienta para el aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta, dicha investigación se realizó bajo el enfoque de investigación acción. Algunos de los instrumentos o procedimientos seleccionados fueron observación participante, plan de clase y diarios de campo; al terminar la investigación obtuvieron resultados de los cuales mencionaron que la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés otorga resultados satisfactorios y exitosos, resultando útil y necesaria para ser puesta en práctica a la hora de enseñar el idioma. Finalmente, se puede concluir que la gamificación en el aula es de

importancia para el proceso educativo de cada estudiante, ya que genera interés, motivación, creación y aprendizaje significativo en la enseñanza de una segunda lengua.

En esa misma línea de ideas, Escorcia, Del valle y Díaz (2022), en su investigación titulada "Gamificación Como Estrategia Didáctica Para El Fortalecimiento En Los Procesos De Enseñanza-Aprendizaje Del inglés". Barranquilla-Colombia. Propone como objetivo desarrollar estrategias didácticas de gamificación idóneas para el fortalecimiento en los procesos de aprendizaje del inglés en estudiantes del grado primero A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico. Dicha investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo. Algunos de los instrumentos usados fueron test y análisis de la población. Mediante esta investigación se concluyó que, aunque algunas metodologías potencian de manera significativa la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes, aún es necesario implementar y seguir desarrollando nuevas técnicas y didácticas que permitan un cambio sustancial en los modelos educativos y formativos de la nación. El aporte que deja esta investigación es el modelo de gamificación adecuado para trabajar el área de inglés, siendo este el modelo basado en creación de niveles, escuadras y puzles, lo que potenció el aprendizaje significativo en cada uno de ellos.

Regional

Por último, Agualimpia y Pacheco, (2021), en Bucaramanga-Norte de Santander realizaron una investigación que llevo por título "Uso De La Gamificación Y El Aprendizaje Basado En Retos Para Mejorar El Aprendizaje Del Inglés En Estudiantes De Grado 9°" En el cual propusieron como objetivo determinar el impacto de la aplicación de una estrategia pedagógica basada en la gamificación, además del aprendizaje basado en retos para la adquisición de vocabulario básico en inglés con los estudiantes de grado noveno en la de la Institución Educativa Lorencita Villegas De Santos. Aunado a ello, el enfoque utilizado fue la Investigación Acción, los instrumentos utilizados fueron la recolección de datos e instrumentos de medición. Finalmente, los resultados obtenidos reflejan un progreso notable en el conocimiento del vocabulario a través de las actividades aplicadas. Por lo cual, el aporte que deja a la presente investigación radica en que se pueden usar juegos gamificados y no gamificados dentro del salón de clases y las temáticas a abordar para incentivar a los estudiantes a aprender el idioma independientemente de la edad.

2.2 Bases Teóricas

Ahora bien, en el presente apartado se presentan las bases teóricas y definiciones que conceptualizan la investigación, las cuales permiten conocer diferentes perspectivas. Según, Álvarez (2020),

> De tal manera, se resalta la importancia del marco teórico como fundamento de la investigación, así como la necesidad de utilizar una amplia gama de fuentes de información para construirlo adecuadamente. También subraya la importancia de abordar la ausencia de información teórica en casos de temas nuevos.

Por lo cual, se destaca la importancia que tiene el marco teórico como soporte de la investigación, ya que se resalta la necesidad de utilizar una amplia gama de fuentes y/o autores para construirlo, además de la importancia de abordar la falta de información teórica en casos de temas nuevos o poco estudiados.

> Los Estándares Básicos de Competencia (2006) planteados de Primer a Tercer grado en el área de inglés son:
>
> 1. En este nivel Desarrollo estrategias que me ayudan a entender algunas palabras, expresiones y oraciones que leo.
> 2. Comprendo historias cortas narradas en un lenguaje sencillo.
> 3. Comprendo el lenguaje básico sobre mi familia, amigos, juegos y lugares conocidos, si me hablan despacio y con pronunciación clara.

Estos estándares reflejan los objetivos educativos para los estudiantes en los primeros grados de educación en inglés, centrándose en el desarrollo progresivo de habilidades de comprensión y comunicación en el idioma.

Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA)

Así mismo, todo estudiante colombiano dependiendo de su grado escolar, se rige bajo unos estándares básicos de competencia y derechos básicos de aprendizaje estipulados por el Ministerio de Educación Nacional (2016), los cuales plantean ciertos requisitos que deben alcanzar los educandos y en el ámbito docente, que es lo que se les debe orientar.

Por su parte, Portilla (2020) expresa que

> Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), son los aportes más recientes desde el Ministerio de Educación Nacional hacia la apuesta por la calidad y la excelencia educativa,

estos como ruta de trabajo en las aulas orientan el quehacer docente, facilitan la práctica pedagógica, favorecen el desarrollo de competencias básicas y hacen más comprensible la implementación de los Estándares Básicos de Competencias. (pág. 40 - 46).

Por lo cual, se podría decir que los Derechos Básicos de Aprendizaje constituyen una herramienta fundamental para elevar tanto la calidad como la excelencia educativa, ya que su función principal radica en guiar las actividades docentes, promover el desarrollo de habilidades esenciales y clarificar la aplicación de los Estándares Básicos de Competencias.

Además, el MEN (2016), define que

> Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) en el área de inglés son una herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños, niñas y jóvenes en el país. Estos derechos describen saberes y habilidades que los y las estudiantes deben aprender y desarrollar en el área de inglés, en los niveles de segundo grado del sistema educativo colombiano, y se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia (EBC) (pág. 10).

Se puede concluir que los Derechos Básicos de Aprendizaje son esenciales para asegurar la calidad en la educación en el área de inglés, ya que, al establecer estándares claros, orientar la práctica docente y facilitar la evaluación, garantizan un aprendizaje significativo y enfocado a las competencias que deben alcanzar.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) planteados para el grado segundo en el área de inglés son:

1. Expresa ideas sencillas sobre temas estudiados, usando palabras y frases; Asocia imágenes con sonidos de palabras relacionadas con su casa y salón de clases.
2. Comprende la secuencia de una historia corta y sencilla sobre temas familiares, y la cuenta nuevamente a partir de ilustraciones y palabras conocidas.
3. Intercambia información personal como su nombre, edad y procedencia con compañeros y profesores, usando frases sencillas, siguiendo modelos provistos por el docente.
4. Menciona aspectos culturales propios de su entorno, usando vocabulario y expresiones conocidas (pág. 18)

Estos DBA representan un conjunto de habilidades y conocimientos esenciales que se espera que los estudiantes adquieran en segundo grado en el área de inglés, sentando las bases para su progreso futuro en el dominio del idioma.

Teoría del Aprendizaje

Con base a la investigación se respalda por medio de la teoría del aprendizaje de Chomsky (1980) plantea que

> las propiedades del lenguaje inherentes a la mente humana forman la "Gramática Universal" (GU), que consta no de reglas específicas ni de una gramática determinada, sino de un grupo de principios generales que se aplican a todas las gramáticas y que dejan abiertos ciertos parámetros; la GU establece los límites dentro de los cuales pueden variar los lenguajes humanos. En palabras de Chomsky: "la GU es un grupo de propiedades, condiciones, o lo que sea, que constituyen el estado inicial del aprendiz de lenguas, y por tanto la base sobre la que se desarrolla el conocimiento del lenguaje" (Pág. 160)

Las propiedades del lenguaje son innatas pues no se basa en reglas específicas ni en una gramática en concreto, por lo cual permite variaciones dentro del lenguaje. Además, como lo explica anteriormente Chomsky “La GU es un conjunto de propiedades, condiciones, o elementos similares que constituyen el estado inicial del aprendiz de lenguas y, por tanto, la base sobre la cual se desarrolla el conocimiento del lenguaje”.

Vocabulario

El vocabulario es fundamental al momento de aprender un nuevo idioma, pues de allí radica la cantidad de palabras que podrán expresar y la fluidez con la que lo harán. A raíz de ello Richards y Renandya (2002) plantean que “el vocabulario es el componente fundamental para adquirir la competencia lingüística, además de proveer la base en cuanto a la comunicación, lectura, escritura y audición de una determinada lengua”. No obstante, es importante resaltar que como docentes tenemos que tener en cuenta que esas nuevas palabras que van a aprender en un segundo idioma las conozcan también en su lengua natal, de esta manera se logrará un aprendizaje fructífero con base a la asociación.

Aunado a ello, Wagner, Muse y Tannenbaum (2007) Según su estudio, ratifican la importancia de adquirir vocabulario, haciendo énfasis en la edad temprana, pues es un factor

determinante para para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Además, Dionne (2003) afirma que

> los individuos que empiezan la etapa escolar con mayor conocimiento de vocabulario suelen comprender mejor los textos, ya que aumentan su comprensión lectora y por lo tanto su conocimiento de vocabulario incrementa de forma constante. Si, por el contrario, los niños y niñas empiezan con un nivel bajo de vocabulario, las comprensiones lectoras les resultan muy complicadas y por ende el aumento de vocabulario será más limitado. (Pág.16)

Por lo cual, se puede concluir que el aprendizaje del vocabulario juega un rol importante al momento de aprender un nuevo idioma, además que aquellos niños que tuvieran conocimiento básico de cierto vocabulario tienen gran ventaja sobre los que no. Actualmente, hay cantidad de aplicaciones y estrategias gratuitas para adquirirlo, siendo la más popular la aplicación llamada Duolingo, en la cual los niños van subiendo de nivel conforme al tiempo que le dedican.

Por otra parte, Valencia, (2021) plantea en su investigación titulada “La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá” unas etapas en cuanto a la enseñanza del vocabulario del inglés, las cuales consisten en: presentación de la temática, práctica, producción y revisión.

> La presentación se considera como la etapa inicial y la más importante en la enseñanza de vocabulario; pues su función es la introducción de nuevos elementos léxicos a los estudiantes; la práctica es la etapa en donde el docente presenta el significado de las palabras en la lengua nativa, usualmente se convierten en vocabulario pasivo, debido a que los estudiantes pueden olvidarlo o no saben cómo emplearlo de manera correcta; ahora bien, la etapa de la producción tiene como objetivo desarrollar la fluidez con ayuda del vocabulario, es decir, fortalecer en el estudiante el uso del léxico que posee; en esta etapa lo ideal es que los estudiantes realicen actividades que requieran producción ya que a través de esta las palabras pasan del ámbito receptivo al reproductivo, y así se puede ubicar en la memoria a largo plazo. Finalmente, se encuentra la etapa de revisión; en esta los estudiantes se encuentran con más oportunidades de emplear el lenguaje y recibir una retroalimentación. (Pág. 28)

De tal manera se puede concluir que para trabajar correctamente el vocabulario en inglés se deben de tener en cuenta ciertas pautas o etapas, como lo menciona Valencia (2021). Todas las etapas tienen algo en común y se deriva a la apropiación del vocabulario explicado durante las clases, es decir, no se busca un aprendizaje de momento, sino que por el contrario trascienda a un plano más significativo en donde los estudiantes puedan emplear lo aprendido, ya sea de manera oral y escrita. Además, de que, en dicho proceso, el docente también puede evaluar los avances sobre lo orientado.

Habilidades comunicativas

Por otra parte, otro aspecto fundamental al momento de aprender un segundo idioma es la habilidad comunicativa del mismo, es por ello que Fundora y Llerena (2018), mencionan que

> el desarrollo de las habilidades comunicativas se logra a medida que el estudiante llegue a ser un comunicador eficiente lo que supone un conjunto de decisiones a saber a cómo pronunciar, que quiere decir, entonar, hablar con fluidez e interpretar mensajes para lograr transmitirlos de forma oral y escrita. (Pág. 227)

Es decir, que para que los estudiantes adquieran y/o desarrollen correctamente sus habilidades comunicativas en un idioma diferente se requiere que se conviertan en comunicadores eficientes, en donde entran como factores principales la pronunciación y el significado de las palabras. Además de la entonación adecuada de las mismas, pues en el idioma inglés existen diferentes entonaciones que suenan muy similar, asimismo, se resalta la importancia de que adquieran una fluidez al hablar e interpretar mensajes ya sea de manera oral o escrita.

Gamificación

A continuación, se entiende como gamificación que es aquella que incorpora los elementos del juego que hacen que estos sean tan entretenidos, como por ejemplo los desafíos, las recompensas y las competencias; por lo cual, si se imparten las asignaturas haciendo uso de la gamificación estas pueden generar mayor impacto y motivación en los estudiantes. Por su parte, Restrepo (2023) expresa que

> La Gamificación como dinamizadora del proceso de en enseñanza del inglés como lengua extranjera debe implementarse desde los primeros grados de escolaridad de manera lógica,

> desde el inicio de los ciclos escolares, pues las competencias comunicativas se dan de manera progresiva, es por ello por lo que la tarea del docente es transformar esta experiencia y dinamizar el currículo y propiciar ambientes en sus clases que favorezcan el desarrollo de las dimensiones socio afectiva y estética en pro de un aprendizaje significativo (Pág. 62).

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, se resalta la importancia de la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés desde los primeros años escolares, destacando el papel que tiene el docente en cuanto a la creación de ambientes de aprendizaje que promuevan un desarrollo integral y significativo para los estudiantes. Ahora bien, con base a la experiencia de la autora, el método de gamificación es muy importante para el crecimiento del aprendizaje, pues le permite a los niños y niñas verse motivados en querer ir a clases. Además, se emocionan por aprender mediante juegos, videos, sonido, etc. Por lo cual, se ratifica que cada uno de esos métodos es crucial a la hora orientar clases dinamizadoras para los estudiantes. A su vez, el método para la autora de la presente investigación en cuanto a las orientaciones de las clases de inglés por medio de la gamificación, son mediante el uso de juegos, material didáctico y videos.

Ahora bien, se puede mencionar que la gamificación como tal es una estrategia en la cual se aplican mecánicas y dinámicas del juego a contextos ajenos, esto con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de las personas en determinadas actividades y en diferentes entornos educativos. La gamificacion se puede abarcar desde aplicaciones digitales, hasta actividades gamificadas dentro de aula de clase. Asimismo, Valencia y Velásquez (2021), mencionan que

> La Gamificación es un modelo de aprendizaje que pretende conseguir mejores resultados en la enseñanza a través de los elementos del juego, resaltando el potencial educativo de las actividades lúdicas con un objetivo definido, ya que estimulaban el interés, espontaneidad y creatividad del individuo desarrollando así, no solo habilidades intelectuales, sino también sociales al interactuar con los demás participantes y disfrutar de las cosas simples de la vida (pág. 19-20).

De acuerdo a lo observado durante las diferentes practicas realizadas en diferentes grados educativos de básica primaria desde transición a tercer grado, se evidencia que las actividades lúdicas potencian drásticamente el interés del estudiante y proponen un aprendizaje significativo,

con la capacidad de desarrollar y potenciar las habilidades de todos los estudiantes. Asimismo, las actividades lúdicas han ayudado a que los niños y niñas disfruten de las clases sin importar el área y/o asignatura que se esté trabajando. Pues, se mantienen activos y no suelen distraerse. A su vez, se fomenta un ambiente agradable en donde todos tratan de aprender y mejorar sus conocimientos.

Por otra parte, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que convierte las interacciones cotidianas en experiencias divertidas y motivadoras ofreciendo un enfoque dinámico con el fin de impulsar el aprendizaje, la productividad y el logro de objetivos, creando experiencias más inmersivas y gratificantes incluyendo el uso de las tecnologías. En esa misma línea, Peña (2020) plantea que

> La gamificación es la relación de los dos factores, es decir, el juego y su conexión con las tecnologías nuevas para crear novedades virtuales que son moldeables según sea el caso y que, a partir de su fácil manipulación, logran conectar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con lo que se requiere enseñar por parte el docente y así cerrar exitosamente el círculo, donde todos participan activamente y logran sus objetivos (Pág. 23).

Con base a lo anteriormente planteado, la tecnología en siglo XXI es una base importante para el aprendizaje escolar. Actualmente, es una de las herramientas de investigación más fáciles de trabajar. Además, ayuda a los niños y niñas que por ciertas circunstancias no puedan participar diariamente de una clase presencial. Ahora bien, los usos de las TIC pueden llegar a ser una ventaja, pero también una desventaja; ya que no todos los niños tienen los recursos necesarios para conectarse a través del internet. Sin embargo, una de las ventajas es que se pueden crear clases novedosas que puedan facilitar el aprendizaje escolar, así como también generan entusiasmo en los niños al ser material visual y auditivo.

Otra opinión sería que la gamificación ofrece un potencial transformador al convertir actividades básicas en experiencias divertidas y gratificantes para los estudiantes. Al ofrecer recompensas tangibles o intangibles, como lo son puntos e insignias, motivando así a los niños a alcanzar objetivos de manera más eficiente y entretenida. Del mismo modo, Cantillo (2020) asume que

> La gamificación es un enfoque importante que optimiza la experiencia del aprendizaje y permite la enseñanza de asignaturas complejas, como los idiomas. Además de lo anterior, la

> gamificación es una tendencia contemporánea que permite brindarle a los alumnos la posibilidad de adquirir nuevas herramientas que les permitan potenciar sus habilidades cognitivas y sociales mediante la práctica del juego y la lúdica (Pág. 60).

De tal manera, se puede ratificar que la gamificación es una herramienta poderosa en la educación, ya que no solo mejora la experiencia del aprendizaje, sino que también puede contribuir al desarrollo integral de los estudiantes mediante la práctica del juego y la lúdica. A su vez, la gamificación en un enfoque más especificó, brinda a los alumnos un aprendizaje más eficaz, en donde pueden adquirir más herramientas que potencien su nivel académico y social. En cuanto a las experiencias obtenidas a través de las practicas académicas, he observado mayores resultados en un ambiente lúdico, que en uno tradicional. El tradicional, puede generar cansancio y desmotivación en los niños, el cual, no les permite buscar sus ideales de aprendizaje. En cuanto al ambiente lúdico, los niños pueden expresarse de una manera más libre, pues es un aprendizaje dinámico que permite lograr unos mejores resultados a nivel académico.

La gamificación como estrategia

Por otra parte, Córdova (2020) mencionan “Los aportes de la gamificación como una estrategia de aprendizaje”, pues de las recientes investigaciones realizadas se destacó la relevancia e importancia, sus elementos, y algunos ejemplos de plataformas. Concluyendo que la gamificación es una metodología activa de enseñanza propuesta para los docentes como medio innovador hacia las nuevas prácticas pedagógicas. Es importante aclarar que la gamificación en si no se trata de crear juegos, sino en utilizar los elementos del mismo e incorporarlos en las actividades propuestas. Hecho por el cual, la tarea del docente es ser creativo y hacer uso de su imaginación para crear actividades gamificadas que capten la atención de sus estudiantes, pues esta es la finalidad de la gamificación, crear o causar impacto que motive a los niños y niñas a participar y tener un aprendizaje activo y significativo de una manera menos tradicional y gramática.

Por otra parte, Merino, Recalde, Burneo, Idrovo y Sánchez (2023) en su análisis documental realizado demuestran que la gamificación es una técnica útil en el campo pedagógico para los docentes y estudiantes en el desarrollo de sus clases tanto a distancia como personalmente. Ya que, las ventajas de esta metodología es que se adapta a las actualizaciones tecnológicas y necesidades actuales, representando una fortaleza en el pilar fundamental de toda

sociedad en cualquier país como los es la educación en cada una de sus etapas, ya que recrea, motiva, genera imaginación, y promueve el trabajo en equipo.

Ahora bien, Córdova (2020), menciona que la gamificación es una estrategia de aprendizaje, pero por su parte Merino, Recalde, Burneo e Idrovo (2023) contrarrestan su idea expresando que es una técnica. Entonces, ¿Quién tiene la razón? Si bien se sabe que las estrategias son guías flexibles para alcanzar logros de objetivos propuestos, las técnicas de aprendizaje son como trucos o herramientas que los estudiantes usan para acordarse de lo que aprenden en la escuela. Por lo cual, resalto la idea de Córdova, ya que dice que no se trata solo de hacer juegos, sino de integrar elementos de juego en las clases, es decir, los docentes deben asumir el reto creativo de crear estrategias gamificadas incorporando elementos del juego, como lo son los premios por completar logros, la asignación de puntos, incluso una jerarquía en cuanto a la recolección de puntos (quien ocupa el primer lugar). Todo lo anteriormente mencionado, tiene como objetivo principal motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más activo y significativo usando estrategias menos tradicionales. Pero a su vez, se resalta la idea de Merino, Recalde, Burneo, Idrovo y Sánchez ya que, mencionan la utilidad de la gamificación en la educación, ya sea en clases en persona o virtuales, argumentando que esta se adapta a los avances tecnológicos y a las necesidades educativas actuales, mejorando la educación en todas sus etapas.

Experiencias de gamificación en el área de inglés

Finalmente, Pérez y Palacio (2018) en su trabajo titulado "El juego como estrategia Lúdico-Pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria". Expresa que el uso de las tic, trabajo colaborativo y el uso de textos literarios ayudan a la compresión, motivación y atención, puesto que los resultados indican que el uso de las herramientas anteriormente mencionadas reflejaron resultados positivos, no obstante mientras, se analizaban los resultados de los instrumentos aplicados se puede concluir que los estudiantes no están aprendiendo el idioma de manera adecuada, por lo cual el uso de herramientas innovadoras como el juego y la gamificación logran forjar resultados diferenciales desde mediano a largo plazo.

2.3 Base conceptual

> A manera introductoria, Gallego (2018) Cualesquiera que sean los referentes conceptuales que empleamos para la construcción de nuestro marco teórico, estos no salen de la nada: tienen una historia, son producidos en contextos sociales específicos y académicos que inciden sobre ellos, se entroncan con tradiciones de investigación que los preceden y establecen diálogos con otras. Todos estos elementos son importantes para situar al lector en los rasgos generales de la(s) teoría(s) asumida(s), para justificar la pertinencia de su elección y para entender, en cierta medida, por qué ésta plantea lo que plantea y estudia lo que estudia. La base para cualquier análisis crítico de un sistema conceptual es su correcta contextualización. (Pág. 16)

Sin importar que teorías o enfoques usemos en nuestro marco teórico, es clave entender que no surgen de la nada. Tienen un trasfondo y están basados en investigaciones previas, por lo cual, es fundamental para los lectores esta parte de la investigación ya que de esta manera pueden comprender las teorías que se están aplicando además del porqué se eligieron.

Estrategias de aprendizaje: son herramientas que permiten entender y recordar nueva información. Existen diversidad de estrategias de aprendizaje, yendo desde técnicas de memorización hasta la resolución de problemas. Sin embargo, la finalidad en sí de las estrategias de aprendizaje consiste en crear conocimientos y/o aprendizajes significativos que no se olviden al momento, sino que perduren y se puedan aplicar en la vida diaria.

Gamificación: es una estrategia crucial para la implementación efectiva de actividades interactivas, por lo cual, es importante para impulsar o generar la experiencia del estudiante, manteniendo su interés continuo en la asignatura y temas que se estén impartiendo. La gamificación permite integrar actividades educativas tradicionales, pero incorporando logros participativos y motivadores, que en ocasiones suelen faltar en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Técnica Mecánica de Recompensa de la Gamificación

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Algunas técnicas mecánicas son:

- Acumulación de puntos, se asigna un valor cuantitativo a diferentes acciones y se acumulan a medida que se realizan.

- Escalando niveles: se definen una serie de niveles que el usuario va superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que se cumplen los objetivos se generan premios a modo de “colección”.
- Regalos: son bienes que se le da al jugador de manera gratuita al conseguir un objetivo.
- Clasificaciones: se clasifica a los usuarios en función de los puntos u objetivos logrados.
- Desafíos: serían competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene puntos o premios.
- Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto planteado, solo o en equipo.

2.4 Base legal

Para dar inicio a todo lo que respecta al ámbito legal, se debe empezar con

> La constitución política de Colombia, también llamada Carta magna o Carta Fundamental, es la ley máxima y suprema de un país o estado. En ella se especifican los principales derechos y deberes de sus participantes, y define la estructura y organización del Estado. En Colombia esta constitución se modificó drásticamente por última vez en 1991, luego de durar más de 100 años con la constitución de 1886. (Pág. 1)

Por lo cual se podría concluir que la Constitución Política de Colombia, es como la regla de oro del país, ya que es la norma más importante que define los derechos y obligaciones de todos los ciudadanos.

El bilingüismo en Colombia tiene su propia ley. La cual es la **Ley 1651 de julio 12 de 2013.**

Ahora bien, de acuerdo a ley 115 de 1994 en el **Artículo 21.** Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria. En la clasificación (M) Menciona: “La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera”

Asimismo, en el **Articulo 22**. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. En la clasificación (L) menciona: “La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”

Por otra parte, en el **Articulo 23.** Se menciona el idioma inglés como una de las Áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación para el logro de los objetivos de la educación básica. Las cuales necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

A su vez, Altablero No. 37, octubre - diciembre 2005. En su artículo titulado "Bases para una nación bilingüe y competitiva" Hace mención a lo que se vive en pleno siglo XXI, en el cual se rige la globalización. Por lo cual, Colombia necesitaba desarrollar la capacidad de sus ciudadanos para manejar al menos una lengua extranjera. Teniendo esto en cuenta, el Ministerio de Educación formuló el Programa Nacional de Bilingüismo 2004-2019, en el cual se incluyen los nuevos Estándares de competencia comunicativa en inglés. Como dato extra, fue el Marco Común Europeo el referente para fijar los niveles de dominio que se deben lograr.

Ahora bien, hay propuestas de resoluciones para destacar la importancia del aprendizaje del idioma inglés en el país, una de ellas es la del 26 de julio de 2022, en la cual, el congresista Armando Zabarain del dpto. de Atlántico redactó un informe dirigido al presidente de la cámara de representantes David Mayorca. Lo anterior, con la finalidad de radicar ante el despacho del congreso de la republica Pública de Colombia un proyecto de ley "Por medio del cual se crea la Política Pública Nacional en Bilingüismo (PPNB) y se dictan otras disposiciones". Con el cual, busca contribuir al proceso de fortalecimiento de enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua para todos los colombianos.

Programa Nacional de Bilingüismo

El PNB (2004-2019) es un proyecto implementado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) no solo como plan estratégico del Gobierno nacional para el mejoramiento de la calidad de la política educativa en los niveles básico, medio y superior, sino como una estrategia para la promoción de la competitividad de los ciudadanos colombianos. La implementación del Programa está basada en dos consideraciones: a) el dominio de una lengua extranjera se considera factor fundamental para cualquier sociedad interesada en hacer parte de dinámicas globales de tipo económico, académico, tecnológico y cultural, y b) el mejoramiento de la competencia comunicativa en inglés de una sociedad o población conlleva el surgimiento de oportunidades para sus ciudadanos, el reconocimiento de otras culturas y el crecimiento individual y colectivo.

El objetivo principal del PNB es tener ciudadanos capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, que inserten al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural. Entre los objetivos específicos, el PNB busca que a partir del año 2019 todos los estudiantes terminen su educación media con un nivel intermedio (Bi según los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Extranjera: inglés). Igualmente, a partir de este año, se espera que todos los docentes de inglés del país posean un nivel, por lo menos, intermedio-avanzado (B2 según los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Extranjera: inglés).

2.5 PROPUESTA

Leveling up language: The gamified English journey

A continuación, se presenta el título y el plan de acción de la propuesta. Esta como se ha expuesto hasta ahora, pretende resolver fundamentalmente el problema esencial del estudio: a) Bajo nivel de inglés en los estudiantes de básica primaria. De allí que se elaboró la propuesta denominada: “Leveling Up Language: The Gamified English Journey” (Subiendo de nivel el idioma: el viaje del inglés gamificado). Esta estrategia se basó en las experiencias y observaciones durante las prácticas de investigación formativa, en donde se reflejaba la baja motivación de los estudiantes al ver la asignatura, además de lo complicado que resultaba para ellos memorizar y/o aprender las temáticas de inglés. Por medio de esta propuesta se espera obtener resultados fructíferos creando asi motivación en los estudiantes por medio de juegos y estrategias gamificadas, además de generar conocimientos que fomenten el uso educativo del internet y aplicaciones educativas como lo son Kahoot, Qizzlet, Duolingo e incluso Youtube, esto con el fin de generar aprendizajes significativos y flexibles para los niños y a su vez incentivar a los docentes a incorporar en sus clases ciertos elementos de la gamificación para romper el estigma tradicional de escribir y estudiar al pie de la letra. Como punto clave a resaltar, es que la gamificación no solo se limita a un área como lo es el inglés, sino que es flexible y pueden hacer uso de ella en cualquier área a orientar.

Fundamentación teórica de la propuesta

Teniendo en cuenta lo antes mencionado por diferentes autores respecto a la gamificación Cantillo (2020) asume que,

> La gamificación es un enfoque importante que optimiza la experiencia del aprendizaje y permite la enseñanza de asignaturas complejas, como los idiomas. Además de lo anterior, la gamificación es una tendencia contemporánea que permite brindarle a los alumnos la posibilidad de adquirir nuevas herramientas que les permitan potenciar sus habilidades cognitivas y sociales mediante la práctica del juego y la lúdica (Pág. 60).

La presente propuesta se basó en los autores Cantillo (2020) y Sanz (2017) debido a que ambos autores tienen una perspectiva interesante y con información clave acerca de la gamificación y la importancia de la incorporación de la misma en el área de inglés con el fin de generar aprendizajes significativos en los estudiantes. Por ende, se convirtieron en la inspiración a realizar las siguientes actividades y poner en práctica lo planteado por ellos en sus diferentes investigaciones.

2.6 Descripción de las actividades

Actividad 1. Magic Emotions: Para esta temática se abordó una estrategia gamificada en la cual se incorporaron elementos del juego como lo son la obtención de puntos y medallas. Para ello, se explicó el tema por medio de una ruleta digital la cual fue proyectada en un televisor, luego de a un estudiante fueron pasando a girar la ruleta y la emoción que cayó la imitaron y luego dijeron como creían que se decía en inglés. Todos aquellos que respondieron correctamente, obtuvieron un punto, el cual fue anotado en el tablero, y así sucesivamente hasta que todos pasaron. Luego de ello, se realizó una evaluación oral sencilla en donde se mencionó la emoción en inglés y respondieron en español de cual se trataba, los estudiantes que acertaron obtuvieron otro punto, además que también se asignaran puntos por participación. Finalmente, se observó los puntos obtenidos y los cinco primeros estudiantes que obtuvieron la mayor cantidad obtuvieron una medalla hecha en foami en reconocimiento a su compromiso con el aprendizaje.

Actividad 2. Wonder Family: Para orientar este eje temático se realizaron diferentes actividades divididas por momentos. En el primer momento, se dio explicación acerca de qué es la familia y se orientó el vocabulario en inglés de la misma. Luego de ello, se proyectó en el TV

canciones infantiles en inglés acerca de los miembros de la familia para que los niños reforzaran lo desarrollado anteriormente. Después, se realizó una ruleta digital con todos los nombres de los estudiantes, la ruleta se giraba dos veces y allí se conformaba una pareja de niños, que luego debían eligir entre ellos quien imitaría a uno miembro familiar, muy parecido a un juego de roles, luego de imitado, el otro estudiante debía decir el nombre de dicho familiar en inglés por ejemplo "Is a mother". Al terminar, el estudiante que anteriormente había imitado, paso a adivinar y asi sucesivamente pasaron todos los estudiantes. Luego de realizado el juego, los estudiantes realizaron un álbum familiar con imágenes que los niños traían de casa (se les pidió con anterioridad), allí los educandos armaron su álbum y escribieron cada miembro de la familia haciendo uso del vocabulario aprendido anteriormente. Asimismo, se realizó un repaso del vocabulario proyectando en el televisor canciones acordes a lo aprendido en clase.

Actividad 3. Amazing Sports everywhere! Para esta temática se abordaron diferentes estrategias gamificadas: algunas fueron dentro del aula de clase, otras fuera de ella y por último se realizó una evaluación (quiz) a manera de repaso desde la aplicación de Kahoot (para ello se usaron tablets suministradas por el rector del colegio). Ahora bien, en el primer momento se dio explicación de la temática por medio de flash cards y conversatorio con los estudiantes, a raíz de eso, se proporcionó el vocabulario en inglés acerca de los deportes dando énfasis en aquellos que resultaron más llamativos para ellos. Luego, los niños se dirigieron al patio en donde se ejecutaron pequeñas muestras de los deportes que a ellos les gustaban y se recordó nuevamente la palabra en inglés correspondiente para los mismos. Después, al momento de regresar al salón de clases, los estudiantes dibujaron dos deportes favoritos y escribieron el nombre en inglés. Finalmente, se organizaron a los niños en grupos para dar entrega de las tablets y explicar brevemente la plataforma de Kahoot y abordar el quiz del vocabulario de los deportes en inglés aprendidos durante la clase.

Actividad 4. The wonderful world of Clothes and accessories, para esta última temática se abordaron juegos gamificados y herramientas tecnológicas. Primeramente, se explicó a los estudiantes el vocabulario en ingles de ropa y accesorios, luego se proyectó en el TV canciones infantiles en inglés para reforzar lo explicado anteriormente y que escucharan atentamente la pronunciación adecuada de los mismos, después de ello se realizó practica de pronunciación a manera de repaso. Posteriormente, se realizó una competencia entre los niños en el cual se

pasaron de a tres estudiantes al frente y se mencionaba una prenda de vestir o accesorio en inglés y el primero que respondiera cual era en español obtuvo un caramelo como premio. (todos los estudiantes participaron). Para finalizar, se realizó una evaluación breve de lo aprendido durante la clase por medio de la aplicación de Kahoot. Para ello, se organizaron en grupos y se les proporcionaron las tablets para la ejecución del mismo.

2.7 Plan de acción

Objetivos Pedagógicos	Actividad	Acciones	Recursos	Responsable	Fecha tiempo
Fortalecer el vocabulario en inglés. Reconocer las emociones y los miembros de la familia.	Magic Emotions	Expresarán en voz alta palabras sobre estado de ánimo en inglés, tales como: angry, sad, happy, etc.	Televisor, medallas en foami	Leidy Saray Martinez Silva	22 y 24 de Abril del 2024
	Wonder Family	Por medio de juego de rol, interpretarán un miembro de la familia y expresarán en voz alta el nombre de dicho miembro en inglés	Televisor, medallas en foami, octavo de cartulina de colores, colbon, imagenes	Leidy Saray Martinez Silva	29 de Abril y 1 de Mayo del 2024
Fortalecer el léxico de los estudiantes por medio de canciones en inglés y estrategias gamificadas.	Amazing Sports everywhere!	A través de un quizz virtual desde la plataforma de Kahoot, demostrarán sus conocimientos adquiridos en cuanto a vocabulario de	Tablets, Televisor, flash cards	Leidy Saray Martinez Silva	6 y 8 de Mayo del 2024

Reconocer y diferenciar los deportes, ropa y accesorios.		deportes en inglés.			
	The wonderful world of Clothes and accessories	Expresarán en voz alta vocabulario de ropa y accesorios en inglés, además de demostrar sus conocimientos con base a ellos por medio de un quizz virtual desde la plataforma de Kahoot	Tablets, Televisor	Leidy Saray Martinez Silva	13 y 15 de mayo del 2024

Capítulo III

Marco Metodológico

A continuación, en el presente capítulo se presenta el marco metodológico y el conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas de la investigación.

> Según, Azuero, (2018), La formulación del marco metodológico en una investigación, es permitir, descubrir los supuestos del estudio para reconstruir datos, a partir de conceptos teóricos habitualmente operacionalizados. Significa detallar cada aspecto seleccionado para desarrollar dentro de la investigación que deben ser justificado por el investigador.

De manera que, se puede decir que la elaboración del marco metodológico en una investigación tiene como objetivo descubrir los supuestos del estudio, con el fin de reconstruir datos haciendo uso de conceptos teóricos, lo cual implica explicar detalladamente cada aspecto seleccionado para desarrollar la investigación, los cuales deben estar justificados debidamente por el investigador.

3.1 Epistemología de la investigación.

La epistemología de la investigación se refiere como tal al estudio de cómo se genera y se valida el conocimiento desde un contexto de investigación científica. Más específicamente, en la

epistemología de la investigación, se abordan preguntas fundamentales para llegar a conocer y comprender la realidad a través de la investigación, abordando diversos enfoques con el fin de validar los conocimientos y la confiabilidad de lo que se investiga. Ahora bien, Según, Lisboa (2018), plantea que,

> La investigación cualitativa es un paradigma emergente que sustenta su visión epistemológica y metodológica en las experiencias subjetivas e intersubjetivas de los sujetos, cuya práctica se orienta hacia la sociedad construida por el hombre, donde interactúan las versiones y opiniones del ser pensante, respecto a los hechos y fenómenos de estudio, para construir la realidad de manera cooperativa y dinámica.

Por lo cual se puede concluir que la investigación cualitativa está en auge como un enfoque que se basa en las experiencias personales e interpersonales. Asimismo, este paradigma se centra en sí en entender cómo la sociedad humana funciona a partir de las opiniones de la gente involucrada.

3.2 Método

Agregando a lo anterior, el presente estudio se realiza bajo el método de Investigación-Acción. En el cual, Rodríguez, Loor y Palma (2018) ratifican que, "La investigación-acción alude a una serie de estrategias metodológicas empleadas para el mejoramiento del sistema educativo y social, al pasar de lo mero social al compartir educacional; tal como una estrategia pedagógica de relación entre lo académico y social"

Asimismo, Según, Colás, y Buendía, (1994:297) citados por Berrocal, plantean que "la Investigación-Acción se propone como herramienta para el desarrollo profesional del docente, de ahí la necesidad que los profesionales de la educación conozcan mínimamente estos planteamientos". Por otra parte, establecen cuatro fases para elaborar una investigación acción adecuada y pertinente, las cuales son: Diagnóstico, Planificación, Observación y Reflexión.

Para complementar lo anteriormente expresado por Cólas y Buendía, se anexa la siguiente imagen:



Esquema tomado de: Colás, y Buendía, (1994:297)

3.3 Informantes

Ahora bien, como toda investigación bajo un enfoque cualitativo debe haber unos informantes claves quienes darán la información con base a su experiencia, por ello Martínez, (2020), define que los informantes

> son aquellas personas que tienen un amplio conocimiento desde la experiencia sobre la categoría de estudio, con el aporte de ese conocimiento se puede ampliar significativamente ámbitos de la problemática que no se conoce. Ellos se encuentran inmersos en las comunidades objetos de estudios. Se denominan claves porque permitirán seguir consolidando la información en la medida que va aportando otro medio de información a la investigación. (Pág. 42)

Por lo cual, se puede concluir que los informantes claves son todas aquellas personas que están inmersas en la investigación, ya que debido a su conocimiento pueden ayudar a comprender aspectos importantes que quizá no resaltan a primera vista. Además, que se les llama “Claves”

porque proporcionan información adicional a la investigación, lo cual permite fortalecer la recopilación de datos.

Por otro lado, el grupo con el que se va a trabajar para esta investigación será con estudiantes del Grado segundo con edades comprendidas de 7 años. Cabe aclarar, que las actividades propuestas en el documento se aplicaron a todos los estudiantes. Pero, la evaluación solo fue dirigida a los que presentaron un desempeño deficiente en el área al momento del diagnóstico.

3.4 Escenario

Ahora bien, como toda investigación acción es necesario resaltar la importancia del escenario educativo en el cual se desarrollará lo planteado. De tal manera Iquira y Hernandez (2018) menciona que

> la práctica pedagógica se convierte en el escenario que posibilita el planteamiento del ejercicio investigativo, este último permite potenciar la apuesta educativa de la institución en la que tuvo lugar. Es preciso insistir en cómo esta relación fortalece el proceso investigativo en los maestros en formación. En este sentido, es posible reconocer como la Escuela es un escenario que brinda oportunidades para la investigación y formación de maestros, lo que dio cabida a desarrollar la presente propuesta y cumplir con los propósitos que la orientaron. (Pág.30)

De tal manera se resalta la importancia de la institución en donde se empleará la investigación, ya que resulta beneficioso en el proceso, pues permite al docente oportunidades para que desarrollen su propuesta y cumplan sus objetivos planteados.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, el escenario educativo de la presente investigación se realizó en el Centro Educativo Joyas de Cristo ubicado en el barrio San Martín de villa del rosario – Norte de Santander.

3.5 Técnicas e Instrumentos

Se hace necesario resaltar, que, para la recolección de datos, los instrumentos que se utilizaron fueron la observación directa, prueba, entrevista y algunos materiales didácticos. Ahora bien, el diagnostico se realizó con una prueba a fin de conocer cómo estaba conformada la institución y el aula de clase, además de dar a conocer el problema.

Ahora bien, según Hernández, (2015), menciona que, “El diagnóstico educativo o pedagógico constituye, entre docente y alumnos, un ejercicio fundamental de aproximación que implica el descubrimiento de aspectos cognoscitivos, actitudinales y aptitudinales del grupo y de cada uno de sus integrantes.

Aunado a esto, Ramírez, Cabezas, Rodríguez y Acero (2018), mencionan que “El concepto de material didáctico ha sufrido una serie de transformaciones a través del tiempo, comenzando de porque atiende a distintos nombres tales como recursos, medios y ayudas pedagógicas, sin embargo, se llega a la conclusión que todos los anteriores cumplen una función, son herramientas que facilitan y apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje tanto del docente como del estudiante”.

Por otra parte, se realizó el cuadro de categorías como una aproximación sobre la que el docente fundamentó el diseño de los instrumentos.

CATEGORIA	SUBCATEGORIA	ATRIBUTOS
VOCABULARIO	Nivel Fonético	Pronunciar Fonemas
	Nivel semántico	Significado del término
	Producción oral	Pronunciar en oraciones completas
	Revisión	Retroalimentación
	Gamificacion	Actividades gamificadas

Fase de ejecución

Para la fase de la ejecución y de la evaluación se utilizó la entrevista cualitativa que consiste en que, al momento de terminar las actividades planteadas, se realizan una serie de preguntas basadas en lo ejecutado durante las clases. Dichas preguntas, van dirigidas a los cinco informantes que, a raíz del diagnóstico, se observaron con menor dominio del tema.

3.6 Cronograma

Actividad	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
Planteamiento del problema	X															
Objetivo general y específicos		X														
Capítulo II Marco teórico Propuesta			X													
Capítulo III Marco metodológico				X												
Capítulo IV Análisis y discusión					X											
Ejecución de la propuesta						X	X	X	X							

Recolección y análisis de datos										**X**	**X**	**X**				
Capítulo V Conclusiones													**X**			
Dedicatoria. índice, introducción, resumen, Abstract														**X**		
Orientaciones y lineamientos para la sustentación oral y diapositivas															**X**	**X**

Capítulo IV

Análisis y discusión de los datos

En este capítulo se presenta el análisis de los datos obtenidos y la discusión teórica de los mismos. A fin de que la información sea presentada de forma más organizada se colocará el análisis según cada fase y en una matriz de datos y la interpretación correspondiente en la parte inferior de cada tabla. Igualmente, se realizará ítem por ítem.

4.1 Fase diagnóstico

Se realizó una prueba de inglés básico a todo el grupo el cual constaba de temas como los colores, animales, frutas y algunos útiles escolares con el fin de observar que tanto dominio de los temas tenían. Al terminar, se reflejó que al menos el 90% de los estudiantes tenían dificultad en cuanto al vocabulario y escritura de dichas temáticas. Hecho por el cual, se planteó retomar

nuevamente algunos temas a fin de fortalecer los aprendizajes previos. Sin embargo, estos serán aplicados de manera gamificada para obtener mejores resultados.

4.2 Fase de ejecución de la propuesta

Semana 1

Ítem 1: ¿Cómo te sentiste durante la actividad "Magic Emotion"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me sentí bien porque trajeron el televisor para aprender las emociones	E5	Gamificación
Informante 2	Me sentí bien porque habían actividades	E5	Gamificación
Informante 3	Me sentí bien porque estábamos jugando	E5	Gamificación
Informante 4	Me sentí bien porque fue muy divertido	E5	Gamificación
Informante 5	Me sentí bien porque me gusto que jugáramos en clase	E5	Gamificación

Interpretación

Con base a las respuestas dadas por los informantes en la tabla 1. Se observó que para todos resultó divertido que se realizará la clase por medio de actividades gamificadas y el uso de herramientas tecnológicas como el televisor. Por su parte, Pajares (2014) menciona que "el televisor posee un alto valor pedagógico si sabemos desarrollarlo adecuadamente. Aunque, por otro lado, también puede influir negativamente en el alumnado si no trabajamos correctamente la alfabetización audiovisual". De tal manera, se concluye que el uso de la tecnología, en este caso, del televisor influye positivamente en el proceso educativo de los estudiantes, siempre y cuando, este sea utilizado de manera oportuna.

Ítem 2: ¿Cómo te sentiste pronunciando el vocabulario aprendido durante la actividad "Magic Emotion"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría

Informante 1	Me gustó porque fue una actividad divertida en clases	A1	Nivel fonético
Informante 2	Me sentí más o menos porque no había practicado la pronunciación de las palabras	A1	Nivel fonético
Informante 3	Bien, fue un poco complicado pero fue divertido	A1	Nivel fonético
Informante 4	Me gustó pronunciar las emociones en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 5	Me sentí asustado porque no sabía pronunciar bien	A1	Nivel fonético

Interpretación

Teniendo en cuenta la información dada por los informantes en la tabla 2, se concluye que todos están de acuerdo en que, pese a que les resultó algo complicado porque no habían practicado las palabras, se sintieron bien durante la actividad al momento de pronunciarlas. Por su parte Rolo, (2019) menciona que "trabajar la pronunciación es muy importante, no siempre se ha considerado la pronunciación como algo merecedor que se le dedique tiempo de clase y que se trabaje explícita y concretamente" Por lo cual, se resalta la poca importancia que se le da a la pronunciación adecuada del inglés, siendo esta una parte fundamental del idioma. Además, que resulta agradable de practicar para los estudiantes.

Ítem 3: ¿Para ti qué fue lo más divertido durante la clase de las "Magic Emotion"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me gustó aprender las emociones y que jugáramos con la ruleta.	E5	Gamificación
Informante 2	Lo más divertido es que habían actividades y la ruleta en donde pudimos imitar las emociones y luego adivinarlas	E5	Gamificación
Informante 3	Los juegos en donde teníamos que decir la emoción y pronunciarla bien	A1	Nivel fonético

Informante 4	Que teníamos que adivinar las emociones y decirlas bien	A1	Nivel fonético
Informante 5	Adivinar las emociones que estaban en la ruleta	E5	Gamificación

Interpretación

Retomando las respuestas de la tabla número 1, se observa que el uso de las actividades gamificadas para orientar el vocabulario en inglés genera resultados pertinentes que dejan huella en los estudiantes, fomentando de esta manera participación y aprendizaje experiencial. Al respecto, Iquise (2020) señala que "las actividades gamificadas han influido de manera positiva y siendo de mucha utilidad tanto como para el docente y el estudiante, dando una experiencia mucha más atractiva. Genera motivación, simplifica las actividades dificultosas y el progreso del estudiante va siendo mucho más significativo". Por tanto, se puede concluir que incorporar actividades gamificadas dentro del aula de clase da resultados positivos en los estudiantes, pues aumentan la participación en su proceso de aprendizaje.

Ítem 4: ¿Cómo te sentiste cantando el vocabulario aprendido a través de las canciones proyectadas en el televisor durante la actividad "Magic Emotion"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me gustó porque fue muy divertido pronunciar las emociones en las canciones	A1	Nivel fonético
Informante 2	Me sentí bien porque pude practicar mi pronunciación de las emociones	A1	Nivel fonético
Informante 3	Me gustó porque pude practicar como se decían las emociones en inglés y saber que significaban en español	B2	Nivel semántico
Informante 4	Me gustó porque por medio las canciones aprendemos mejor el inglés	A1	Nivel fonético
Informante 5	Me pareció divertido, porque es más fácil aprender las palabras con canciones	A1	Nivel fonético

Interpretación

Si bien la mayoría de estudiantes mencionaron que les resulto más sencillo pronunciar por medio de canciones, hubo uno que comentó que gracias a esas canciones se le facilito el conocer el significado de la emoción en español, además de que fue menos complicado pronunciar el vocabulario por medio de canciones. De tal manera, se concluye que para los niños y niñas practicar la pronunciación del vocabulario por medio de canciones en inglés tiende a ser una herramienta útil para su aprendizaje. Báez (2018) menciona que "Las canciones son un recurso motivador capaz de crear un clima distendido y lúdico. La música ayuda a que el alumnado use el inglés sin importarles errar, pues siguen un patrón rítmico y repetitivo." Ahora bien, teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, se resalta que la música, en este caso las canciones, son un recurso que puede convertirse en una gran ayuda al momento de reforzar los conocimientos en cuanto a pronunciación de vocabulario en inglés, ya que los estudiantes por medio del ritmo y la melodía pueden decir las palabras correctamente y de una manera más lúdica y menos aburrida para ellos.

Ítem 5: ¿Crees que es importante repasar y pronunciar el vocabulario que aprendiste durante la actividad de "Magic emotion"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Sí, porque es importante que no se nos olvide lo que aprendimos	D4	Revisión
Informante 2	Pues sí, porque si no repasamos se nos va a olvidar	D4	Revisión
Informante 3	Sí, es importante	D4	Revisión
Informante 4	Sí, es importante porque tenemos que estudiar	D4	Revisión
Informante 5	Sí, porque después se nos olvida	D4	Revisión

Interpretación

Finalmente, se concluye la importancia de la retroalimentación en clase y en casa, en cuanto al repaso de lo aprendido dentro de la clase, pues, todos los informantes estuvieron de acuerdo en que, si no se repasa nuevamente, se les olvidara lo que aprendieron. Gómez, (2021) menciona que "cuando repasamos aquello que ya hemos estudiado lo que estamos haciendo es reforzar las conexiones neuronales que se formaron previamente. Sin embargo, si estas conexiones no se refuerzan, terminan desvaneciéndose hasta desaparecer, lo que nos lleva al olvido" por lo cual, se concluye que es de gran importancia el repasar en casa los temas abordados en clase, pues como bien mencionan los informantes, sino se realiza adecuadamente, pueden perder la información y después cuando se les pregunte nuevamente no tendrán el conocimiento para responder pertinentemente.

Semana 2

Ítem 1: ¿Cómo te sentiste durante la actividad "Wonder Family"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me gustó mucho porque hicimos juegos en la clase	E5	Gamificación
Informante 2	Me sentí bien porque fue muy chévere adivinar el familiar que imitaba mi compañero y poder decir cuál era en inglés	E5	Gamificación
Informante 3	Me gustó porque aprendí a pronunciar en inglés la familia	A1	Nivel fonético
Informante 4	Me sentí bien porque fue divertido y pudimos tener el televisor en el salón y jugamos a imitar	E5	Gamificación
Informante 5	Me gustó que la profe nos haya explicado como se dice mamá y papá y los otros en inglés y que significa	B2	Nivel semántico

Interpretación

Teniendo en cuenta la información recopilada por los informantes, se da a manera de conclusión, que para la mayoría resulto divertido que se realizará la clase por medio de juegos de interacción ligados a la pronunciación de vocabulario dado en clases. Además, del uso de

herramientas digitales o tecnológicas como el televisor. Gutiérrez, (2017) “es importante resaltar que es aceptado por todos que el juego ha estado presente a lo largo de toda la historia con un carácter universal, lo que hace que se pueda afirmar que el juego es una herramienta esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de los más pequeños.” Aunado a ello, se concluye que el juego siempre será bienvenido a la hora de realizar clases didácticas que propicien el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Ítem 2: ¿Cómo te sentiste pronunciando el vocabulario aprendido durante la actividad “Wonder family”?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me sentí bien pronunciando esas palabras porque a mí me gusta el inglés	C3	Producción oral
Informante 2	Me gustó porque fue divertido y aprendí a decir mamá en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 3	Fue divertido porque me gusta que traiga el televisor y haga juegos en clase	E5	Gamificación
Informante 4	Me gustó porque así aprendo a decir la familia en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 5	Me sentí feliz porque dije bien las palabras en inglés cuando la profe me preguntó	C3	Producción oral

Interpretación

Ahora bien, según el análisis de la pregunta, los informantes varían en sus respuestas. Sin embargo, tienen un eje en común y es donde mencionan lo grato que fue para ellos el aprender cómo se dicen sus miembros familiares en inglés, además de que se sintieron felices cuando se les pregunto sobre algún miembro de la familia en inglés y respondieron correctamente. Por su parte, Saralegui, (2021) menciona la

> importancia de adquirir conocimiento en una segunda lengua: hoy en día nadie puede negar que viviendo en el siglo XXI es más que conveniente ser capaz de comunicarse con soltura, no sólo en un entorno cercano, sino en un entorno más global. (Pág.5)

De tal manera, se resalta la gran importancia que tiene el aprendizaje de una segunda lengua en la actualidad, es conveniente hablar otro idioma con soltura pues vivimos en una época en la cual existe mucho turista y oportunidades en el extranjero. Además, si se siembre el gusto por aprender idiomas en los niños y niñas, puede generar mayores ventajas, tanto en el ámbito social y profesional, como en el ámbito cognitivo.

Ítem 3: ¿Para ti qué fue lo más divertido durante la clase de las "Wonder Family"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me gustó el juego de imitar el familiar y hacer el álbum en la cartulina	E5	Gamificación
Informante 2	Me gustó pegar las fotos de la familia en la cartulina para hacer el álbum	E5	Gamificación
Informante 3	Me gustó el juego de adivinar y las canciones que había en el televisor	E5	Gamificación
Informante 4	Me gustó que hicimos un álbum familiar y puse las fotos de mi familia y escribí en inglés aunque me quedaron mal algunas palabras	E5	Gamificación
Informante 5	Me sentí bien y lo que me pareció más divertido fue el juego de imitar a la familia y decir cuál era en inglés	E5	Gamificación

Interpretación

Si bien es cierto que se habla del vocabulario, para los informantes no pasa por alto la subcategoría de la gamificación, pues en su mayoría mencionan lo felices que están al momento de realizarse las clases de inglés, en donde salen de la rutina, jugando en clase mientras aprenden nuevas palabras. Es por ello, que se resalta la importancia de realizar clases gamificadas que capten la atención de los estudiantes y los motive a ser activos en su aprendizaje. Con base a lo anteriormente mencionado, González, (2020) expresa que

> a través del juego ha podido comprobar que, a la hora de utilizar el juego como metodología en clase, mantiene la motivación, sin embargo, hay que ir actualizándolo

> cuando sea necesario; ya que por muy motivadora que sea una actividad, si se hace repetitiva, el alumno puede llegar a perder toda la motivación por ella. (Pág. 10)

Teniendo en cuenta lo relatado por Gonzáles, se resalta que la incorporación de los juegos en clase es apremiante y genera excelentes resultados, además de la importancia que tiene el actualizar el tipo de juego que se realice, ya que como menciona por más innovador o motivador que sea, puede generar que el estudiante pierda el interés por participar y se torne monótono o rutinario.

Ítem 4: ¿Cómo te sentiste cantando el vocabulario aprendido a través de las canciones proyectadas en el televisor durante la actividad "Wonder Family"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Bien, fue muy chévere aprender como se dice la familia en inglés	B2	Nivel semántico
Informante 2	Bien, fue divertido porque me gusta que usen el televisor para poner canciones en inglés	E5	Gamificación
Informante 3	Me gusta mucho que la profe traiga el televisor y nos ponga música de inglés con las palabras que vimos	E5	Gamificación
Informante 4	Me gustó porque cantando las canciones es más fácil decir las palabras que aprendimos	A1	Nivel fonético
Informante 5	Me sentí un poco triste porque no me sabia todos los nombres de la familia en inglés	C3	Producción oral

Interpretación

Ahora bien, teniendo en cuenta las diversas respuestas de los informantes. Se puede concluir que el uso de canciones infantiles en inglés como refuerzo del aprendizaje del vocabulario aprendido en clase si es necesario, esto debido a que los estudiantes pueden escuchar y pronunciar correctamente las palabras por medio de las canciones, facilitando asi su producción oral y el nivel fonético. Asimismo, Suárez (2020) expresa que

> Las canciones infantiles hacen parte de la búsqueda y la definición de contenidos a fortalecer en los planes de clases, además, el plan de acción de las intervenciones tiene un

carácter rutinario, que permite evocar el vocabulario trabajado en la escucha de la canción para después poder ponerlo en práctica en los diferentes momentos que propicia la clase. (Pág. 4)

Por lo cual, las canciones infantiles son de gran utilidad al momento de aprender un nuevo idioma, ya que, por medio de estas, los estudiantes recuerdan y practican el vocabulario aprendido durante las clases, permitiendo de esta manera fortalecer los contenidos dados.

Ítem 5: ¿Crees que es importante repasar y pronunciar el vocabulario que aprendiste durante la actividad de "Wonder Family"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Es muy importante porque me hizo recordar a mi familia y aprendí a escribir y decir cómo se dicen en inglés.	C3	Producción oral
Informante 2	Si, para aprenderlas bien por si vuelven a preguntar	D4	Revisión
Informante 3	Es importante que estudiemos en la casa para que no se nos olvide	D4	Revisión
Informante 4	Sí, porque si no estudiamos se nos olvida y luego sacamos malas notas	D4	Revisión
Informante 5	Sí, porque asi no se olvida y podemos escuchar las canciones que la profe puso en la clase	D4	Revisión

Interpretación

Finalmente, se concluye con la importancia de la retroalimentación ya sea en casa o en clase, pues los informantes mencionan que, al no hacerlo puede causar que las palabras aprendidas se olviden fácilmente y luego cuando se las pregunten de nuevo no las sabrán, por lo cual no habrán obtenido un aprendizaje significativo sino efímero. Tal cual, como lo mencionó anteriormente Gómez, (2021).

Semana 3

Item 1: ¿Cómo te sentiste durante la actividad "Amazing Sports Everywhere!"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me sentí muy bien porque aprendí a decir los deportes en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 2	Bien, me gusto porque aprendí los deportes en inglés	B2	Nivel semántico
Informante 3	Me sentí un poco triste porque mi grupo termino de último lugar en el quizz, pero fue muy divertido	E5	Gamificación
Informante 4	Me sentí bien, pensé que solo era levantar la mano pero todo fue como un juego muy divertido	E5	Gamificación
Informante 5	Bien, me pareció divertida la clase	E5	Gamificación

Interpretación

Si bien hay diferentes opiniones respecto a la pregunta, podría decirse que la mayoría de informantes les resulto divertida la clase y el hecho de que pudieron aprender nuevas palabras como los deportes en inglés. Además, resaltan su agrado con las actividades gamificadas que se plantearon para la enseñanza de la temática. Aunado a ello, Gaspar (2021) menciona que

> la gamificación funciona como una estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje para promover comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que le sea más atractivo y retador, que genere un compromiso con la actividad planteada en la que participe y le motive al logro de experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. (Pág. 2)

Así pues, la gamificación actúa como una estrategia didáctica que motiva los procesos de enseñanza-aprendizaje. Lo anterior, se basa en las observaciones y experiencias al momento de implementar las actividades gamificadas, por lo general siempre tienen el mismo resultado, el cual es la creación de ambientes atractivos y lúdicos que generan aprendizajes significativos para los estudiantes.

Ítem 2: ¿Cómo te sentiste pronunciando el vocabulario aprendido durante la actividad “Amazing Sports Everywhere!”?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me sentí bien, me gusto pronunciar las palabras que aprendimos	A1	Nivel fonético
Informante 2	Me sentí bien pronunciando las palabras de los deportes en inglés porque estaba divertido	A1	Nivel fonético
Informante 3	Yo me sentí muy bien y enérgica diciendo las palabras de los deportes, ahora ya se decir mi deporte favorito en inglés	C3	Producción oral
Informante 4	Me sentí bien, ahora sé decir y pronunciar los deportes en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 5	Bien, porque las palabras eran muy fáciles de decir	A1	Nivel fonético

Interpretación

Con base a las respuestas obtenidas, se resalta que para todos resultó agradable poder pronunciar el vocabulario de los deportes en inglés, lo anterior, debido a que eran palabras "fáciles" de mencionar, facilitando de esta manera el aprendizaje de las mismas. Dando énfasis en las respuestas obtenidas de lo sencillo que fue aprender el vocabulario porque eran "Faciles", Wallstreetenglish, (2022) respalda dicha idea mencionando que

> El inglés es generalmente aceptado en cuanto a no tener tanto grado de nivel de complejidad al momento de aprenderlo. El vocabulario es sencillo de entender y su relación con otros idiomas, facilita el entendimiento de las estructuras gramaticales y conceptos de su vocabulario" (Pág. 1)

De este modo, el idioma inglés se considera "sencillo" de aprender debido a que su vocabulario es fácil de entender y existen diversas maneras de aprenderlo o practicarlo. Asimismo, se menciona que sus estructuras gramaticales tienden a ser "fáciles" debido a la similitud que tiene con otros idiomas.

Ítem 3: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase "Amazing Sports Everywhere!"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría

Informante 1	Aprender los deportes en inglés	B2	Nivel semántico
Informante 2	Aprender los deportes en inglés	B2	Nivel semántico
Informante 3	Que estuvimos en equipo y trabajamos juntos en equipo	E5	Gamificación
Informante 4	Me gusto lo de los deportes, lo de la Tablet y el televisor	E5	Gamificación
Informante 5	Que hicimos juegos y trajeron el televisor y las tablets	E5	Gamificación

Interpretación

Llegados a este punto, los informantes expresan su contento con la incorporación de herramientas tecnológicas como las tablets y el televisor, usados a fines de orientar una clase gamificada y diferente para ellos, permitiendo que creen aprendizajes significativos que trasciendan más allá de una clase de inglés con normalidad. Es por ello, que se resalta la importancia de implementar estas herramientas en las clases, pues siempre resultan gratas para los estudiantes. Novoa, (2014) menciona que "las tablets sirven como un complemento que ayuda a facilitar el aprendizaje de los estudiantes". Por esta razón, se resalta la importancia que en pleno siglo XXI se haga uso de las herramientas digitales como lo son los televisores, las tablets y las plataformas de internet o aplicaciones, siempre y cuando sea bajo la supervisión del docente; pues como es bien sabido el uso inadecuado de las mismas puede generar distracción o generar dependencia al uso de dichas herramientas.

Ítem 4: ¿Cómo te sentiste durante el quizz realizado por la plataforma de Kahoot en la clase de "Amazing Sports Everywhere!"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Me sentí bien, me gusto la actividad con las tablets	E5	Gamificación
Informante	Me sentí muy bien haciendo el quizz con las tablets	E5	Gamificación

2			
Informante 3	Me gustó porque fue divertido hacer el quizz en la Tablet	E5	Gamificación
Informante 4	Me sentí muy bien y estuvo muy divertido y mis compañeros me ayudaron a responder	E5	Gamificación
Informante 5	Me sentí súper bien haciendo la evaluación en la Tablet y con mis compañeros	E5	Gamificación

Interpretación

Aunado a lo anterior, se destaca que todos los informantes estuvieron de acuerdo en que el quizz digital fue de su agrado y algo innovador para ellos, convirtiendo de esta manera la evaluación en un rato divertido y pedagógico dentro del aula. Así mismo, Quintero (2022) expresa que

> Al analizar el uso de Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje, este software produce motivación al usarlo en el salón de clase, ya que dispone de múltiples estrategias para conseguir el objetivo que los estudiantes aprendan a través del juego. (Pág. 13)

El implementar aplicaciones virtuales como estrategia evaluativa genera mayor motivación de parte de los estudiantes, pues en vez de ver la evaluación como algo para temer, lo ven de una manera más didáctica, como un juego y de esta manera generan mayor aprendizaje. Ahora bien, el hecho de implementarse en grupos, crea un ambiente de cooperación en el cual los estudiantes intercambian sus saberes con el fin común de ganar el primer lugar de la tabla.

Ítem 5: ¿Crees que es importante repasar y pronunciar el vocabulario que aprendiste durante la actividad de “Amazing Sports Everywhere!”?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Sí, porque asi uno aprende mejor las cosas	D4	Revisión
Informante 2	Sí, porque asi nos las aprendemos y si vamos a otro país vamos a saber	D4	Revisión

Informante 3	Sí, porque si vamos a estados unidos los amiguitos no nos van a entender y por eso debemos aprender inglés	D4	Revisión
Informante 4	Si es muy importante porque asi puedes aprender los deportes en inglés	B2	Nivel semántico
Informante 5	Porque si no, no pasamos el año y no vamos a aprender nada	D4	Revisión

Interpretación

Finalmente, algunos informantes mencionaron que es importante repasar el vocabulario aprendido porque se debe de reforzar mejor los conocimientos. Sin embargo, dos de ellos fueron más allá en él porque es de importancia, mencionando que, si en algún momento visitan otro país, en el exterior, estos conocimientos serán claves para su comunicación. De tal manera, se ratifica la importancia del aprendizaje del idioma, no solo por una nota y para el colegio, sino para la vida, que vaya más allá de una institución o un salón de clase. Por su parte, Álvarez (2010) respalda la idea de que

> Aprendiendo nuevas lenguas extranjeras se aprende también de otras culturas y se puede entender la información que llega de distintas partes del mundo, por eso resultará muy beneficioso para los alumnos comenzar a edades tempranas. (Pág. 8)

Debido a ello, se resalta que aprendiendo el idioma también se adquiere conocimientos de otras culturas, es por ello que es tan importante incentivar y apoyar a los niños a aprender el idioma y familiarizarse con él.

Semana 4

Item 1: ¿Cómo te sentiste durante la actividad “The wonderful world of Clothes and accessories”?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	feliz, porque estaba muy divertido y es un juego	E5	Gamificación
Informante 2	Bien, que ganamos	E5	Gamificación

Informante 3	Bien, porque aprendí cosas nuevas y aprendí más inglés	B2	Nivel semántico
Informante 4	Se sintió bacáno porque aprendí	B2	Nivel semántico
Informante 5	Bien la tablet estaba muy chévere	E5	Gamificación

Interpretación

Si bien la pregunta pudo tener diversidad de respuestas, los cinco informantes destacan por sobre todo la parte gamificada que se realizó, mencionando lo mucho que fue de su agrado el implementar el juego en clase, además de las herramientas tecnológicas como el televisor y las tablets para evaluar la temática de una manera más didáctica y poco convencional. Es por ello, que Baena, (2021) manifiesta que "La gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje".

Por lo cual, se ratifica que la gamificación es de gran importancia en la actualidad, ya que potencia las capacidades de los estudiantes y crea ambientes activos y propicios para el aprendizaje.

Ítem 2: ¿Cómo te sentiste pronunciando el vocabulario aprendido durante la actividad "The wonderful world of Clothes and accessories"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Bien, porque era fácil de entender las palabras	B2	Nivel semántico
Informante 2	Bien, porque fue fácil de decir las palabras en inglés	A1	Nivel fonético
Informante 3	Bien, porque aprendimos más inglés para más adelante y conseguir un trabajo en otro país	B2	Nivel semántico
Informante	Bien, estuvo fácil de pronunciar	A1	Nivel fonético

4			
Informante 5	Bien estuvo muy bacáno, porque hacían actividades las tablets y todo	E5	Gamificación

Interpretación

Ahora bien, teniendo en cuenta la información dada por los informantes, se puede concluir que el aprendizaje de la temática de "Clothes and accessories" resultó sencilla para ellos, dado a que mencionan que eran palabras "fáciles" tanto de entender como de pronunciar, además de que les encantó que haya sido por medio de tablets y juegos. Por otra parte, es de importancia destacar la visión que tuvo uno de los informantes en donde expresa que el aprender inglés puede servirle para conseguir un trabajo en otro país; de tal manera, entiende que el idioma no es solo una asignatura, sino una futura herramienta que le servirá más adelante. Por otra parte, Gonzales (2016) destaca que

> la pronunciación es crucial para que exista una comunicación efectiva, ya que, si el estudiante no produce los sonidos de forma inteligible, no será capaz de comunicarse o lo hará con dificultades, lo que traerá interferencias en la comunicación. Esto sugiere que la enseñanza de la pronunciación tiene que ser integrada con los otros aspectos y habilidades lingüísticas en aras de lograr la competencia comunicativa en los estudiantes. (Pág. 5)

Sin embargo, no se suele tener en cuenta la pronunciación, siendo este un factor imprescindible para el aprendizaje del idioma, por lo general se enfocan en la escritura del mismo, pero no hacen énfasis en el nivel fonético que se debe tener al hablarlo; de allí radica la importancia del equilibrio entre ambos factores, pero dando un poco más de peso a la pronunciación, la cual se puede trabajar por medio de diversas estrategias incluidas las canciones infantiles en inglés.

Ítem 3: ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase "The wonderful world of Clothes and accessories"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante	El juego con las tablets	E5	Gamificación

1			
Informante 2	Que trajeron tablets, trajeron el televisor, hicieron actividades	E5	Gamificación
Informante 3	Las tablets y el televisor	E5	Gamificación
Informante 4	Que usamos las tablets y aprendimos más inglés	E5	Gamificación
Informante 5	Lo de las tablets, porque es bacáno	E5	Gamificación

Interpretación

Observando la tabla #3 basada en la pregunta ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase "The wonderful world of Clothes and accessories"? se observa que en su totalidad los informantes mencionaron su agrado por la implementación de las tecnologías tanto para el aprendizaje del vocabulario como para la parte evaluativa del mismo. Por su parte, Muñoz en (2019) menciona que

> Mediante el uso de las TIC es posible acceder a una gran cantidad de recursos y materiales educativos. Las TIC también sirven para mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes permitiendo agilizar los procesos de trasmisión y adquisición del conocimiento y haciendo más didáctico el aprendizaje. (Pág.20)

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se destaca la importancia de implementar las TIC en el aula de clase, pues estas tienen cantidades de recursos y materiales que sirven al docente para orientar de manera lúdica y didáctica sus clases, creando ambientes propicios que agilizan el aprendizaje de sus estudiantes.

Ítem 4: ¿Cómo te sentiste durante el quizz realizado por la plataforma de Kahoot en la clase de "The wonderful world of Clothes and accessories"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante	Feliz	E5	Gamificación

1			
Informante 2	Bien	E5	Gamificación
Informante 3	Bien, porque pudimos hacer algo diferente y fue bonito hacerlo	E5	Gamificación
Informante 4	Divertido porque tocaba escoger la respuesta correcta	E5	Gamificación
Informante 5	Bien, todo está chévere todo	E5	Gamificación

Interpretación

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos de la anterior tabla, se puede apreciar que la actividad evaluativa por medio de Kahoot y de las herramientas tecnológicas fue de agrado para los informantes, pues destacan que "hicieron cosas diferentes" por ende, disfrutaron de la clase. Aunado a ello, Alvarado en (2022) hace énfasis en que "Kahoot ha demostrado que logra captar la atención e interés del maestro al ser un elemento innovador pues ha transformado un elemento evaluador tradicional en un nuevo modelo de evaluación".

Teniendo en cuenta lo mencionado por Alvarado, se destaca que la plataforma de Kahoot es un elemento innovador para el docente, ya que puede realizar evaluaciones de una manera menos tradicional y más llamativa para los estudiantes, ya que siendo un "juego" los estudiantes querrán competir por el primer lugar.

Ítem 5: ¿Crees que es importante repasar y pronunciar el vocabulario que aprendiste durante la actividad de "The wonderful world of Clothes and accessories"?

Sujeto	Unidad textual de análisis	Código	Categoría
Informante 1	Porque puede ir a un país que no le entienden inglés y puede estudiar	B2	Nivel semántico
Informante 2	Si porque se me olvidan como a los 3 segundos	D4	Revisión
Informante	Si porque cuando vayan a presentar algo en inglés	D4	Revisión

3	podamos responder bien		
Informante 4	Si porque así cuando uno vaya a decir dice mal	A1	Nivel fonético
Informante 5	Sí, porque uno tiene que saber para, por ejemplo, si uno va a ir a un país y si uno no sabe hablar ese idioma no va a poder hacer nada	B2	Nivel semántico

Interpretación

Retomando lo mencionado por los informantes se destaca la importancia que tiene repasar y pronunciar correctamente el vocabulario aprendido en clases. Por otra parte, uno de ellos menciona que si no practica su pronunciación lo dirá mal y otros respaldan su opinión manifestando que si no saben hablar bien el idioma y se van a otro país nadie los va a entender. Teniendo en cuenta lo antes mencionado, Capman en (2018) menciona que "Tener una buena pronunciación permitirá que te sientas más cómodo conversando en inglés, ya que nos aporta confianza y seguridad para desenvolvernos en cualquier situación". Es por ello, que es tan importante practicar la pronunciación con los estudiantes, que ellos puedan sentirse seguros de poder hablar inglés sin temor a equivocarse o decir que no saben pronunciar correctamente. De allí es donde realmente radica la labor docente, de brindarle seguridad a sus estudiantes para afrontar sus miedos o inseguridades al aprender el idioma y hablarlo.

Capítulo V

Conclusión

Para este capítulo se presentan las conclusiones de la investigación realizada por la autora sobre el bajo interés del aprendizaje del inglés y adquisición de vocabulario del mismo en el grado segundo de la institución educativa Joyas de Cristo del Municipio de Villa del Rosario, en este sentido estas conclusiones se irán presentando a partir de los objetivos específicos.

En el primer objetivo específico titulado "diagnosticar el nivel de inglés de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Joyas de Cristo", se puede concluir que los estudiantes tenían un bajo nivel de vocabulario y presentaron confusiones entre palabras, además de que tenían poco dominio de la escritura de palabras sencillas en inglés. Asimismo, al momento de expresar cómo se trabajarían las clases, mostraron poco entusiasmo, pues mencionaron que no les gustaba el idioma porque era muy difícil.

Ahora bien, en el segundo objetivo planteado, el cual fue "diseñar un plan de acción teniendo en cuenta la gamificación como estrategia del aprendizaje de inglés para los estudiantes de segundo grado de la institución educativa Joyas de Cristo", se construyeron clases gamificadas en las que el vocabulario y la gamificación fueron de la mano, creando ambientes propicios para generar aprendizajes significativos. Aunado a ello, se buscó promover el gusto por aprender el idioma y que los estudiantes fueran participes de su proceso.

Por otra parte, en el tercer objetivo que consistía en "implementar el plan de acción con estrategias de gamificación con los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Joyas de Cristo", se realizó una propuesta gamificada la cual fue titulada como "Leveling Up language: The gamified english journey ", dicha propuesta se fundamentó en los autores Cantillo (2020) y Sanz (2017), por su parte, tanto Cantillo como Sanzs mencionaron en sus diferentes investigaciones, la gran importancia que tiene la gamificación en el siglo XXI y como esta es una estrategia innovadora que deberían usar los docentes, no solo de manera digital (por medio de herramientas tecnológicas y aplicaciones), sino que también se puede aplicar de manera física, adecuando o incorporando ciertas pautas del juego a las clases, como lo es la obtención de

puntos. Ahora bien, esta estrategia se aplicó en cuatro semanas, por medio de cuatro actividades que fueron tituladas: Magic emotions, Wonder family, Amazing sports everywhere! Y The wonderful world of Clothes and accessories. Es importante resaltar que en cada una de las actividades propuestas se cumplió con los materiales y se hizo uso de las herramientas tecnológicas, por lo cual, se pudo aplicar totalmente la propuesta.

Finalmente, en el objetivo número cuatro que llevaba por nombre "valorar el desempeño de los estudiantes de segundo grado en el área de inglés luego de la implementación del plan de acción mediante el uso de estrategias de gamificación". Se pudo concluir que efectivamente los niños aprenden de una manera más fácil a través de la gamificacion, pues por medio de actividades gamificadas logran un mejor dominio del vocabulario, pronunciación y del idioma, asimismo, la gamificacion permite que el inglés sea un aprendizaje mucho más factible y sencillo de aprender, ya que incluso los informantes afirmaron su gusto por aprender y el disfrute obtenido por medio de las actividades realizadas. Por otra parte, los resultados que estas actividades lograron en los estudiantes fue: aprender vocabulario de palabras cotidianas y sencillas, pronunciación adecuada y pertinente, dominio de las tematicas, seguridad al expresar lo aprendido y por último y no menos importante, el gusto inminente hacia la asignatura de inglés, hasta el punto de proyectarse en un futuro fuera del país hablando el idioma orientado durante su primera infancia.

Referencias bibliográficas

1. Acosta, Martínez, Molina, Pérez y Zambrano (2016), La teoría socio-critica. Tomado de: https://es.slideshare.net/MaryolguiPirela/paradigma-sociocrtico-y-complejo
2. Agualimpia y Pacheco, (2021), "Uso De La Gamificación Y El Aprendizaje Basado En Retos Para Mejorar El Aprendizaje Del Inglés En Estudiantes De Grado 9°, Tomado de: https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f259a87b-758f-42d8-91b9-b3edeb815575/content
3. Álvarez, (2020), Antecedentes en la investigación cualitativa, cuantitativa o mixta. Tomado de: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10819/Nota%2520Acad%25C3%25A9mica%25203%2520%252818.04.2021%2529%2520-%2520Antecedentes%2520de%2520Investigaci%25C3%25B3n.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy
4. Alvarado (2022), "Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano", Tomado de: https://economicsocialresearch.com/index.php/home/article/download/2 3/133
5. Álvarez (2020), El marco teórico. Tomado de: https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10823/Nota%2520Acad%25C3%25A9mica%25209C%2520-%2520Marco%2520te%25C3%25B3rico.pdf%3Fsequence%3D4%26isAllowed%3Dy
6. Álvarez, (2010) "El inglés mejor a edades tempranas" Tomado de: Dialnet-ElInglesMejorAEdadesTempranas-3391524 (1).pdf
7. Arguello (2015), Estrategias Metodológicas. Tomado de: https://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf
8. Azuero (2018), Marco Metodológico, tomado de: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7062667.pdf
9. Baena (2021), "La importancia de la gamificación en la educación", Tomado de: La importancia de la gamificación en la educación - Flup
10. Báez, (2018) "El uso de canciones en la enseñanza del inglés en educación infantil" Tomado de, TFG-L2196.pdf (uva.es)
11. Cabrera, (2019), en su investigación titulada "Gamificación Como Estrategia Didáctica Para La Enseñanza – Aprendizaje Del inglés En El Grado Transición Del Colegio Nuestra Señora Del Carmen En Villavicencio, (Meta)", tomado de:

https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/63f0d39b-8234-4582-865a-d3206608ad39/content

12. Camizan (2021), Las estrategias de aprendizaje. Tomado de: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8179006.pdf

13. Cantillo (2020). Estrategia de Gamificación para la enseñanza de vocabulario en inglés en el grado tercero de primaria. Universidad de Santander UDES, Tomado de: https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/d68d6a06-9d80-4ea4-a27a-da5983199c07/content

14. Capman (2018), "La pronunciación sí es importante", Tomado de: https://capman.es/blog/la-pronunciacion-si-es-importante

15. Chacón (2021), Colombia con uno de los niveles de inglés más bajos del mundo. Tomado de: https://www.eltiempo.com/vida/educacion/dia-del-idioma-nivel-de-ingles-en-colombia-de-los-mas-bajos-del-mundo-550360#:~:text=Mateo%20Chac%C3%B3n%20Orduz-,23%20de%20abril%202021%2C%2010%3A18%20A.,M.&text=Colombia%20se%20encuentra%20entre%20los,cuya%20lengua%20nativa%20es%20otra

16. Chomsky (1980) Rules and R epresentations. New York: Columbia University Press. (Trad. cast.: Reglas y Representaciones. México: Fondo de Cultura Económica, 1983) Citado por Diaz, y Brouard, Tomado de file:///C:/Users/HP/Downloads/3406-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6816-1-10-20210305.pdf

17. Colás, y Buendía (1994:297) citados por Berrocal, Investigación acción y sus fases. Tomado de: https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%202%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf

18. Constitución Política de Colombia, Tomado de: https://www.constitucioncolombia.com/historia.php

19. Cordova (2020), Gamificación como estrategia de aprendizaje, Tomado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69883/Cordova_AJC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

20. Dionne (2003) citado por Salaregui en su investigación titulada "El Aprendizaje Del Vocabulario De Inglés A Través Del Juego, En Edades Tempranas", tomado de: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/21621/SaraleguiLandaElena.pdf?sequence=1

21. Duarte y Coelho (2020) Dificultades de aprendizaje en la disciplina del idioma inglés y su relación con el entorno familiar en el colegio estatal de san vicente de paulo (2020): Tomado de: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/disciplina-del-idioma-ingles

22. EF English Proficiency Index: Resultados del año (2023), Tomado de: https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2023/ef-epi-2023-english.pdf

23. EL TIEMPO (2022), "¡Rajados en inglés! Colombia, cuarto peor de la región en dominio del idioma". Tomado de: https://www.eltiempo.com/vida/educacion/rajados-en-ingles-colombia-cuarto-peor-de-la-region-en-dominio-del-idioma-718039

24. Escorcia, Del valle y Díaz (2022), Gamificación Como Estrategia Didáctica Para El Fortalecimiento En Los Procesos De Enseñanza-Aprendizaje Del inglés. Tomado de: https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9098/GAMIFICACI%c3%93N%20COMO%20ESTRATEGIA%20DID%c3%81CTICA%20PARA%20EL%20FORTALECIMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

25. Fundora y Llerena (2018), "Características De Las Habilidades Comunicativas En Idioma Ingles Ej Estudiantes Del Curso Introductorio De La Lengua Inglesa", tomado de: https://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/view/818/691

26. Gallego (2018) "Como se construye el marco teórico de la investigación" Tomado de, https://www.scielo.br/j/cp/a/xpbhxtDHLrGHfLPthJHQNwK/?format=pdf&lang=es

27. Garcia Garcia y Martin "La Gamificación como Recurso para la Mejora del Aprendizaje del Inglés en Educación Primaria" Tomado de: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/682944/RILME_110.pdf?sequence=1

28. Gaspar, (2021) "gamificación como una estrategia de enseñanza-aprendizaje" Tomado de: La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior | Educación (unife.edu.pe)

29. Gómez (2020) "La gamificación como herramienta de aprendizaje en educación infantil" Tomado de: 194_29508906_20220606_1006.pdf (us.es)

30. Gómez, (2021) "Cómo repasar para que no se te olvide lo que has estudiado" Tomado de: Cómo repasar para no olvidar lo estudiado (educalive.com)

31. González, (2020) "El juego como estrategia didáctica y su importancia en el aprendizaje de los niños y niñas en educación primaria" Tomado de: CECILIA MORA GONZÁLEZ-VALERA Edu. Prim.20.pdf (us.es)

32. Gonzales, (2016) "La pronunciación y la enseñaza de inglés en las Ciencias Médicas", Tomado de: La pronunciación y la enseñaza de inglés en las Ciencias Médicas (sld.cu)

33. Hernández (2015), El diagnóstico educativo o pedagógico. Tomado de: https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207007.pdf

34. Iquira y Hernandez (2018) "La Escuela como escenario educativo para la investigación", Tomado de, Voces 10 Full Baja (19-02-20) (1).pdf (pedagogica.edu.co)

35. Iquise (2020) “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, Tomado de: content (usil.edu.pe)

36. Lisboa (2018), La investigación cualitativa. Tomado de: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351005/html/&ved=2ahUKEwin7ZeB-M2CAxXASzABHfkLDbwQFnoECB0QAQ&usg=AOvVaw3UPQm9rLPrDiPpvMnHp_Bz

37. Maldonado (2019), Estrategias de aprendizaje. Tomado de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200016

38. Marín (2023), Colombia sigue “Rajada” en aprendizaje de inglés: las preocupantes cifras de la nueva medición. Tomado de: https://www.elpais.com.co/educacion/colombia-sigue-rajada-en-aprendizaje-de-ingles-las-preocupantes-cifras-de-la-nueva-medicion.html

39. Martínez (2020), Informantes claves, tomado de: https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/742/151.%20Investigaci%C3%B3n%20cualitativa-web-.pdf?sequence=1&isAllowed=y

40. Martínez (2010), El referente teórico. Tomado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572012000300007

41. MEN (2006), Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés, Tomado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

42. Merino, Recalde, Burneo, Idrovo y Sánchez (2023), Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria, Tomado de: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5901/8948

43. Molina-G, (2021), titulado “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés” Tomado de: file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651%20(4).pdf

44. Montoya (2021) “Gamificación como estrategia didáctica en las Ciencias Sociales Monografía de compilación”, Tomado de: 2021DiegoMontoya.pdf (uan.edu.co)

45. Muñoz (2019), “Importancia de las TIC para el desarrollo de la educación en Colombia”, Tomado de: jgcampuzanou.pdf (unad.edu.co)

46. Novoa, (2014) “Uso de Tablet como herramienta informática en el aprendizaje de matemáticas y razonamiento lógico, para mejorar la comprensión del programa de Excel, utilizando el aula invertida, para la educación superior” Tomado de: 02Luis Gilberto Novoa Pazmiño.pdf (tec.mx)

47. Pajares (2014) “La tv en el aula de educación primaria. una propuesta curricular” Tomado de: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6908/TFG-L722.pdf?sequence=1

48. Periódico Altablero (2005), Tomado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html)

49. Pérez y Palacio (2018), "El juego como estrategia Lúdico-Pedagógica para desarrollar habilidades en el aprendizaje del idioma inglés en básica primaria" Tomado de: https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/91/1140879575%20-%201045738128.pdf

50. Peña (2020) Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Tomado de: TM.ED_PeñaRochaSamirYardany_2021 (uniminuto.edu)

51. Pontifica Universidad Javeriana Colombia (2023), Tomado de: https://lee.javeriana.edu.co/-/noticia-ingl%C3%A9s-1#:~:text=En%20el%20an%C3%A1lisis%20de%20los,pero%20inferior%20a%20registros%20anterioresl

52. Portilla (2020) Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), como declaraciones para establecer los procesos de aprendizaje, Tomado de: https://cehuma.unicesmag.edu.co/index.php/CEHUMA/article/view/39

53. Programa Nacional de Bilingüismo (2012) tomado de: https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/2172/2951

54. Quintero, (2022) "Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje" Tomado de: Dialnet-KahootYSuAplicacionEnActividadesDeEvaluacionEnElPr-8637948 (1).pdf

55. Ramírez, Cabezas, Rodríguez y Acero (2018), El material didáctico potencia la enseñanza de los docentes en formación participantes de la estrategia itinerante Aula Móvil, Tomado de: http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/384/3841575005/html/

56. Richards & Renandya (2002) citados por Salaregui en su investigación titulada "El Aprendizaje Del Vocabulario De Inglés A Través Del Juego, En Edades Tempranas", tomado de: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/21621/SaraleguiLandaElena.pdf?sequence=1

57. Restrepo-Rúa (2023), La Gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Tomado de: http://repository.unilasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/3511/1/1017253618.pdf

58. Rodríguez, García, Guevara y Erazo (2020), "Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés" Tomado de: file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-AlianzaEntreAprendizajeYJuego-7610753.pdf

59. Rodríguez, Loor y Palma (2018), La investigación-acción. Tomado de: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialne

t.unirioja.es/descarga/articulo/7183551.pdf&ved=2ahUKEwi5t8jz-82CAxVMhIQIHUjSCLg4ChAWegQIChAB&usg=AOvVaw2aVOh9PHTCOLOsDEpsbW01

60. Rolo, (2019) “La enseñanza y el aprendizaje de la pronunciación del inglés en enseñanza secundaria” Tomado de: La Ensenanza y el Aprendizaje de la Pronunciacion del Ingles en Ensenanza Secundaria.pdf (ull.es)
61. Saralegui, (2021), “Aprendizaje de vocabulario en inglés a través del juego, en edad temprana” Tomado de: Microsoft Word - TFG Elena Saralegui 2021.docx (unican.es)
62. Sans, Z, (2017), El aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés en educación primaria. Tomado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5741/SANZ%20SANZ%2C%20MONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
63. Suárez (2020) “Canciones infantiles: Una herramienta para adquirir vocabulario en inglés” Tomado de: Trabajo de grado Suárez Tapasco Mayra Alejandra.pdf (pedagogica.edu.co)
64. Técnica Mecánica de Recompensa de la Gamificación, tomado de: https://www.dcaboconsultores.com/que-es-la-gamificacion/#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20mec%C3%A1nica%20es%20la,a%20medida%20que%20se%20realizan.
65. Valencia y Velásquez (2021), La gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de segundo grado de un colegio público de Bogotá. Tomado de: https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/20421/TESIS%20DE%20GRADO%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
66. Velásquez y Gómez (2019), Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la gamificación. Tomado de: Fortalecimiento de la fluidez en ingles como lengua extranjera por medio de la gamificación.pdf (unilibre.edu.co)
67. Wall Street English (2022) “Vocabulario y Gramática en inglés para principiantes” Tomado de: Gramática en inglés para principiantes - Wall Street English
68. Wagner, Muse y Tannenbaum (2007), citados por Salaregui en su investigación titulada “El Aprendizaje Del Vocabulario De Inglés A Través Del Juego, En Edades Tempranas”, tomado de: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/21621/SaraleguiLandaElena.pdf?sequence=1
69. Dionne (2003), citados por Salaregui en su investigación titulada “El Aprendizaje Del Vocabulario De Inglés A Través Del Juego, En Edades Tempranas”, tomado de: https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/21621/SaraleguiLandaElena.pdf?sequence=1

70. Zabarain-D'Arce (2022) Política Pública Nacional en Bilingüismo (PPNB). Tomado de: https://www.camara.gov.co/sites/default/files/2022-08/P.L.062-2022C%20%28BILINGUISMO%29.pdf