

## **La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de vocabulario en inglés, en estudiantes de sexto grado del Colegio Cristo Obrero**

**Yaneth Rocío Vera Rincón**

CC 1094367264

Código estudiantil: 2020120020643

Correo: y\_vera5@unisimon.edu.co

Trabajo de Investigación como requisito para optar el título de **Magíster en Educación**

Tutor:

**Mg. José Alfredo Delgado Rangel**

### **RESUMEN**

El siguiente estudio tiene como tema central a la gamificación como estrategia didáctica para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje de vocabulario en inglés. De este modo, se exponen las diferentes problemáticas relacionadas con el aprendizaje del inglés dentro de la institución, así como la implementación de ideas en estudios previos cuyos contextos de estudio tuvieron lugar en su mayoría en países latino americanos y en el contexto Colombiano, para dar cuenta del impacto positivo de la estrategia que podría convertirse en un paraíso de creatividad educativa, ya que al usar los elementos usados en los juegos, ofrece la gran oportunidad de diseñar gran cantidad de actividades educativas basadas en juegos digitales y la combinación de plataformas sociales. El estudio se enfocó en el paradigma interpretativo a través del cual se buscaba obtener una mejor comprensión de distintos aspectos dentro del contexto, entre ellos, las prácticas de enseñanza y los fundamentos bajo las cuales han sido configuradas en los últimos años, especialmente durante la primaria. Por otra parte, también se quiso realizar

un diagnóstico de las experiencias obtenidas por los estudiantes con el fin de descubrir fortalezas y oportunidades de mejora que apoyarán el desarrollo de nuevas ideas dentro de la dinámica educativa. Por último, con el soporte teórico y principios de la gamificación se logró diseñar una ruta que hiciera posible el diseño de experiencias utilizando la estrategia de la gamificación para potenciar la competencia comunicativa, especialmente el componente del léxico. Como conclusiones del estudio se destacan las grandes limitaciones que existen por parte de los docentes no especialistas en la enseñanza del Inglés en comprender las orientaciones pedagógicas establecidas desde el MEN debido a su falta de preparación didáctica para enseñar la lengua extranjera, por otra parte se reconoce la gran necesidad de articular más la planeación de las clases a los intereses de los estudiantes con el fin de potenciar los aprendizajes dentro y fuera del aula, por último, se destaca el diseño de la ruta, como una estrategia útil para mejorar la planeación de las clases haciendo uso de los elementos del juego para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje.

**Palabras clave:** Gamificación, aprendizaje, enseñanza, inglés, motivación

### ABSTRACT

The following study focuses on gamification as a didactic strategy to improve both the teaching and learning of vocabulary in English. In this way, the different problems related to learning English within the institution are exposed, as well as the implementation of ideas in previous studies whose study contexts took place mostly in Latin American countries and in the Colombian context to account for the positive impact of the strategy that could become a paradise of educational creativity, since by using the elements used in the games, it offers a great opportunity to design a large number of educational activities based on digital games and the combination of social platforms. The study focuses on the interpretive paradigm through which it seeks to obtain a better understanding of different aspects within the context, among them, the teaching practices and the foundations under which they have been configured, especially during primary school. We also want to carry out a diagnosis

of the experiences obtained by the students in order to discover strengths and opportunities for improvement that support the development of new ideas within the educational dynamics. Finally, with the theoretical support and principles of gamification, it is intended to design a route that guides the design of experiences using the gamification strategy to enhance communicative competence, especially the lexicon component. As conclusions of the study, the great limitations that exist on the part of non-specialist teachers in the teaching of English in understanding the pedagogical guidelines established by the MEN due to their lack of didactic preparation to teach the foreign language, on the other hand, it is recognized the great need to articulate more the planning of the classes to the interests of the students in order to enhance learning inside and outside the classroom, finally, the design of the route is highlighted, as a useful strategy to improve the planning of the classes making use of the elements of the game to increase the motivation and the commitment of the students with their own learning

**Keywords:** Gamification, design, learning, teaching, english

## REFERENCIAS

1. Al-Azawi, R., Al-Faliti, F. y Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning. *International Journal of Innovation*, 7(4), 1-5.
2. Baquero, L. y Bernal, S. (2019). *El uso de un videojuego Minecraft © para la enseñanza de vocabulario en inglés a estudiantes de grado 10° del Instituto Salesiano San José en el municipio de Mosquera, Cundinamarca*. (Tesis de grado). Universidad de la Salle. Bogota, Colombia. Recuperado de: [https://ciencia.lasalle.edu.co/maest\\_didactica\\_lenguas/4/](https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/4/)
3. Barrera, A. (2004). *Pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria*. Recuperado de: file:///C:/Users/Cpe.Cpe-PC/Downloads/Dialnet-VocabularioYEdad-1307828.pdf
4. Beltran, M. (2017). *El aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera*.

- Recuperado de: <file:///C:/Users/Cpe.Cpe-PC/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf>
5. Biel, L. y García, M. (s,f). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
  6. Burgardt, G. (2004). *El aporte de Max Weber a la constitución del paradigma interpretativo en ciencias sociales*. Recuperado de: <https://cdsa.aacademica.org/000-045/506>
  7. Cabrera, L. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra*. (Tesis de grado). Corporación Universitaria Iberoamericana. Villavicencio Meta, Colombia. Recuperado de: <https://repositorio.iberoamericana.edu.co/bitstream/001/929/1/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20%E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%2>
  8. Casado, M. (2016). *La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria*. (Tesis de grado). Universidad Valladolid. Valladolid, España. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/18538/TFG-O%20741.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
  9. Coady, J. y Huckin, T. (1997). *Second language vocabulary acquisition, a rational for pedagogy*. Recuperado de: <https://www.cambridge.org/core/books/second-language-vocabulary-acquisition/2E8B121EC387B38AEDABD7FA90E5AEB1>
  10. Colas, M. (2006). *Metodología pedagógica para e-learning desde un enfoque*. Recuperado de: [file:///C:/Users/Familia%20%20C3%81lvarez%20Vera/Downloads/Metodologia pedagogicaparae-learningdesdeunenfoquesociocultural.1.pdf](file:///C:/Users/Familia%20%20C3%81lvarez%20Vera/Downloads/Metodologia%20pedagogicaparae-learningdesdeunenfoquesociocultural.1.pdf)
  11. Colombo, D. (2021). El cerebro ágil: Qué es la neuroplasticidad y cómo

- podemos usarla a nuestro favor. *Entrepreneur*. Recuperado el 10 de 11 de 2021, de <https://www.entrepreneur.com/article/395765>
12. Contreras, R. y Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
  13. Corrales, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281011.pdf>
  14. Diaz, L. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Recuperado de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext)
  15. Edge, J. (1994). *Essentials of english language teaching*. London: Longman
  16. Figueroa, J. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 4(27), 32-54. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495904>
  17. Foncubierta, M. y Rodriguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de Español*. Recuperado de: [https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)
  18. Garcia, M. (1988). *Estrategias de aprendizaje de vocabulario de inglés utilizadas por los estudiantes*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61902528.pdf>
  19. Ibañez, P. (2021). Procrastinar. *Revista La República* . Recuperado el 10 de 11 de 2021, de <https://www.larepublica.co/analisis/pilar-ibanez-514336/procrastinar-3248704>
  20. Jiménez, M. (1997). *La memoria y el aprendizaje del inglés en el aula*. Recuperado de: [https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce20-21/cauce20-21\\_37.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce20-21/cauce20-21_37.pdf)
  21. *Ley 115 de 1994*. Por la cual se expide la ley general de educación. Diario Oficial No. 41.214. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
  22. Marín, V. (2015). La gamificación educativa, una alternativa para la

- enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27(2), 1-5. Recuperado de:  
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/13433/pdf>
23. Maturana, L. (2015). La enseñanza del inglés en tiempos del plan nacional. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 4(2), 1-20. Recuperado de:  
<http://www.scielo.org.co/pdf/calj/v13n2/v13n2a06.pdf>
24. Mayora, A. y Gutierrez, M. (2019). Análisis del currículo del área de inglés en escuelas oficiales de Cali. *Revista Lenguaje*, 47(2), 1-15. Recuperado de  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-34792019000300685](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792019000300685)
25. McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world. TED ideas worth spread. Recuperado de:  
[https://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world](https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world)
26. Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Formar en lenguas extranjeras el reto*. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
27. Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones para autores de experiencias y establecimientos educativos. Guia 37 Ministerio de Educación Nacional*. Recuperado de  
[https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/guia\\_37.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/guia_37.pdf)
28. Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de Aprendizaje, Inglés grados 6° a 11*. Recuperado de:  
<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>
29. Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje*. Recuperado de:  
<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>
30. Ministerio de Educación Nacional. (s,f). *Serie lineamientos curriculares*.

- Recuperado de  
file:///E:/ideas%20para%20tesis/LA%20GAMIFICACION%20Nueva%20carpeta/lineamientos%20curriculares%20en%20ingl%C3%A9s.pdf
31. Mohammad, A. y Ketabi, S. (2011). *Mnemonics Instruction*. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/228990463\\_Mnemonic\\_Instruction\\_A\\_Way\\_to\\_Boost\\_Vocabulary\\_Learning\\_and\\_Recall](https://www.researchgate.net/publication/228990463_Mnemonic_Instruction_A_Way_to_Boost_Vocabulary_Learning_and_Recall)
32. Quintana, A. (2006). *Metodología de Investigación*. Recuperado de:  
<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/3634305-Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana.pdf>
33. Revista Aula Planeta. (2020). *40 herramientas TIC imprescindibles para el aula de Inglés*. Recuperado de:  
<https://www.aulaplaneta.com/2015/09/17/recursos-tic/40-herramientas-tic-imprescindibles-para-el-aula-de-ingles/>
34. Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación, como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Bogotá: Grupo Oceano.
35. Rodríguez, J. (2013). *Uso de Estrategias de Aprendizaje de Vocabulario para Incrementar el conocimiento lexico del Inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria. (Tesis de grado)*. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga, Colombia. Recuperado de:  
[https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis\\_MTE\\_Sulay\\_Jennifer\\_Rodriguez\\_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/627944/Tesis_MTE_Sulay_Jennifer_Rodriguez_Bersinger.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
36. Rodríguez, L. y Galeano, J. (2015). *El uso de las técnica de la gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de tiempos verbales. (Tesis de grado)*. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia. Recuperado de:  
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
37. Román, M. y Díez, E. (2015). *Currículum y aprendizaje. Revista de Educación, 4(2), 20-32*. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
38. Sánchez, A. (2012). *El bilingüismo en los bachilleres colombianos*.

Recuperado

de:

[https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/dtser\\_159.pdf](https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/dtser_159.pdf)

39. Sánchez, B. (2018). *Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés nivel pre-intermedio*. (Tesis de grado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito, Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2261/1/76630.pdf>
40. Sancho, E. (2015). *Adquisición de vocabulario en inglés*. (Tesis de grado). Universidad de Valladolid. Palencia, España. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/211099672.pdf>
41. Sanhueza, C., Ferreira, A. y Sáez, K. (2018). Desarrollo de la competencia léxica a través de estrategias de aprendizaje de vocabulario en aprendientes de inglés como lengua extranjera. *Lexis*, 42(2), 273-326. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.18800/lexis.201802.002>
42. Serbia, M. (2007). *Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa*. Recuperado de: [http://dspace.utalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia\\_JM.pdf](http://dspace.utalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia_JM.pdf)
43. Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Madrid: Pearson.
44. Toapanta, M. y Yépez, G. (2021). *La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés*. (Tesis de grado). Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador.
45. Vera, F. (2005). *Aplicaciones del Interaccionismo Simbólico en Clases de Inglés*. Recuperado de: <https://trabajosfernandovera.blogspot.com/2005/10/aplicaciones-del-interaccionismo.html>
46. Zanón, J. (1992). Como no impedir que los niños aprendan inglés. *Conocimiento, Lenguaje Educación*, 16(96), 1-16.