

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR  
EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS, EN ESTUDIANTES DE  
SEXTO GRADO DEL COLEGIO CRISTO OBRERO**

**YANETH ROCIO VERA RINCÓN**



**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
SAN JOSÉ DE CÚCUTA  
2021**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA PARA MEJORAR  
EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS, EN ESTUDIANTES DE  
SEXTO GRADO DEL COLEGIO CRISTO OBRERO**

**Autor:  
YANETH ROCIO VERA RINCÓN**

*Proyecto de investigación presentado como requisito para optar título de Magíster en  
Educación*

**Tutor:  
Mg. JOSÉ ALFREDO DELGADO RANGEL**

**UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
SAN JOSÉ DE CÚCUTA  
2021**

## GLOSARIO

**APRENDIZAJE:** Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia

**BILINGÜISMO:** Uso habitual de dos lenguas en una misma región o por una misma persona.

**COMPONENTES:** Son los incentivos que nos da el juego por pasar un nivel o fase

**DINÁMICAS:** Las dinámicas son las acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo

**GAMIFICACIÓN:** Técnica/metodología basada en los elementos atractivos de los juegos que convierte en lúdicas actividades que tradicionalmente no lo son.

**JUEGO:** Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza

**MOTIVACIÓN:** es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados

**MECÁNICAS:** Las mecánicas son las reglas del juego que permita involucrar al usuario de manera dedicada y divertida en las actividades que desea realizar

**RUTA:** Un conjunto de puntos de comunicación que conectan para obtener un producto

## 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 juego, ofrece la gran oportunidad de diseñar gran cantidad de actividades educativas basadas en juegos digitales y la combinación de plataformas sociales. El estudio se enfoca en el paradigma interpretativo a través del cual se busca 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, especialmente durante la primaria, por otra parte, también se quiere realizar un diagnóstico de las experiencias obtenidas por los estudiantes con el fin de descubrir fortalezas y oportunidades de mejora que apoyen el desarrollo de nuevas ideas dentro de la dinámica educativa. Por último, con el soporte teórico y principios de la gamificación se pretende diseñar una ruta que oriente 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 .

## CONTENIDO

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| <b>PRELIMINARES</b>   |             |
| <b>Lista de Figuras</b> .....   | <b>9</b>    |
| <b>Lista de Tablas</b> .....  | <b>10</b>   |
| <b>Lista de Anexos</b> .....  | <b>11</b>   |
| <b>TÍTULO</b> .....   | <b>12</b>   |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....   | <b>13</b>   |
| <b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....   | <b>15</b>   |
| Planteamiento del Problema .....  | 15          |
| <br>  |             |
| Formulación del Problema de Investigación.....  | 19          |
| <br>  |             |
| <i>Pregunta científica</i>  | 19          |
| Objetivos .....   | 20          |
| <br>  |             |
| <i>Objetivos generales</i>  | 20          |
| <i>Objetivos específico</i>   | 20          |
| Justificación .....   | 20          |
| <br>  |             |
| <b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b> .....   | <b>22</b>   |
| Antecedentes Investigativos del Trabajo .....   | 22          |
| <br>  |             |
| Referentes Teóricos .....   | 33          |
| <br>  |             |
| <i>El constructivismo y La enseñanza de una lengua extranjera.</i>                        | 33          |
| <i>El constructivismo en el desarrollo del e-learning</i>                                 | 35          |
| <i>Componentes del proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del enfoque comunicativo</i> | 37          |
| <i>Competencia del léxico</i>   | 38          |
| La Enseñanza de vocabulario en el idioma Inglés   | 38          |
| Distinción entre el conocimiento productivo y receptivo dentro de la competencia lexica   | 39          |
| Estrategias para la enseñanza de vocabulario  | 40          |
| Estrategias de aprendizaje de vocabulario   | 41          |
| Parámetros para el diseño de actividades para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario     | 43          |
| Herramientas didácticas para la enseñanza de vocabulario                                  | 43          |
| La memoria en el proceso de aprendizaje   | 45          |
| <i>La gamificación en el ambito educativo.</i>  | 47          |
| Transfondo didactico  | 47          |
| La gamificación y componente emocional en la escuela                                      | 48          |
| Proceso de gamificación en el aula de clase   | 49          |
| Caracterización de los participantes dentro de la dinámica del juego                      | 50          |
| <i>Las plataformas de aprendizaje</i>   | 53          |
| Marco Legal .....   | 54          |
| <br>  |             |
| <i>Ley 115 de 1994</i>  | 54          |

|   |           |
|---|-----------|
|   | 7         |
| <i>Programa nacional de bilingüismo</i>   | 55        |
| <i>Derechos básicos de aprendizaje en inglés</i>  | 56        |
| <i>Características y principios de algunas metodologías sugeridas en el currículo de lenguas extranjeras</i>  | 57        |
| <i>Identidad profesional del docente en lenguas extranjeras</i>   | 58        |
| Conceptos Principales .....   | 59        |
| Marco Contextual.....   | 65        |
| <b>HORIZONTE METODOLÓGICO .....</b>   | <b>68</b> |
| Paradigma de Investigación .....  | 68        |
| Enfoque de Investigación.....   | 68        |
| Metodo de Investigación.....  | 69        |
| Técnicas e Instrumentos.....  | 70        |
| Población y Muestra .....   | 72        |
| <b>RESULTADOS.....</b>  | <b>74</b> |
| La Enseñanza y Aprendizaje de Inglés Determinado por la Promoción de Vocabulario .....  | 74        |
| <i>La incidencia de los lineamientos curriculares en el diseño y planeación de las clases</i>   | 74        |
| <i>El modelo pedagógico constructivista dentro la enseñanza de Inglés en la institución</i>   | 76        |
| <i>La funcionalidad y usabilidad de recursos en el desarrollo de la competencia comunicativa</i>  | 78        |
| Criterios Relevantes en las Experiencias de Aprendizaje del Inglés Durante la Primaria .....  | 81        |
| <i>Perspectiva socioeconómicas y culturales del contexto y su relación con el aprendizaje del Inglés</i>  | 81        |
| <i>Experiencias significativas dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes de sexto</i>  | 83        |
| <i>El juego como reto creativo dentro de los proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés</i>  | 85        |
| Proponer un Ruta que Resignifique Curricularmente la Planeación de una Unidad Didactica, desde el Aprovechamiento de la Estrategia de la Gamificación ..... | 86        |
| <i>Número 1. Reconfigurar plan de asignatura</i>  | 87        |
| <i>Número 2. Diagnosticar fortalezas y necesidades de los estudiantes</i>   | 88        |
| <i>Número 3. Proponer la modalidad del diseño</i>   | 89        |
| <i>Número 4. Definir los objetivos de aprendizaje</i>   | 90        |
| <i>Número 5. Crear contenidos y actividades de gamificación</i>   | 91        |
| <i>Número 6. Añadir elementos de la gamificación dentro de la dinámica educativa</i>  | 92        |

|   |            |
|---|------------|
| <i>Número 7. Planificar el tipo de evaluación adecuado para facilitar la reflexión<br/>dentro del aprovechamiento de la estrategia de la gamificación</i> | 93         |
| <b>DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA.....</b>  | <b>95</b>  |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>  | <b>97</b>  |
| <b>RECOMENDACIONES.....</b>   | <b>100</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA .....</b>   | <b>101</b> |

## Lista de Figuras

|  | <b>Pág.</b> |
|--|-------------|
| <i>Figura 1.</i> Aspectos Empleados en el Conocimiento de una Palabra                                | 40          |
| <i>Figura 2.</i> Tipificación de estudiantes según sus actuaciones                                   | 53          |
| <i>Figura 3.</i> Escala de Nivel de Dominio del Inglés en Colombia                                   | 56          |
| <i>Figura 4.</i> Ruta para el diseño de una unidad didáctica usando la estrategia de la gamificación | 95          |

**Lista de Tablas**

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| Tabla 1. Derechos Básicos de Aprendizaje Grado Sexto  | 57          |
| Tabla 2. Formato de planeación de la unidad didáctica | 96          |

## **Lista de Anexos**

Anexo 1. Matriz de Antecedentes

Anexo 2. Matriz de conexión Metodológica

Anexo 3. Matriz de instrumentos de análisis

Anexo 4. Validación de instrumentos, selección de muestra, transcripción de entrevistas

Anexo 5. Matriz de categorización

Anexo 6. Matriz de ruta de diseño

Anexo 7. Infografía

Anexo 8. Unidad didáctica preparación pruebas SABER

## **TÍTULO**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE  
DE VOCABULARIO EN INGLÉS.**

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: La gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento del vocabulario del Inglés en estudiantes de sexto grado del colegio Cristo Obrero, tiene su arraigo en el problema identificado en la falta de conocimiento básico de vocabulario en Inglés, por parte de los estudiantes al iniciar la secundaria, donde se reconoce que para ellos resulta difícil poder expresar de manera eficiente estructuras básicas en Inglés, delimitando así su desempeño en el cumplimiento de los conocimientos mínimos requeridos en los derechos básicos de aprendizaje del Inglés.

La importancia de esta problemática radica en poder avanzar en el desarrollo de la competencia comunicativa en Inglés a través de una mejor comprensión del contexto para realizar una adaptación curricular pertinente, a partir de los procesos y fundamentos que se orientan en el currículo sugerido dentro del Plan Nacional De Bilingüismo. La investigación se ha fundamentado principalmente en los aportes teóricos de autores como Corrales (2009), quien desde el modelo constructivista precisa principios esenciales que definen mejor el aprendizaje del Inglés como proceso de construcción, que se reconceptualiza constantemente y que implica una verdadera interiorización de quién participa en él. Por otra parte, Foncubierta y Rodríguez (2014), quien desde su trabajo logra materializar el concepto de gamificación dentro de las dinámicas educativas como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Por último se destacan aportes de Thornbury (2002), quien desde sus conocimientos lingüísticos aporta ideas acerca del desarrollo del vocabulario y sus implicaciones metodológicas.

A razón de la problemática identificada se opta por un enfoque cualitativo, que a través del paradigma interpretativo busca tener una mejor comprensión del contexto a través de tres fases principales, las cuales son apoyadas desde el enfoque del interaccionismo simbólico para el desarrollo de la primera y segunda y la teoría fundada en la tercera fase. A continuación las fases propuestas en el presente trabajo: Primero, el reconocimiento de los fundamentos que han orientado las prácticas de enseñanza del Inglés en primaria, segundo, el diagnóstico del tipo de experiencias obtenidas por los estudiantes durante su primaria y por último la fase de diseño donde se establece la ruta

que resinifique la planeación curricular dentro del diseño de actividades desarrolladas a través de la estrategia de la gamificación.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### Planteamiento del Problema

El desconocimiento de nuevas estrategias que promuevan el desarrollo y enriquecimiento del léxico junto con la falta de motivación e involucración del estudiante dentro de su proceso de aprendizaje han sido factores determinantes en el bajo desempeño que se tiene a la hora de aprender inglés. Para Sánchez (2018), el vocabulario representa el punto medio entre el aprendizaje y enseñanza de un idioma por esta razón, es necesario contar con un alto número de palabras para expresar de manera efectiva un alto rango de ideas en la segunda lengua. Es así, que el aprendizaje de vocabulario resulta esencial a la hora de comunicarnos en una lengua extranjera, por lo tanto es importante conocer y emplear estrategias y técnicas de enseñanza efectivas que permitan desarrollar la competencia léxica.

Scott Thornbury (2012), “una lengua emerge primero como palabras, tanto de manera histórica como en la forma en la que cada uno de nosotros aprendió su primera lengua y cualquier lengua subsecuente” (p.1). Sin embargo la adquisición de una lengua extranjera implica mucho más que el conocimiento de vocabulario, también tiene en cuenta otros elementos como la gramática, la sintaxis, la semántica, la fonología, entre otros. No obstante es importante dar la razón a muchos estudiantes que reconocen en la escasez de vocabulario limitaciones para hablar de manera fluida, expresar opiniones y comprender textos orales y escritos, por esta razón es importante decir que la enseñanza de vocabulario representa una enorme ventaja para desarrollar una competencia comunicativa de manera eficaz.

En las últimas décadas la enseñanza del vocabulario ha sido desplazada por la enseñanza de la gramática debido a que los programas para maestros se han enfatizado más en la enseñanza de la gramática que en el vocabulario, porque se creía que los estudiantes cometerían errores en la construcción de oraciones si se aprendían demasiadas palabras antes de dominar la gramática básica French (1983, citado por Mohammad y Ketabi, 2011). Sin embargo, en tiempos actuales numerosos autores reconocen que el aprendizaje de vocabulario juega un papel vital en todas las habilidades

lingüísticas, pero resulta muy difícil para los maestros su debida enseñanza ya que falta la certeza acerca de las estrategias eficaces para enfatizar el aprendizaje de las palabras.

En vista de las grandes controversias que se han generado por la falta de claridad y certeza a la hora de enseñar vocabulario, se puede mencionar que muchos elementos implícitos dentro de la enseñanza del segundo idioma, han sido debatidos durante el transcurso del tiempo. comprendemos la dificultad a la que se expone un estudiante aprendiz de una segunda lengua a quien se le presiona por producir contenido lingüístico desde los primeros encuentros sin antes haber recibido el suficiente input que le permita utilizar la lengua. Ni la gramática, los libros de texto, ni listas de palabras debe ser la base del aprendizaje, sin antes conocer los interés y el contexto de los estudiantes, aspectos importantes para el diseño de estrategias que faciliten la recepción de información (escucha y lectura) y de apertura a la utilización de la lengua extranjera (producción oral y escrita) (Krashen, 1989; citado por Coady y Huckin, 1997).

El bajo nivel de vocabulario durante el proceso de aprendizaje del inglés dentro de la institución educativa, ha limitado a los estudiantes tanto a comprender documentos orales y escritos, como también a reproducir un discurso comunicativo de forma apropiada. Para Coady y Huckin (1997), parece muy importante prestar más atención a los estudiantes en su proceso de enseñanza inicial, ya que surgen muchas preguntas relacionadas a como exponerlos a documentos orales y escritos sin temor a frustrar su proceso de aprendizaje. Los autores coinciden en que el proceso debe basarse primeramente en el aprendizaje de palabras, cuya frecuencia de uso debe ser ampliamente analizado con el fin de que sean útiles en proceso de aprendizaje y garantice oportunidad para comprender y producir actos comunicativos así como también se debe propiciar un primer acercamiento a ellas a través de la escucha y la repetición.

Reconociendo que el problema de la falta de vocabulario no solo involucra a los aprendices, sino que deja notar una falta de conocimiento del maestro sobre cómo abordar esta competencia léxica desde las etapas iniciales de enseñanza, es necesario trabajar en el fortalecimiento de las prácticas de enseñanza que tengan en cuenta el contexto, determinar aspectos relevantes en el aprendizaje de palabras como la

frecuencia y las posibilidades de uso, la habilidad para ser combinadas y definidas con otras palabras, así como también la manera de secuenciar las palabras y como serán presentadas para involucrarlas en actividades comunicativas para propiciar el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa (Coady y Huckin, 1997).

En el caso del Colegio Cristo Obrero en los grados sexto se observa que los estudiantes no cuentan con un vocabulario acorde al nivel A1 donde según el marco de referencia adaptado por el ministerio de educación nacional, se debería contar con el conocimiento de vocabulario básico, que sería previamente trabajado durante la primaria como se instituye en las mallas curriculares donde se trabaja el nivel pre-A1 desde primero al grado quinto. La falta de dominio de vocabulario básico representa para los estudiantes un obstáculo al momento de querer expresar sus ideas, responder a un taller, realizar un escrito o mantener conversaciones en la lengua extranjera Inglés, lo que pone en cuestión si la falta de licenciados de inglés en primaria junto con las prácticas pedagógicas de la enseñanza del Inglés usadas en estos grados incide en el desinterés, la falta de confianza y la difícil adaptación a este nuevo grado.

Por otra parte a nivel general aún se observa que a pesar de las modificaciones hechas a los planes de estudio del Inglés (según el currículo sugerido para secundaria), la utilización de nuevos enfoques metodológicos y el nuevo material sugerido, un gran número de estudiante aún demuestra el desinterés y el desaprovechamiento del tiempo cuando se ofrecen espacios para reforzar vocabulario en clase o cuando se dejan compromisos para realizar en casa. Además los resultados en las pruebas saber 11 y simulacros de preparación aún no muestran resultados que evidencien una mejora en el aprendizaje de vocabulario debido a la falta de vocabulario que limita la fluidez en los ejercicios de comprensión lectora y los ubica en el nivel –A1 y A1 siendo la meta el nivel B1 según los objetivos trazados en el plan Nacional de bilingüismo en Colombia.

Colombia a nivel general es un país con un bajo nivel de bilingüismo y a esta conclusión se ha llegado después de varios análisis hechos al desempeño que los estudiantes han obtenido en la prueba saber 11, en muchas de las instituciones públicas se percibe que la gran mayoría de los estudiantes que finalizan la educación media no posee un dominio básico del Inglés. Esto se debe en parte a aspectos externos como la

desigualdad económica y social que persisten en las regionales, que incluyen los bajos niveles de ingreso, la calidad de vida y la formación de capital humano (Sanchez, 2012). Por otro lado, también la formación de capital humano entendido en este contexto como la calidad en la formación del profesorado ha tenido muchos obstáculos que podrían estar influyendo en el bajo desempeño que los estudiantes obtiene en las pruebas saber 11, debido al limitado acceso a programas de mejoramiento que ayuden a desarrollar una competencia comunicativa en los profesores, así como la falta de dominio de metodologías que ayuden a mejorar la enseñanza de una lengua extranjera.

En el estudio de Sanchez (2012), se demuestra que la proporción de estudiantes bilingües en Colombia es relativamente baja y esto se debe en parte al gran número de docentes que aún se encuentran en los niveles A1 y A2 lo que evidencia y explica, en parte, el porqué del nivel significativamente bajo de bilingüismo en Colombia. Para Sánchez es imperativo que se trabaje en cerrar la brecha de desigualdad entre los estudiantes de instituciones oficiales y privadas, ya que estos últimos han alcanzado puntajes considerablemente altos al contar con un mejor presupuesto para el progreso de la educación bilingüe, pero que sin embargo siguen siendo una minoría comparados con el puntaje general del país. Por otra parte es importante reconocer que en regiones como la de Norte de Santander a comparación de otras regiones del país, no ha existido un fuerte contacto con inmigrantes extranjeros que hablen el Inglés y que por tanto necesita de programas que apoyen al docentes tanto en el mejoramiento de sus habilidades comunicativas en Inglés, como en recursos que ayuden a orientar mejor sus prácticas de enseñanza.

La importante necesidad de hablar el inglés se refleja en el creciente número de acuerdos multilaterales, incluso con países cuyos idiomas son diferentes al inglés. Por esta razón el gobierno nacional en el año 2004 estableció el Programa Nacional de Bilingüismo como política de estado para que pudiera mejorar la calidad de la enseñanza del inglés en Colombia para poder responder con la demanda laboral que podría ser requería de acuerdo a la situación del país. Esto ha generado que la educación superior fortalezca la exigencia del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, con el fin de disminuir la desigualdad que existe en el acceso a oportunidades laborales donde

se requiera contar con el dominio del inglés. Sin embargo los retos aún son grandes, debido al bajo nivel de inglés, con el que ingresan los estudiantes de instituciones públicas a las universidades, lo que retrasa de cierta manera el proceso de desarrollo de competencias en inglés como lengua extranjera.

Esta investigación tiene como propósito la creación de una unidad didáctica que basada en la estrategia de la gamificación logre mejorar el aprendizaje de vocabulario en Inglés en estudiantes de sexto grado de la Institución educativa Cristo obrero, Asimismo, se aborda la necesidad identificada en la descripción del problema que refleja la falta de interés por participar de manera más comprometida en las clases de inglés debido a que carecen de conocimientos mínimos que los hagan sentirse más seguros al iniciar el grado sexto. Por otra parte también se busca mejorar las prácticas de enseñanza del inglés a través de una estrategia innovadora y motivadora que facilite la participación del estudiante a través de nuevas herramientas y con el uso de metodologías activas.

El uso de la estrategia de la gamificación durante los últimos año se ha mostrado como un recurso didáctico efectivo para motivar el aprendizaje debido a los elementos que toma de los juegos para involucrar a los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje, además, ofrece la oportunidad de acercar mejor al docente a los interés de los estudiantes, lo que facilita el diseño de actividades comunicativas que sean significativas para ellos. Finalmente se busca contribuir con ideas solidas que ayuden a crear un ambiente de aprendizaje que tenga un impacto positivo y logre articular la construcción del conocimiento desde los procesos asociados a la motivación, la creatividad, y el aprendizaje significativo desde el inicio de bachiderato y que logre permear más adelante la enseñanza del inglés en primaria.

### **Formulación del Problema de Investigación**

*Pregunta científica.* ¿Cómo puede la gamificación apoyar el proceso de aprendizaje de vocabulario en el idioma Inglés en los estudiantes de grado 6 de la institución educativa Cristo obrero?

## **Objetivos**

*Objetivos generales.* Diseñar una unidad didáctica basada en la estrategia de la gamificación para apoyar el proceso de aprendizaje de vocabulario en el idioma Inglés en estudiantes de grado sexto del colegio Cristo Obrero.

*Objetivos específico.* Develar los fundamentos que orientan la práctica de la enseñanza del inglés determinado por la promoción de la enseñanza de vocabulario en primaria

Diagnosticar las experiencias sobre el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de 6 grado de la institución cristo obrero.

Proponer una ruta que resignifique curricularmente la planeación de una unidad didáctica desde el aprovechamiento de la estrategia de la gamificación.

## **Justificación**

Esta investigación tiene como propósito plantear una nueva estrategia motivadora y práctica que involucre de forma efectiva al estudiante en el proceso de aprendizaje de vocabulario en la Institución Educativa Cristo Obrero ya que existen vacíos metodológicos que generan poca efectividad dentro de la práctica pedagógica que orienta el aprendizaje de vocabulario sumado a la ausencia de licenciados en inglés en primaria lo que retrasan el proceso de aprendizaje del Inglés durante la primaria y el bachiderato. Por otra parte en vista de que existe un desaprovechamiento del tiempo en los espacios de trabajo destinados para el aprendizaje nos hace reflexionar sobre la importancia de involucrar estrategias más lúdicas e innovadoras que promuevan el aprendizaje de vocabulario de forma más significativa al tiempo que permitan al estudiante tener una mayor participación en su proceso de aprendizaje.

Esta investigación quiere determinar la utilidad de la gamificación como recurso didáctico innovador que puede brindar un lugar a la participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. Por otra parte busca que el docente logre hacer convivir el proceso educativo con conceptos e ideas de moda dentro de los nuevos

escenarios digitales a los que los estudiantes están frecuentemente expuestos como lo son los juegos en línea que se han vuelto de fácil acceso debido al auge y uso de los dispositivos móviles. Es así como apoyar el aprendizaje desde las nuevas herramientas tecnológicas, podría potenciar el desarrollo de habilidades y competencias a través del compromiso de querer aprender a través de espacios que generen diversión y compromiso.

De acuerdo con Marín (2015), “educar hoy significa mirar no solo a los contenidos que las legislaciones de cada país indican que se han de desarrollar, también conlleva a poner la vista en los nuevos recursos digitales” (p.1). La gamificación puede ser una estrategia capaz de impulsar el aprendizaje significativo, empleando elementos del juego. Además, se puede crear una mentalidad que anime a los estudiantes a intentar cosas nuevas a través de una mejor regulación de sus emociones, reduciendo así su miedo a fallar, y habilitarlos para que participen en experiencias agradables con el propósito de aprender dentro y fuera del aula de clase.

Finalmente esta propuesta será una experiencia que permitirá a los docentes hacer una reflexión más consciente sobre el contexto de trabajo, la práctica docente y su creciente necesidad de crear nuevos entornos donde la lúdica y la innovación favorezcan un mejor desempeño en el aprendizaje de las nuevas generaciones, permitiéndoles participar de manera activa y crítica. De igual manera, esta permitirá un mayor conocimiento de las posibilidades con las que se cuenta la institución para diseñar e implementar estrategias de aprendizaje dirigiendo la atención del docente hacia los principios que fundamenten el aprendizaje exitoso y hacia los procesos de investigación e innovación de lo que ocurre en el contexto educativo (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Por último, la lectura del contexto permitirá establecer formas más diversas y enriquecedoras para comunicar y compartir conocimientos y experiencias que determinen fortalezas y oportunidades de mejora dentro del contexto escolar.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### **Antecedentes Investigativos del Trabajo**

Con el propósito de reconocer la historia del arte relacionada con el objeto de estudio se ha hecho la exploración correspondiente a las investigaciones relacionadas con las tres categorías claves que emergen del siguiente planteamiento, Enseñanza del Inglés, (metodológicos, didácticos, pedagógicos) Aprendizaje de vocabulario y la Estrategia de la gamificación Ver anexo 1.

En primer lugar tenemos el estudio: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 por Baquero y Bernal (2019), quienes respondieron a la pregunta: ¿Qué efecto tiene sobre el aprendizaje de la lengua extranjera, inglés, la implementación de una estrategia que hace uso de un videojuego con estudiantes de grado décimo. La investigación se enfocó en el desarrollo del componente de vocabulario en el aprendizaje de una lengua extranjera como base para el desarrollo de otras habilidades comunicativas, se buscó demostrar así que por medio de una estrategia didáctica que hace uso de un videojuego se puede aumentar el nivel de lengua, particularmente desde su componente de vocabulario. Para esto se basó en documentos orientadores con respecto a la enseñanza del Inglés y el aprendizaje de vocabulario tomando como documentos bases la normativa propuesta desde el Ministerio de Educación.

Se determinó que debía ser una investigación de tipo exploratoria y descriptiva ya que era un tema poco explorado en la institución y también para que permitiera hacer un análisis e interpretación de datos en el que las voces de los estudiantes, sus percepciones y los resultados de una prueba aplicada mostrará que la estrategia propuesta realmente lograba obtener resultados positivos de acuerdo al objetivo planteado. Por otra parte se apoyó en el paradigma socio-critico ya que tuvo en cuenta los interés propios de la comunidad y por último, se rigió bajo el método de estudio de caso, el cual permitió llevar a cabo de forma concreta una descripción y análisis del nivel de lengua alcanzado por los estudiantes, a partir de la implementación de una estrategia didáctica.

Como conclusiones se tuvieron que las habilidades que más se desarrollaron en las diferentes actividades propuestas y donde los estudiantes tuvieron un mejor desempeño fueron en la habilidad escrita y oral por ende los estudiantes demostraron conseguir un dominio de su vocabulario, y este se vio reflejado en el desempeño de sus habilidades, es decir, lograron expresar y argumentar sus ideas de una manera más clara ya que podía usar diversos sinónimos al momento de escribir un texto o idea y en su habilidad oral expresarse con un vocabulario más amplio y fluido. También se evidencio, que la estrategia didáctica implementada genero un cambio significativo para los estudiantes en su aprendizaje de vocabulario y el uso adecuado de los videojuegos como herramienta educativa.

Como aportes importantes están: Primero, que una estrategia que utilice la metodología de la gamificación se convierte en una herramienta valiosa en la enseñanza de una lengua extranjera, ya que promueve el interés por aprender de forma más innovadora y significativa, por otra parte se demuestra que un mejor dominio en el vocabulario puede representar mejoras en el desarrollo de habilidades de comprensión y producción en Inglés siempre y cuando las estrategias para trabajarlo ofrezcan la oportunidad de recuperar las palabras aprendidas de manera visual o auditiva, es decir, el estudiante debe recuperar ese significado en sus ideas anteriormente almacenadas, con el fin de fortalecer su forma y significado. y también favorecer la confianza de los estudiantes a la hora de participar en clase (Baddeley, 1990; citado por Baquero y Bernal, 2019).

En segundo lugar, en la revista *Aula Abierta Vocabulario y Edad pautas para su enseñanza en las clases de Inglés de Educación Primaria*, escrito por Barrera (2004), y publicado en la revista *aula abierta* pretendió mostrar rasgos cognitivos relevantes que se pueden tener en cuenta a la hora de cómo enseñar el vocabulario en educación primaria a niños y niñas de nueve, diez, once y doce años, teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo, psicológico y social de ese tramo de edad edades tempranas donde la repetición y memorización son usadas por el profesorado. El vocabulario en este artículo desde la perspectiva de diferentes autores como Edge (1994), quien dice que el vocabulario es probablemente lo más interesante y útil de conocer porque en cuentas

más palabras se conozca más posibilidades se tiene de hacerse comprender.

Por otra parte se destacan aportes de Zanón (1992), comenta que los niños reconocen el valor del inglés como instrumento de comunicación por tanto, aprender una lengua no será tanto comprender y aprender explicaciones gramaticales sino comprender más fácilmente el significado de palabras con referentes de objetos concretos para así facilitar su deducción a partir del lengua corporal, flashcards, fotografías u objetos. Por otra parte el autor del artículo resalta los aportes de Rodríguez (2003) quien critica el peso que se le da en educación primaria a la gramática, que exige un nivel de abstracción, olvidándose que en este nivel la comprensión es semántica. Este aspecto confirma la idea de Bloor (1991), cuando dice que los niños aprenden una lengua mejor en situaciones donde la atención se centra en el significado en vez de en el lenguaje en sí.

Por otro lado Barrera (2004), muestra tres etapas de adquisición del vocabulario, la primera hace respecto a su presentación, la segunda su práctica y la tercera su familiarización, dando ejemplos de diversas técnicas y herramientas que el docente puede usar dentro del aula de clase. Así pues, es importante resaltar que un complemento para la enseñanza de una segunda lengua debe ser el trabajo en equipo de todas las habilidades comunicativas de manera contextualizada, donde el estudiante ponga a prueba sus habilidades comunicativas y así poder desenvolverse en contextos donde estas sean requeridas.

Los aportes que nos brinda esta investigación, es la importancia de tener en cuenta las características de los estudiantes entre los 9 y los 12 años tanto para facilitar nuestra interacción con ellos, como para reconocer el valor que le dan al Inglés como instrumento de comunicación, por otra parte la investigación nos ofrezca importantes orientaciones didácticas para abordar la enseñanza de vocabulario en situaciones donde los estudiantes se centre más en el significado que en el lenguaje en sí, es decir la relevancia de trabajar vocabulario cercano al estudiantes con el fin de ofrecerles un referente concreto y no abstracto. Por último el estudio recalca la importancia que tiene para los estudiantes que comparten este rango de edades los resultados rápidos, lo que obliga al docente a probar con diferentes actividades que favorezcan la motivación y

concentración de los estudiantes .

En tercer lugar tenemos a Rodriguez y Galeano (2015), en su estudio: El uso de las técnicas de la gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. Esta investigación tuvo como objetivo general evaluar la incidencia que tiene un videojuego educativo con y sin técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y dominio de tiempos verbales. Este estudio además hace énfasis en las técnicas usadas por la gamificación como factor altamente motivador capaz de desarrollar una actitud favorable que a través de elementos del juego como el de superar retos, acumular puntos o solucionar problemas permite adquirir mejores estrategias para obtener conocimiento y también ofrece información relevante sobre el concepto de gamificación sus mecánicas, dinámicas y componentes.

Esta investigación se orientó para su desarrollo en un modelo cuantitativo cuasi experimental, la población objeto durante la investigación fue de 74 estudiantes divididos en de manera aleatoria en dos grupos para luego ser intervenido como grupo piloto intervenido con Dracolíngual con técnicas de gamificación y grupo piloto intervenido por Dracolíngual en su versión sin técnicas. En el estudio se destaca el potencial didáctico de los videos juegos, ya que ellos permiten que el estudiante aprenda de sus errores, adquiera experiencia a través de la experimentación de diferentes contextos y situaciones. Por otra parte hace énfasis en una teoría que pretende demostrar que a todas las personas les gustan los videos juegos y destaca fundamentos importantes de la gamificación que podría determinar la causa que genera motivación en los participantes. Algunas de las más importantes teorías son: el modelo de Fogg, la teoría de la autodeterminación y la teoría de flow mostrando así el aspecto emocional dentro del estudio.

Como resultado final se obtuvo que es un hecho que sí existen diferencias significativas entre los puntajes obtenidos por el grupo gamificado, frente al no gamificado comprobando así que las técnicas de gamificación en un videojuego incide positivamente en el aumento de dominio de vocabulario y tiempos verbales en inglés. Por otra parte comprueba lo motivante que puede llegar a ser para estudiantes de primaria esta estrategia de aprendizaje ya que a través de las mecánicas y dinámicas bien

estructuradas es posible que el estudiante alcance metas y objetivos de aprendizaje. Por último, esta investigación favorece la creación de nuevos ambientes de aprendizaje apoyados por dispositivos tecnológicos haciendo posible un proceso de adaptación satisfactorio frente a la nueva sociedad de la información, en donde los protagonistas y agentes de cambio son los docentes y estudiantes.

Entre los principales aportes de la presente investigación tenemos que: la gamificación aporta elementos importantes a los procesos significativos en el diseño de ambientes de aprendizaje con apoyo de dispositivos móviles y a su vez aumenta la autonomía en estudiantes, sin embargo según Rodríguez y Galeano (2015), es necesario tener en cuenta el papel que juega el uso de las mecánicas y dinámicas de gamificación para incrementar el nivel de motivación de los estudiantes, así como incrementar el deseo por la consecución de metas y objetivos previamente establecidos. Por otra parte es importante retomar las dinámicas de aprender jugando ya que los procesos de aprendizaje del inglés pueden mejorarse considerablemente si se incrementa el nivel de motivación ya que se traduce en un aprendizaje significativo para los estudiantes, así como trabajar para que esta estrategia sea no solo usada en una asignatura sino que se expanda a diferentes grados y diferentes áreas.

En cuarto lugar tenemos el estudio: Uso de estrategias de aprendizaje de vocabulario para incrementar el conocimiento lexical del inglés en estudiantes de sexto grado de básica secundaria por Rodríguez (2013), la problemática de esta investigación fue, ¿cómo el uso explícito de estrategias de aprendizaje lexical puede incrementar el conocimiento de vocabulario en inglés? buscó abordar el proyecto desde la perspectiva de las estrategias y de los instrumentos con los cuales se podía mejorar el desempeño de los estudiantes en inglés. Además, se realizó este tipo de investigación con estudiantes de los niveles iniciales de la institución, con el fin de cimentar bases fuertes.

Este estudio se fundamentó principalmente en Principios y Postulados Generales Sobre el Aprendizaje y la Enseñanza de Idiomas, mencionando así aportes importante de Brown, y Krashen quien presentó una serie de postulados, gracias a sus investigaciones con respecto a los procesos de enseñanza – aprendizaje en el campo de los idiomas extranjeros. Por otra parte también se apoyó en el desarrollo de la competencia léxica

con aportes importantes de Vivanco (2011) y Thornbury (2002) quienes coinciden que desarrollar estrategias efectivas para la adquisición de vocabulario es la tarea que se debe comenzar a desempeñar. Por último se aborda también el empleo de nuevas tecnologías para mejoramiento de la competencia lexical mencionando aportes importantes de Christine Menoli.

Se planteó la utilidad de un enfoque mixto para el desarrollo de la presente investigación y desde una visión cualitativa se pudo analizar a profundidad los comportamientos, opiniones y las situaciones que se presentaron durante la investigación, pero al mismo tiempo se necesitó realizar un acercamiento cuantitativo que permitió revisar el desarrollo de algunos aspectos de la investigación, como los progresos en la adquisición de vocabulario con las diferentes estrategias planteadas. Se empleó el diseño de triangulación concurrente con el cual se pudo recolectar y analizar datos cuantitativos y cualitativos que luego se contrastaron para interpretarlos desde ambos enfoques.

Los resultados arrojados en la investigación evidenciaron que cuando las estrategias de aprendizaje de vocabulario se emplean de manera explícita, los estudiantes no sólo incrementan su vocabulario sino que mejoran la profundidad de la comprensión del mismo, lo que les permite avanzar en su proceso y comenzar con la producción propia. Para concluir la aplicación de estrategias explícitas de aprendizaje de vocabulario sí puede mejorar el nivel de conocimiento de vocabulario de los aprendices. Un ejemplo de ello es que los estudiantes que participaron en esta investigación pasaron de obtener 13,79% como promedio en una prueba a obtener 45,38%. Sin embargo aún falta trabajar mucho más hacia la independencia del estudiante en su rol de aprendiz y hacia una real consolidación del vocabulario que mejore la comprensión lectora, y comprensión de situaciones sociolingüísticas de los aprendices.

Como aportes importantes tenemos que el aprendizaje de vocabulario y la apropiación de estrategias que ayuden al mejoramiento general del nivel de inglés es un proceso largo que necesita, además de aprender palabras de forma aislada y desarticulada comenzar a pensar a ayudar a los estudiantes a construir sus propias redes de palabras. Por otra parte se resalta lo positivo de construir buenas relaciones entre

profesores y estudiantes, ya que este grado de afectividad se puede tomar como un motor de motivación para algunos estudiantes, quienes por otra parte, pueden aumentar su participación en las actividades que se propongan y en el deseo de querer aprender.

En el quinto lugar encontramos un estudio de Cabrera (2019), titulado “Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del carmen en Villavicencio”. Esta investigación tiene como objetivo general, diseñar una estrategia didáctica 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. Su propósito es la creación e implementación de una propuesta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera para los estudiantes de grado Transición del colegio Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Villavicencio, Meta.

La propuesta didáctica se fundamenta en el uso de la gamificación y la lúdica como referentes para crear una estrategia que favoreciera y tuviera un impacto significativo en esta área. Asimismo, se abordó la necesidad de garantizar una educación integral y de calidad en los aspectos cognitivos, físicos, psicomotores y socioemocionales en niños de 6 años donde la gamificación se convirtió en una estrategia metodológica significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, ya que brindó la oportunidad de explorar aspectos asociados a la motivación, la creatividad, el aprendizaje significativo, factores determinantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera.

La investigación tuvo dos momentos representativos, así: 1) una fase de creación a través de la cual se estableció el diseño metodológico acorde a las características y necesidades de la población y el contexto y, 2) una fase de implementación que permitió determinar el alcance y el impacto de la misma. Los principales teóricos dentro de la investigación son Vigotsky (1996), quien dentro de su teoría sociocultural expone importantes aportes sobre el proceso de desarrollo en los niños, refiriéndose a aspectos como la memoria y la plasticidad, así como aspectos voluntarios y subjetivos derivados de la voluntad y la motivación y su contribución al motor de desarrollo continuo en la zona de desarrollo próximo. Por otro lado, se tuvieron en cuenta los aportes dados por

Karl gross en su teoría quién situa el juego como un efecto prolongado de inteligencia y creatividad.

La metodología de la investigación se llevo acabo a través de la observación y Se realizó el ejercicio de la triangulación no condicionada de datos de lo teórico. Como resultados tenemos que esta investigación logro dar cumpliendo a los objetivos trazados para el diseño de la propuesta, así como identificar los tipos de juegos apropiados para la población en estudio. Finalmente se concluye con la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado transición, donde se obtienen resultados satisfactorios y exitosos en este proceso en mención, resultando también útil y necesaria para ser puesta en práctica a la hora de enseñar esta segunda lengua, mediante el trabajo colaborativo y la gestión de superación personal y profesional.

Como aportes se logra comprender que la gamificación beneficia el proceso de aprendizaje individual en los estudiantes ,ya que genera interés, motivación, creación y aprendizaje significativo en la enseñanza de una segunda lengua. Por otra parte , la presente investigación ofrece un modelo importante hacia una posible forma de estructurar y planificar las actividades a través de las cuales se aplicara la estrategia de la gamificación , teniendo como punto de partida el contexto, los interés de la población y el análisis de los recursos entre otros.

En el sexto lugar tenemos a Sánchez (2018), “gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio”. Este estudio tuvo como objetivo general desarrollar una estrategia de gamificación para la adquisición de vocabulario del idioma Inglés de nivel pre-intermedio. Durante el estudio se tuvieron importantes referentes teóricos como Wilkins (1922); Thornbury (2002); Meyer (2012), quienes nos aporta información valiosa sobre métodos dirigidos hacia la enseñanza de vocabulario como: Instrucción explícita, Instrucción implícita, Técnicas tradicionales en la enseñanza de vocabulario, estrategias de enseñanza de vocabulario. Por otra parte el autor ofreció información importante sobre la gamificación y las plataformas de aprendizaje con las que se podría contar para el diseño de actividades de aprendizaje. Además.

La metodología de la investigación se fundamentó en el enfoque mixto con un diseño cuasi experimental, apoyado por la recopilación de la información bibliográfica y documental que permitió conocer los principales aspectos y beneficios relacionados con el tema de estudio . Se trabajó con dos grupos de estudiantes: un grupo experimental (n=30) en el que se implementó la estrategia de gamificación y un grupo de control (n=30) en el cual no se aplicó el tratamiento. Se realizó un diagnóstico mediante las técnicas de la observación directa de clases y la encuesta a los estudiantes y docentes, información que fue posteriormente analizada. Finalmente el análisis de los resultados obtenidos permitió establecer el desarrollo de la estrategia de gamificación como alternativa para solucionar la problemática manifestada.

Como resultados finales, la investigación permitió evidenciar que las herramientas de enseñanza de vocabulario que los docentes utilizan en la actualidad no han proporcionado resultados satisfactorios en sus estudiantes y hacen recomendaciones relacionadas con incluir la gamificación como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza para la adquisición de vocabulario, porque ha mostrado resultados satisfactorios con su implementación, sin embargo la estrategia de gamificación debe ser revisada periódicamente y se debe adaptar a los nuevos cambios tecnológicos, metodologías y según las experiencias vivenciales del día a día, para tomar las respectivas acciones que perfeccionen su avance en un 100% y cambie la realidad actual de la adquisición del vocabulario en la institución.

Como aportes importantes tenemos que la gamificación tiene efectos positivos en el desarrollo de la competencia léxica . Además la investigación ofrece información valiosa acerca de los componentes, mecánicas y dinámicas y la forma de como orientarlos dentro del diseño de una estrategia basada en la gamificación. Sin embargo, el estudio también nos advierte sobre la importancia de establecer un logro significativo dentro del diseño, ya que de no ser así, se corre el riesgo del que el estudiante pierda el interés y se obstaculice el proceso de aprendizaje. La gamificación no es ideal para cada situación o contexto, ya que primero se debe considerar si los elementos de diseño del juego a incluirse son necesarios, y si proporcionan los resultados deseados y enriquecen la experiencia del usuario, o por lo contrario, tienden a trivializarla. Por último los 5

pasos importantes en el diseño de la estrategia son : identificación de usuarios y contexto, definición de objetivos, estructuración de la experiencia, identificación de recursos y aplicación de los elementos de la gamificación.

En el séptimo lugar encontramos a Casado (2016), con su estudio: la gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria. El objetivo principal fue diseñar una propuesta didáctica en la que se aplicará la gamificación para la enseñanza de una lengua extranjera en primaria. Se realizaron una serie de reflexiones acerca de la influencia de esta técnica en la implicación y motivación del alumnado, así como de las limitaciones que podría presentar en el momento de llevarse a la práctica. De este proyecto se obtiene información importante acerca de las diferentes definiciones de gamificación y de juego, así como de sus características y elementos principales. Por otra parte orienta bajo que tipo de pautas se podría aplicar la gamificación en educación. Para ello el autor diseñó un proyecto en el que se incluyeron los elementos de los juegos que consideraron más motivadores como la narración, las recompensas, la satisfacción personal al ir superando una serie de misiones, además de orientar sobre el rol del profesor dentro del proceso.

Como resultados importantes tenemos, que a pesar de las numerosas ventajas que presenta, desde el punto de vista del autor la gamificación, es una técnica que no puede ser aplicada de manera exclusiva a lo largo de todo el curso (Casado, 2016). Esto se debe a que los niños pueden perder la conexión con el carácter novedoso de la estrategia o el llamado factor sorpresa. Por otra parte el autor nos comparte la dificultad que existe de trabajar la gamificación en el desarrollo de la expresión oral y escrita y que se hace necesario combinar el proceso con distintas metodologías que permitan el máximo desarrollo de las habilidades.

Como aportes para nuestra propuesta de trabajo se tiene que, la gamificación debe trabajarse durante un tiempo delimitado o en momentos puntuales a lo largo de todo el curso, como por ejemplo: al iniciar o finalizar una unidad o a la hora de trabajar determinados contenidos o destrezas. En lo que compete al profesor, debe ser visto como un elemento motivador de la estrategia, quien tiene como misión diseñar un juego atractivo que aunque promueva la competencia, consiga a la vez un aprendizaje efectivo

que proporcione las directrices y límites dentro de un contexto de juego que logre que el niño se motive a superarse a sí mismo cada día.

Por último tenemos el estudio de Figueroa (2015), En el artículo investigativo *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. En este artículo, se cubren aspectos relacionados con la lengua, la metodología de aprendizaje de una segunda lengua y enfoques, así como una descripción general de la integración de la tecnología hacia la instrucción L2, La gamificación como concepto, teoría motivacional, implicaciones educativas para integrar la estrategia de manera efectiva, y las aplicaciones actuales utilizadas. También requiere una necesidad de evidencia empírica e investigación con respecto a la estrategia.

El autor habla del fuerte vínculo entre la gamificación y las tecnologías emergentes que puede aumentar la participación y motivación de los estudiantes, además de posibilitar la creación de un currículo basado en misiones donde se pueda integrar un experiencia de aprendizaje más atractiva y efectiva gracias a la posibilidad que tiene el educador de proveerse de alternativas para planear efectivamente la experiencia de aprendizaje donde los objetivos de aprendizaje son retos que impulsan el desarrollo de unidades y aumentan la participación cambiando la idea tradicional de evaluar con otras alternativas como los premios y recompensas.

Para terminar el artículo nos orienta hacia un modelo basado en cinco pasos basado en el estudio de según Huang y Soman (2013):

- La Comprensión del público y el contexto.
- Definir los objetivos de aprendizaje.
- Estructurar la experiencia de aprendizaje.
- Definir los mecanismos de seguimiento, moneda, niveles, reglas y comentarios
- Aplicar los elementos de la gamificación.

Como aporte tenemos que los educadores tienen la oportunidad de realizar mediante

la técnica de la gamificación, una planificación estratégica en lo que podría convertirse en un paraíso de creatividad educativa hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje usando los elementos usados por los juegos como un sistema de recompensas, insignias etc, así como la gran posibilidad de diseñar gran cantidad de actividades educativas basadas en juegos digitales y la combinación de plataformas sociales.

### **Referentes Teóricos**

En este capítulo se realizará un breve recorrido por los diferentes conceptos, ideas y propuestas pedagógicas que se han desarrollado sobre la enseñanza de los idiomas extranjeros dentro de la corriente constructivista principalmente. En un principio se dará una noción sobre teorías y postulados sobre lo que se considera la nueva conceptualización de lo que constituye una lengua y la nueva manera de ver el conocimiento y su procesamiento en la mente humana apoyados por los aportes desde Vitgosky y Piaget, enseguida se presentarán estudios y postulados de distintos autores sobre estrategias de enseñanza y – aprendizaje del vocabulario tales como Nation (1990) y Thornbury (2002) entre otros. Por último se hablara de los elementos dentro de la estrategia de la gamificación y sus posibles aplicaciones en el campo educativo.

*El constructivismo y La enseñanza de una lengua extranjera.* A raíz del cambio de conceptualización que establece usar el idioma en varios contextos y no solo aprender acerca del idioma de manera abstracta, se considera importante entender la enseñanza de una lengua extranjera desde dos corrientes constructivistas: El constructivismo cognitivo (de Piaget y su escuela) y el constructivismo social (de Vigotsky y su escuela) quienes desde la mirada de Corrales (2009), se convierte junto con el enfoque comunicativo en dos procesos armónicos, que aunque pocas veces son equiparados dentro del procesos de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, dando paso a lo que se podría definir como el modelo constructivista significativo.

Desde los principios generales del constructivismo, se percibe al individuo como un constructor que desde su contexto intenta responder cómo y qué conoce, con el fin de desarrollar conocimientos. Desde Piaget citado en Corrales (2009), el proceso de construir conocimiento implica una acomodación y asimilación, que se integran para

comprender el mundo. Esto supone que dentro del contexto del aprendizaje de una lengua extranjera, cada quién es responsable de construir sus habilidades de aprendizaje. Por otra parte, desde Vigotsky, en su teoría sociocultural se exponen importantes aportes sobre el proceso de desarrollo en los niños, refiriéndose a aspectos como la memoria y la plasticidad, así como aspectos voluntarios y subjetivos derivados de la voluntad y la motivación y por último al contexto y su contribución al desarrollo continuo en la zona de desarrollo próximo.

Según la teoría de Piaget, los niños de (8-12) atraviesan la etapa cognitiva denominada operaciones concretas. Empieza alrededor de los siete años con el establecimiento de la conservación y finaliza en torno a los doce con el desarrollo del pensamiento abstracto, la mejora de la capacidad de la memoria, la comunicación verbal y el uso de estrategias para fijar dicha información Papalia y Wendkos (1992 citado por Jiménez, 1996). En cuanto a la vida social el estudiante que entra en la pre adolescencia suele tener un cambio en cuanto el desarrollo de la personalidad que se refleja en la perdida de seguridad, lo que genera que un estudiante que antes se desvivía por agradar se pueda convertir en un provocador nato y evasivo a cualquier actividad que propongamos en el aula.

Como se menciona anteriormente en torno a los once años, el alumno modifica su percepción de los premios y castigos, pudiendo ser más satisfactorio para el profesor conocer los aspectos de desarrollo evolutivo para entender los cambios de conducta y de carácter de sus alumnos. Pero lo concerniente a la parte intelectual del estudiante sabemos que según el desarrollo evolutivo durante la pre-adolescencia se sugiere brindar la oportunidad de ofrecer al alumno un input auténtico, es decir tareas de aprendizaje donde se facilite la comprensión, opinión y creaciones pudiendo tener como ejemplo los temas ligados al descubrimiento del mundo interior de cada persona.

Por otra parte, tomado en consideración la teoría socio-cultural de Vygotsky desde el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) encontramos que es posible el desarrollo de procesos de aprendizaje a través de la interacción social y el ambiente social, para el caso del aprendizaje del Inglés implica el reconocimiento que debe hacer el docente a las experiencias previas de los estudiantes refiriéndose no solo aquellas relacionadas con su

vida académica y su desempeño, sino también sus eventos personales, así que se sugiere crear un diagnóstico inicial con el fin de crear una imagen más clara del estudiante y su zona de desarrollo próximo para que de esta forma se logre reconocer en él, fortalezas y debilidades dentro de sus funciones superiores (Corrales, 2009).

Como se ha mencionado anteriormente, para que se fomente el crecimiento del conocimiento, el aprendizaje debe incluir siempre las experiencias previas y el entorno en el que se desarrolla el estudiante, para que se logre un aprendizaje significativo. La labor del docente debe propiciar la creación de tareas que impliquen la participación activa del estudiante a través de tareas donde se incorpore la clase con la realidad, además de propiciar el desarrollo de habilidades a través de actividades grupales y de una retroalimentación constante de parte del maestro, para que de esta manera se aumente en el estudiante la capacidad de pensar, reflexionar y aprender por sí mismos.

En conclusión, aunque el proceso de construcción de conocimiento sea individual, no se puede ignorar la importancia de la interacción social dentro del aprendizaje de una lengua, así como la implementación de tareas comunicativas desarrolladas a partir del trabajo cooperativo, para motivar al estudiante a no solo regirse por patrones lingüísticos sin contexto, sino alentarlos a tomar riesgos para comunicarse, al tiempo que consiguen desarrollar autonomía para encarar nuevos retos dentro de su entorno social (Corrales (2009). Por otra parte, es importante comprender el desarrollo de los procesos cognitivos (básicos y superiores) que influyen en el aprendizaje del conocimiento dentro de la integración de factores sociales y personales, así como los aspectos culturales que comparten estudiantes con maestros dentro de la construcción de sus relaciones dentro del aula.

*El constructivismo en el desarrollo del e-learning.* Retomando la teoría sociocultural de Vigotsky dentro de la enseñanza, resulta fructífero analizar su rol dentro del proceso de formación del docente y el estudiante, ahora que los entornos tecnológicos han revolucionado las formas tradicionales del aprendizaje, y se potencian nuevas maneras de generar, compartir y transformar el aprendizaje. Para Colas (2006), es importante entender que la oferta tecnológica carece de validez si no es lo suficientemente aprovechada por el docente, es decir no supone una oferta pedagógica

como tal, si quienes la utilizan carecen de las competencias necesarias para explotar las posibilidades del espacio virtual. En este sentido diversos constructos planteados por la Teoría Sociocultural son especialmente relevantes en su aplicación al diseño y evaluación de la formación online.

Para iniciar según Colas (2006), es importantes llevar a cabo una internalización, es decir analizar sobre las formas como se aprende, teniendo cuenta los ritmos y estilos de aprendizaje, segundo el dominio, que tiene que ver con la posibilidad de decidir y usar las herramientas culturales más apropiadas en un determinado contexto, en este caso herramientas de tipo tecnológico, intelectuales y cognitivas, seguido de la reintegración y por ultimo la apropiación. En definitiva la autora destaca la manera como las herramientas tecnologicas han abordado al docente de manera inesperada dentro del plano educativo, lo que genera la necesidad de dotar de nuevas dimensiones a las herramientas tecnológicas no si antes aportar a la reconceptualización de constructos sociales que permitan fundamentar modelos de formación online.

Desde una perspectiva sociocultural se desea que el docente se convierta en un agente de transformación cultural partiendo de las las posibilidades y el sentido de las TIC en el mundo actual, ya que lo convierte en un sujeto activo de su propio desarrollo y de los proceso de apropiación de herramientas tecnologicas. En conclusión, aplicar e incorporar la tecnologia a las tareas diarias del docente supone que este pueda estar inmerso en proceso de formación que le permita, analizar y tomar decisiones sobre la realidad educativa en la que vive y lograr asi darle un uso creativo a las TIC para alimentar el curriculo con propuestas innovadoras que beneficien el proceso de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Dentro de la enseñanza del Inglés, el docente puede hacer convivir el proceso educativo con conceptos e ideas de moda dentro de los nuevos escenarios digitales, para favorecer la confianza de los estudiantes mientras aprenden. Esto debido a la gran variedad de recursos con los que se puede diseñar actividades que permitan al estudiante retener y procesar mejor la información a la hora de participar en actividades donde según Barrera,( 2004) es primordial tener en cuenta el desarrollo cognitivo dentro de las etapas iniciales del aprendizaje del Inglés, favoreciendo principios relevantes dentro del

desarrollo de la memoria semántica como los son la repetición, la atención, la motivación, la asociación y el input para el aprendizaje de vocabulario y su posterior uso.

***Componentes del proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del enfoque comunicativo.***

**El rol del profesor.** El docente cumple con el rol de ser accesible y guía dentro del que el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés, utilizando estrategias que conduzcan a tareas que incorporen a la clase la realidad y aumente el número de oportunidades de práctica de la lengua meta. Además el docente debe estar totalmente capacitados en cuanto a la metodología apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprendizaje, sus problemas en el aprendizaje, etc (Juan y García, 2012; citado por Beltran, 2017).

**La Planificación de los procedimientos.** Partiendo que el uso requerido de la lengua depende del nivel de los estudiante inmersos dentro del proceso de aprendizaje, la planificación debe favorecer en estudiantes debutantes el conocimiento receptivo, ya que los estudiantes entienden más de lo que pueden producir. Como primer paso se tiene el de reforzar visualmente las explicaciones y las correcciones por medio de gestos, dibujos y objetos, La enseñanza y la promoción del uso de términos genéricos, Promover la capacidad de los alumnos para inferir el significado por medios lógicos como el contexto y las asociaciones (Beltran, 2017).

**El rol de estudiante.** Desempeñan un rol más activo ya que serán los responsables del nivel de desarrollo de las habilidades del idioma y son ellos quienes deben dar una mayor iniciativa dentro del aula de clase (Ordorica, 2010; citado por Beltran, 2017).

**Método comunicativo.** Nuevas propuestas metodológicas han emergido a partir de la nueva conceptualización del aprendizaje del Inglés, como proceso menos abstracto y más activo en el aspecto comunicativo. Desde Lopez (2009), este método busca principalmente desarrollar en el estudiante la capacidad de interactuar en cualquier

situación que se le presente en su vida cotidiana, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase. Por otra parte, Las actividades diseñadas bajo este método pueden ser variadas y debe ofrecer la oportunidad de desarrollar las habilidades comunicativas que permitan tener en cuenta aspectos discursivos, sociolingüística y pragmáticos.

El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, desde Lopez (2009), se pueden hallar limitaciones en la aplicación de este método, con estudiantes que aprenden el Inglés como lengua extranjera. Primero, el tiempo para preparar material realmente adecuado al método comunicativo, y el poco entrenamiento que recibe el profesor de cómo utilizar correctamente y cómo elaborar materiales apropiados, por otro lado la deficiencia del speaking del profesor y por último, la participación pasiva del estudiante , lo cual hace imposible que el profesor pueda ayudar al estudiante en su proceso de aprendizaje del idioma Inglés (Lopez, 2009; citado por Beltran, 2017).

**Aprendizaje basado en tareas.** Teniendo en cuenta que el enfoque comunicativo toma en cuenta la vida social en la que se desenvuelve el estudiante de una segunda lengua y que todo lo que se proponga debe ser pensando para afrontar situaciones donde el idioma sea puesto en práctica, encontramos el aprendizaje basado en tareas, el cual fundamenta su acción en el diseño y cumplimiento de tareas relacionadas a situaciones cotidianas, donde sea necesario usar primordialmente el idioma para su uso comunicativo (Beltran, 2017).

### ***Competencia del léxico***

*La Enseñanza de vocabulario en el idioma Inglés.* Como fue mencionado anteriormente, Thornbury (2002), dice que “una lengua emerge primero como palabras, tanto de manera histórica como en la forma en la que cada uno de nosotros aprendió su primera lengua y cualquier lengua subsecuente” (p.1). Sin embargo la adquisición de una lengua extranjera implica mucho más que el conocimiento de vocabulario, también tiene en cuenta otros elementos como la gramática, la sintaxis, la semántica, la fonología, entre otros. Por otra parte se pudo se pudo dilucidar dentro del planteamiento

del problema que los niveles de competencia y rendimiento lingüístico pueden verse afectados cuando se tiene un vocabulario inadecuado ya que dificulta la capacidad productiva y receptiva propuesta por (Nation, 2008; citado por Sánchez, 2018).

*Distinción entre el conocimiento productivo y receptivo dentro de la competencia léxica.* Varios investigadores en el ámbito léxico distinguen entre el conocimiento pasivo (receptivo) y activo (productivo) de una palabra (Meara 1990; Nation, 2001; citados por Sanhueza, Ferreira y Sáez, 2018). El conocimiento pasivo se asocia, normalmente, a la habilidad auditiva y lectora e implica que el aprendiente es capaz de comprender este input. En el vocabulario, esto significa que somos capaces de percibir la forma de la palabra y recuperar su significado o significados. Por el contrario, el conocimiento activo está asociado a la habilidad de escritura y habla e implica que podemos recuperar la forma hablada o escrita apropiada del significado que queremos expresar. Cuando se refieren al vocabulario, estos términos cubren todos los aspectos que estarían involucrados en el conocimiento de una palabra.

A continuación, se presenta una tabla Nation (2001; citado por Sanhueza et al., 2018), que describe lo que implica conocer una palabra en la forma, el significado y el uso.

|             |                       |  |
|-------------|-----------------------|--|
| Forma       | Hablada               | R ¿Cómo suena la palabra?  |
|             |                       | P ¿Cómo se pronuncia?  |
|             | Escrita               | R ¿Reconozco esta palabra?   |
|             |                       | P ¿Cómo se escribe o deletrea la palabra?  |
|             | Formas morfológicas   | R ¿Qué formas morfológicas son reconocibles en esta palabra?                         |
|             |                       | P ¿Qué formas morfológicas son necesarias para expresar el significado?              |
| Significado | Forma y significado   | R ¿Qué significado indica esta forma morfológica?                                    |
|             |                       | P ¿Qué forma morfológica de la palabra se puede usar para expresar este significado? |
|             | Concepto y referentes | R ¿Qué se incluye en el concepto?  |

|       |  |   |
|-------|--|---|
| Forma | Hablada  | R ¿Cómo suena la palabra?<br>P ¿A qué ítems puede estar refiriéndose el concepto?   |
|       | Asociaciones                                     | R ¿En qué otras palabras nos hace pensar?<br>P ¿Qué otras palabras podemos utilizar en vez de esta?                           |
| Uso   | Funciones gramaticales                           | R ¿Bajo qué patrones aparece la palabra?<br>P ¿Bajo qué patrones debemos usar esta palabra?                                   |
|       | Colocaciones                                     | R ¿Qué palabras o tipos de palabras aparecen junto a ésta?<br>P ¿Qué palabras o tipos de palabras debemos usar junto a ésta?  |
|       | Limitaciones de uso (registro, frecuencia, etc.) | R ¿Dónde, cuándo y cuan a menudo nos encontramos esta palabra?<br>P ¿Dónde, cuándo y cuan a menudo podemos usar esta palabra? |

Nota: R: conocimiento receptivo P :conocimiento productivo

*Figura 1.* Aspectos Empleados en el Conocimiento de una Palabra. Nota: tomado de 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>

*Estrategias para la enseñanza de vocabulario.* Existe una gran variedad de estrategias de enseñanza de vocabulario que pueden ser utilizadas para que los estudiantes desarrollen su conocimiento y los guíen en cómo utilizar las palabras en combinación con otras para producir una comunicación significativa (Schmitt y Mccarthy, 2008; citado por Sánchez, 2018). La enseñanza de vocabulario se trata de incluir una correcta explicación, ejemplificación y oportunidades de práctica. Por lo cual, diferentes estrategias en la enseñanza de vocabulario son propuesta por Sánchez (2018), en su estudio La gamificación una estrategia para la adquisición de vocabulario extraídas del trabajo de Nation (1990), con el fin de motivar a los educandos, ampliar su léxico y facilitar el manejo del lenguaje.

**Estrategia de auto recopilación de vocabulario.** Esta estrategia fomenta en los estudiantes la capacidad de seleccionar y estudiar las palabras que consideran

importantes y así profundizar en ellas tanto en su significado como en su uso en contexto. Esto permite generar un repositorio amplio de palabras basadas en las propias experiencias de aprendizaje de los estudiantes para que puedan comprenderlas y aplicarlas en contextos reales.

**Estrategia de enseñanza en contexto.** Esta estrategia permite que los estudiantes usen como claves de aprendizaje a los indicadores del contexto (definiciones, ejemplos, comparación, contrastes, sinónimos, antónimos. Esta estrategia plantea la gran necesidad de que el docente plantee un contexto interesante, plausible y relevante para los estudiantes y así garantizar un desarrollo comunicativo natural.

**Estrategia de Enseñanza con colocaciones.** Enseña a los estudiantes como las palabras trabajan en combinación con otras para llevar a cabo una comunicación significativa más allá del significado y adquisición de vocabulario.

**Estrategia de enseñanza colaborativa.** Promueve el aprendizaje comunicativo a través de actividades donde se logra una mayor exposición a las palabras y a oportunidades de práctica enfocándose en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

**Estrategia de enseñanza basada en tareas.** Se da al estudiante la oportunidad de buscar el sentido del vocabulario desconocido a través de tareas significativas que hagan uso del lenguaje auténtico.

**Estrategia de enseñanza comunicativa de la lengua.** Se enfoca más en el significado que en la forma, el vocabulario se introduce a través de contextos auténticos permitiendo el desarrollo de la competencia comunicativa para quien el conocimiento de vocabulario es elemental.

*Estrategias de aprendizaje de vocabulario.* Las estrategias que nos interesan en este trabajo son las encaminadas a la memorización del vocabulario para facilitar su posterior recuperación. En el presente estudio vamos a seguir la clasificación que realizan Levin y Pressley (1985; citado por Garcia, 1988) , que divide las estrategias de aprendizaje de vocabulario en cuatro grupos: de repetición, sensoriales, semánticas y mnemotécnicas.

**Las estrategias de repetición.** Decir en voz alta o escribir la misma palabra varias veces con el propósito de memorizarla.

**Las estrategias sensoriales.** El vocabulario será mejor retenido si se generan experiencias basadas en situaciones donde lo sensorial y la motricidad sean protagonistas (Respuesta física total). Con esto el proceso de memorización se apoya a través de la acción y el vocabulario contextualizado para general un conocimiento productivo en el estudiante.

**Las estrategias semánticas.** Se trata de la posibilidad de generar asociaciones entre palabras en base a aspectos como la forma, la estructura, el contexto, la imagen, la asociación con palabras conocidas y por agrupamientos haciendo referencia a categorías gramaticales

**Las estrategias mnemotécnicas.** Asociaciones creadas a propósito con el objeto de mejorar la memorización pero no son naturales ni pueden usarse en un acto comunicativo (Belleza, 1981; citado por Garcia, 1998). la actividad mental de crear imágenes o escenarios que contribuye a la formación de conexiones que mejoran la memoria.

Por otra parte Rodríguez (2013), basado en Oxford (1990), divide las estrategias en dos grupos:

El primero que tiene que ver con estrategias directas y el segundo con estrategias indirectas. Dentro de las estrategias directas existen:

**Las estrategias de memoria.** Crear uniones mentales, aplicar imágenes y sonidos, hacer revisiones, emplear acciones.

**Las estrategias cognitivas.** Practicar, recibir y enviar mensajes, analizar y razonar, crear estructuras par el imput y el output.

**Las estrategias de compensación.** Están ligadas a advinar significados inteligentemente y sobrepasar las limitaciones en producción oral y escrita.

**Las estrategias meta-cognitivas.** Se refieren a que el aprendiz esté en capacidad de centrarse en su aprendizaje, organizar y plantear, evaluar su aprendizaje.

Por otra parte dentro de las estrategias indirectas se tienen:

**Las estrategias afectivas.** Usadas para bajar la ansiedad, alentarse a sí mismo y controlar las emociones.

**Las estrategias sociales.** Que se basan en hacer preguntas, cooperar con otros y ser empático.

*Parámetros para el diseño de actividades para la enseñanza-aprendizaje de vocabulario.* En la enseñanza de una lengua hay involucrados diferentes objetivos. Uno de ellos puede estar orientado hacia la gramática, otro al contenido, otro al desarrollo de las habilidades y, otro al aprendizaje de vocabulario. En este trabajo investigativo nos centramos en el aprendizaje de vocabulario básico relativo al significado y forma de lapalabra y Para Thornobury (2002), es importante tener en cuenta ciertos factores al momento de enseñarlo para así asegurar el aprendizaje del significado y la forma de la palabra:

**El nivel de los aprendices.** (Si son debutante, o pertenecen al nivel intermedio o avanzado).

**La familiaridad de los estudiantes con las palabras.** (Deben ser definidas bajos criterios como el uso, la frecuencia, facilidad de enseñarla y aprenderla según la complejidad de la escritura y la pronunciación).

**La dificultad de la palabra.** Si su significado se expresa a través de lo abstracto o lo concreto o si es difícil de pronunciar.

**Si la palabra está siendo enseñada para ser reconocida o ser reproducida.** El número de palabras aprendidas varía dependiendo del propósito ya que la reproducción implica menos palabras que para el solo reconocimiento.

*Herramientas didácticas para la enseñanza de vocabulario.* Para lograr que los

estudiantes adquieran y retengan nuevos conocimientos, el docente utiliza herramientas ya sean internas o externas en el aula de clase que ayuden al estudiante a deducir, percibir y comprender fácilmente el nuevo léxico que el educador le presenta y cómo este lo puede utilizar en diferentes situaciones. Scott Thornbury menciona ciertos elementos o recursos que puede utilizar el docente tanto internamente como externamente en el aula de clase.

**Uso de listas de palabras.** Cuya principal función es que el aprendiz adquiera vocabulario de una manera sencilla en poco tiempo, realizando actividades como diálogos o monólogos.

**Word card.** El cual es utilizado para enfocarse en el significado de una sola palabra, resaltar su uso y sus diferentes significados.

**Coursebooks.** Como herramienta para trabajar con los niños de edades tempranas. Los docentes puede favorecerse de un plan de estudios o syllabus para orientar su trabajo, además, en las lecturas que se pueden trabajar, Thornbury sugiere la selección de las keywords cómo base para aprender algunas palabras que son de uso frecuente en los textos escritos

**Vocabulary book.** Como herramienta básica en la adquisición de vocabulario. Estos libros están compuestos por los significados de las palabras y la imagen que la representa.

Por otra parte, en la revista aula planeta, de circulación online, comparte en un artículo titulado 40 herramientas TIC imprescindibles para el aula del Inglés importantes herramientas en línea y gratuitas para el aprendizaje de vocabulario por partes de los aprendices del Inglés. Entre ellos tenemos:

**La Mansión del Inglés.** En esta web hay información teórica, ejercicios, libros electrónicos, videos, juegos y otras actividades para practicar gramática y ortografía, entrenar el oído y aprender vocabulario.

**Oxford Learners Dictionary.** Diccionario de Oxford con complementos, como

listados de palabras por temas o las notificaciones de las nuevas palabras de la lengua inglesa, como photobomb.

**Merriam-Webster:** Diccionario visual que ayuda a aprender y memorizar los nombres en inglés de multitud de objetos y elementos ilustrados y clasificados por temáticas.

**Vocabulario Learning Chocolate.** Plataforma para el aprendizaje de vocabulario en inglés que incluye multitud de términos ilustrados fotográficamente y clasificados por temas, audios y actividades para memorizar.

**Vocabulario Learning Chocolate.** Plataforma para el aprendizaje de vocabulario en inglés que incluye multitud de términos ilustrados fotográficamente y clasificados por temas, audios y actividades para memorizar.

**Phrasal Verb Demon.** Práctica guía de phrasal verbs para trabajar y ayudar a tus alumnos a conocer y memorizar estas expresiones clave para el dominio de la lengua inglesa,

**Verb2verb.** Conjugador verbal que muestra en un solo clic todas las formas del verbo que desees consulta.

Finalmente podemos decir que existen varios tipos de herramientas con las que cuenta el docente para facilitar el manejo, el dominio y el aprendizaje del vocabulario y que sumada a las plataformas anteriormente mencionadas facilitan el aprendizaje de vocabulario en Inglés, ya que favorece la atención, motivación, repetición y asociación de palabras aspectos importantes en el proceso de memorización (Revista Aula Planeta, 2020).

*La memoria en el proceso de aprendizaje.* Preguntas como ¿cuál es el papel de la memoria, de la edad, del sexo, en el aprendizaje de L2 ? han sido altamente cuestionadas en los distintos métodos a través del tiempo. Según Jimenez (1997), citado en se ha considerado la memoria como uno de los principales elementos implicados en la enseñanza y aprendizaje de vocabulario. Basado en la La teoría de la curva del olvido

que nació de la mano del psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus en el año 1885 asegura lo que memorizamos empieza a desintegrarse muy rápidamente, H. Ebbinghaus descubrió que para que una información se grabe completamente en nuestro cerebro de forma permanente, se deben dar dos situaciones: un aprendizaje de calidad y la repetición.

Para el ámbito de la enseñanza de lenguas nos fijamos en la memoria semántica, la cual se refiere al conocimiento del mundo y del lenguaje. Esta clase de memoria se encuentra en la base de todos los procesos en la enseñanza de idioma. Para el aprendizaje del inglés y en concreto del nuevo vocabulario se debe planificar el tiempo, la manera y la distribución de vocabulario en el tiempo considerando la llamada curva del olvido. En concreto es importante conocer el papel que desempeñan los diferentes mecanismos de la memoria, principalmente en cuantos procesos de codificación la memoria sensoria auditiva, en relación al proceso de codificación la memoria de trabajo y cuanto al proceso de recuperación la memoria semántica en estudiantes de secundaria conocer y utilizar los recursos que la memoria nos ofrece para estudiar de forma significativa y no sistemática con el aprendizaje de largos listados de vocabulario sino de forma contextualizada que favorezca la creación de redes léxicas que facilite el aprendizaje a largo plazo (Jiménez, 1994).

En el proceso enseñanza–aprendizaje involucra tanto al alumno como al profesor. El inglés es enseñado dentro de un proceso educativo forma que brinda oportunidades de aprendizaje a través del descubrimiento propio a través del aula. Para que el proceso de memorización sea productivo se deben considerar importantes factores dentro de la dinámica de clase como los siguientes:

**La atención.** Para Sancho (2015), “resulta más sencillo retener palabras cortas que largas, al igual que se convierte en más sencillo si la aprendemos contextualizada” (p.20-21), esto se explica porque la memoria trabaja siempre basada en lo que se conoce previamente y eso influye a su vez en el nivel de atención que se genere.

**Motivación.** La ganas de querer aprender influyen directamente en la atención y en el tiempo que se destine para ese propósito, para Sancho (2015), es necesario proponer actividades concretas en las que capturemos la atención constante de los alumnos, haciéndoles ver la importancia de su propio aprendizaje y de cómo lo que estudian les resulta útil.

**Asociación.** La memoria retiene mejor la información cuando es capaz de establecer asociaciones, es decir con ayuda de imágenes, experiencias previas, sonidos y grafías semejantes, para Sancho (2015), una buena manera de aprender nuevas palabras es siendo capaz de imaginar algo con estas, es menos complicado hacerlo con palabras de significado concreto, pero con aquellas abstractas vale imaginarse cualquier cosa que nos ayude a retenerla y que más adelante nos permita recordarla.

**Repetición.** En el aprendizaje del Inglés, la técnica de la repetición resulta efectiva, siempre y cuando se haga de manera adecuada, para Sancho (2015), existe dos fases: La primera planear la dinámica de la repetición y el tiempo y la segunda no intentar memorizar todo en una sola sesión y sin descansos, sino que realicemos varias sesiones y con ciertos descansos en cada sesión para lograr nuestro objetivo.

### ***La gamificación en el ámbito educativo.***

*Transfondo didáctico.* La gamificación desde un transfondo didáctico se puede tomar una metodología cuyo propósito es el de apoyar el cambio en las dinámicas educativas para introducir mayor motivación a través de ideas innovadoras. Para Rodríguez y Santiago (2015), el papel de la gamificación en el terreno de la educación es el de llevar la motivación al proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas del juego. Esta estrategia insita al docente a mejorar la relación con los estudiantes, además de permitir que el estudiante se involucre más con los conocimientos adquiridos a través de su propio esfuerzo.

Para Foncubierta y Rodríguez (2014), la gamificación se puede tomar como el empleo de elementos y del pensamiento del juego en contextos de no juego, dando a entender tal vez el carácter ajeno de esta estrategia dentro del proceso de enseñanza-

aprendizaje, sin embargo es importante recordar que el juego como ha sido bastante utilizado como recurso lúdico y herramienta didáctica durante muchos años atrás, citando a Mora (2013; citado por Foncubierta y Rodríguez, 2014), el juego se trata de un aprendizaje que esta siendo disfrazado. Por lo tanto la gamificación resulta ser una actividad de aprendizaje cuyo diseño cumple con ciertas pautas pero que esta regido por una finalidad pedagógica.

Hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde la óptica de un mundo renovado digitalmente, ya que tiene mayor protagonismo en el terreno del equipamiento digital. En términos generales la gamificación no tiene su origen en el ámbito académico, así que adaptado a la educación, la definición más asertada desde el contexto del estudio la da en Foncubierta y Rodríguez (2014):

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento “ (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p.2)

*La gamificación y componente emocional en la escuela.* Foncubierta y Rodríguez (2014), también nos hacen notar la necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación: «La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. “Lo que carece de emoción no llama nuestra atención” (Foncubierta y Rodríguez 2014, p.4).

**Dependencia positiva.** Mediante retos y desafíos se genera deseo por aprender de forma participativa y en cooperación con los demás.

**La curiosidad y el aprendizaje experiencial.** Emplear resoluciones de enigmas, narraciones, simulaciones entre otras podría facilitarle a los estudiantes la producción de

actos comunicativos en la lengua meta de forma mucho más creativa y entretenida.

**Protección de la autoimagen y motivación.** La asignación o creación de un personaje podría cubrir en los estudiantes la percepción de vulnerabilidad que produce cometer errores durante el aprendizaje fortaleciendo así su autoestima.

**Sentido de competencia.** Para hacer consciente a los estudiantes de su propio aprendizaje y progreso el uso de tablas de clasificaciones dentro del aula de clase puede favorecer el interés por obtener mejores resultados al promover la competencia sana entre estudiantes.

**Autonomía.** Como se expresó anteriormente la estrategia de la gamificación debe estar orientada con un fin pedagógico por esta razón elementos como los llamados barra de progreso o insignias puede facilitar la autoevaluación del trabajo del estudiante de forma creativa.

**Tolerancia al error.** Una de las finalidades de la gamificación es poder cambiar la percepción que tenemos del error como una limitante dentro del proceso de aprendizaje y concebirlo como una oportunidad de mejora, al utilizar el feedback de forma constante y con el fin de motivar.

*Proceso de gamificación en el aula de clase.* En base a los aportes de los elementos de la gamificación que pueden estimular los factores afectivos propuestos por Foncubierta y Rodríguez, (2014), y los pasos para el proceso de gamificación dados por Rodríguez y Santiago (2015), tenemos los siguientes pasos que podrían responder al cómo dirigirse a los estudiantes y cómo ofrecer un feedback continuo y efectivo que motive a los estudiantes a involucrarse en su proceso de aprendizaje.

**Paso 1. La terminología adaptada.** Se trata de cambiarle el nombre al lenguaje que se maneja dentro del aula por uno que involucre los elementos de los juegos.

**Paso 2 Definir un objetivo de aprendizaje claro.** Determinar cuál será la meta antes de diseñar la estrategia.

**Paso 3 Ambientar la actividad con una narrativa.** Se trata de camuflar el

aprendizaje en un entorno imaginativo que involucre cambios en la ambientación de los espacios físicos y entornos virtuales.

**Paso 4 Proponer un reto.** En base a la narrativa propuesta anteriormente se propone un reto que permita definir el horizonte de la actividad.

**Paso 5 Definir las norma y los objetivos específicos en basa al reto.** Se trata de aclarar que tipo de comportamientos se requieren para alcanzar los objetivos de aprendizaje y definir las reglas que delimitan lo que sucede.

**Paso 6. Permitir a los estudiantes crear su avatar.** Como lo mencionamos anteriormente el avatar servira al estudiante mejorar la percepción negativa que tenemos de cometer errores dentro del proceso de aprendizaje.

**Paso 7. Creación de un sistema de recompensas.** Se trata de reforzar la voluntad del estudiante de aprender y participar conquistando metas teniendo como punto de partida los objetivos y suavizando barreras y limitaciones.

**Paso 8. Incorporar dinamicas que promueva la competencia.** La idea es poder utilizar elementos del juego que refuerze el vinculo que existen entre los estudiantes a traves de la competencia sana y amigable.

**Paso 9. Establecer los niveles de dificultad.** Se debe diseñar actividades cuya dificultad sea manejable con el fin de asegurar el éxito razonable en los estudiantes

**Paso 10: Proporcionar feedback.** El proposito es el de aumentar las oportunidades de interacción entre estudiantes y docentes a traves de insinias que los estimulen y les hagan sentir que progresan

*Caracterización de los participantes dentro de la dinámica del juego.* Gestionar la diversidad en el aula es uno de lo más grandes retos que los maestros tiene a la hora de favorecer el aprendizaje significativo y los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Para Rodriguez y Santiago (2015), se trata de poder manejar a cada estudiante de forma especial y al mismo tiempo igual que a todos. En conclusión la capacidad que se tenga para conocer a los estudiantes en el menor tiempo posible puede facilitar la estrategia

con que se presente el material de manera atractiva. Rodriguez y Santiago (2015), basado en el modelo de Richard Bartle quien profundiza sobre los tipos de perfiles que existen en los jugadores en los juegos multijugador online, realiza la siguiente clasificación:

**Triunfador.** Jugador a quien le gusta acumular logros y triunfos, para motivarlo hay que ponerlo a menudo a prueba consigo mismo reconociendo sus logros y permitiendo exhibirlos. Disfrutan la sensación de logro del juego.

**Explorador.** Su motivación se activa a través del descubrimiento, es decir un constante flujo de actividades permiten mantenerlo interesado y desenvolverse de primero en lo desconocido para convertirse en el experto del grupo.

**Social.** Les motiva los espacios de interacción y su motivación se activa frente a la posibilidad de crear vínculos con otros, más allá del juego.

**Competitivo.** Les motiva tener que competir en todas sus formas contra un contrincante y acumular conocimiento en el juego.

Por otra parte Marczewski (2013; citado por Rodriguez y Santiago, 2015), propone otra clasificación de los perfiles de los jugadores , pero en este caso el autor los clasifica según el tipo de motivación intrínseca y extrínseca.

**Motivación intrínseca.** Tenemos que se trata de los jugadores que se interesan por participar cuya más grande motivación es disfrutar del juego. A su vez esta clasificación involucra a:

**Altruista.** Disfruta más dando que recibiendo, esta abierto a resolver dudas y ayudar a sus compañeros. No quiere ser protagonista ni e foco de atención.

**Triunfador.** Le mueve y le apasiona aprender cosas nuevas y las sabe disfrutar.

**Social.** Se recrean al estar conectados con otros.

**Aventurero.** Se adentra dentro de la dinamica del juego y disfruta descubrir y experimentar cosas nuevas sin esperar reconocimiento.

En el tipo de motivación extrínseca estan movidos por un factor externo y se dividen en:

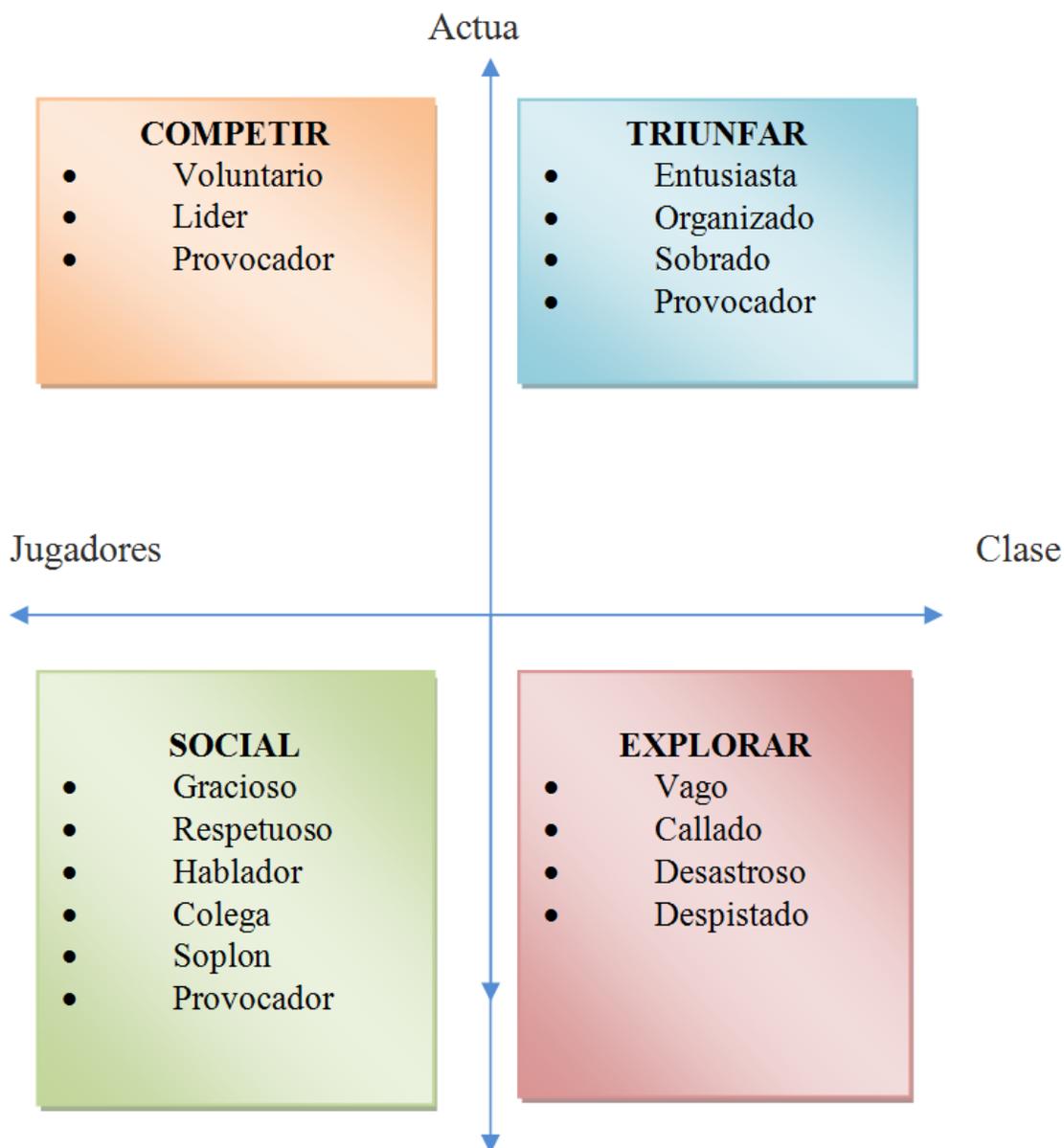
**Rastreador.** Busca la recompensa y el reconocimiento sin que la creación de vinculos sea su prioridad.

**Consumidor.** Saca partido del sistema y tiene que ver programas de fidelización.

**Conector.** Le interesa la parte social pero solo si esta le representa estatus.

**Explotador.** Interactua con el sistema tratando de encontrar debilidades en el mismo para sacar provecho y ganar.

En cuanto a la tipicación por estudiantes dentro de la clase los autores Rodriguez y Santiago (2015), basados en el modelo de Barttle (1996), crean la siguiente figura donde plasman según las actuaciones de los estudiantes una tipificación de los estudiantes:



*Figura 2.* Tipificación de estudiantes según sus actuaciones. Nota: tomado de Rodriguez, F. y Santiago, R. (2015). Gamificación, como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Bogota: Grupo Oceano.

**Las plataformas de aprendizaje.** Hay varias herramientas o plataformas virtuales que se usan con la gamificación, algunas de ellas están en sitios web que no requieren de instalación o de un software especial, así también permiten el acceso en cualquier momento, desde cualquier ubicación y con cualquier aparato electrónico, tales como teléfonos celulares, tabletas, computadores y laptops con conexión a internet. Según

González (2016; citado por Sanchez, 2018), entre las herramientas de acceso gratuito más conocidas para la gamificación de actividades de aprendizaje son: Kahoot, Socrative, Duolingo y ClassDojo.

**Kahoot.** Es una plataforma interactiva que fomenta el aprendizaje colaborativo y permite evaluar el conocimiento de los estudiantes a través de actividades educativas desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

**Socrative.** Es una herramienta web que permite a los docentes crear cuestionarios y visualizar los resultados de los estudiantes en tiempo real. También permite promover el aprendizaje colaborativo a través de la participación activa.

**ClassDojo.** Es una herramienta que ayuda a los docentes a mejorar el comportamiento de los alumnos en clase. Cada estudiante es asignado un avatar y de acuerdo a la interacción que haya tenido en clase, recibe recompensas o penalizaciones. Así también cuenta con otras características propias de los juegos, como tablas de clasificación, insignias, puntos, niveles y logros.

**Quizlzz.** Quizlzz como una web que permite a los docentes crear cuestionarios online que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: primero en un juego en directo (tipo Kahoot), segundo Como tarea donde los resultados le llegan al maestro y tercero de manera individual.

**Geneally.** Se trata de una herramienta gratuita y online que permite integrar todo tipo de recursos: imágenes en redes sociales, audio, contenidos de Twitter, de Facebook o de cualquier otra red social. Esta plataforma facilita la creación de todo tipo de contenidos y recursos interactivos Múltiples plantillas disponibles y Elementos gráficos de todo tipo para ilustrar las creaciones y facilitar la gamificación.

## **Marco Legal**

**Ley 115 de 1994.** De acuerdo con el artículo 21 y 22 de La Ley General de Educación, los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica secundaria deben propender por la adquisición de elementos de lectura y conversación al

menos en una lengua extranjera, de igual manera se expresa que los educandos deben desarrollar la comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera. Y el artículo 23, numeral 7 sobre áreas obligatorias en educación básica secundaria confirma la importancia y obligatoriedad de las humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros en los programas de estudio (Ley 115, 1994). La ley general de educación enfatiza claramente sobre el aprendizaje de una segunda lengua y la importancia de desarrollar las competencias comunicativas cuyas habilidades son: escuchar, leer, escribir y hablar lo que se convierte en un gran desafío para el Ministerio de Educación Nacional.

***Programa nacional de bilingüismo.*** El Programa Nacional de Bilingüismo se orienta a “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p.6). El propósito es el de desarrollar la competencia comunicativa a través de la adopción de un lenguaje común que orientado por el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas establezca metas de desempeño con el fin de unificar el aprendizaje del Inglés en el país y favorecer la construcción del currículo en cada establecimiento educativo.

Los estándares presentados se articulan con esas metas, estableciendo lo que los estudiantes deben saber y poder hacer para demostrar un nivel de dominio B1, al finalizar Undécimo Grado. Para el caso del grado sexto, Se espera poder desarrollar el nivel básico tal como lo indica la siguiente imagen.

| NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO | NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA | NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA | METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019   |
|--------------------------------------|------------------------------------|--|---|
| A1                                   | Principiante                       | Grados 1 a 3   |   |
| A2                                   | Básico                             | Grados 4 a 7   |   |
| B1                                   | Pre intermedio                     | Grados 8 a 11  | • Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.                                |
| B2                                   | Intermedio                         | Educación Superior   | • Nivel mínimo para docentes de inglés.<br>• Nivel mínimo para profesionales de otras carreras. |
| C1                                   | Pre avanzado                       |  | • Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.                           |
| C2                                   | Avanzado                           |  |   |

*Figura 3.* Escala de Nivel de Dominio del Inglés en Colombia. Nota: tomado de 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)

***Derechos básicos de aprendizaje en inglés.*** 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, dan cuenta del desarrollo progresivo de la competencia comunicativa en inglés a lo largo de los grados sexto a once. Son referentes importantes para la planeación y se trabajan para diferentes grados porque no corresponde a una actividad ni a un grado y tampoco tiene un nivel jerárquico y comprenden fundamentos importantes para el desarrollo de la competencia comunicativa. En la siguiente tabla se condensa información relacionada a los derechos básico de aprendizaje para el grado sexto (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

**Tabla 1.**  
*Derechos Básicos de Aprendizaje Grado Sexto*

| <b>Grado</b> | <b>Derecho básico</b>   | <b>Habilidad a desarrollar</b>   |
|--------------|---|----------------------------------|
| Sexto grado  | Participa en una conversación corta para decir su nombre, edad y datos básicos a profesores, amigos y familiares.   | Conversación                     |
|              | Solicita y brinda aclaraciones sobre cómo se escriben nombres y palabras desconocidas en una conversación corta.  | Conversación                     |
|              | Comprende y utiliza palabras familiares y frases cortas sobre rutinas, actividades cotidianas y gustos.   | Escucha<br>Lectura<br>Monologo   |
|              | Comprende instrucciones relacionadas con las actividades y tareas de la clase, la escuela y su comunidad y expresa de manera escrita y oral lo que entiende de estas. | Escucha<br>Lectura<br>Monologo   |
|              | Describe las características básicas de personas, cosas y lugares de su escuela, ciudad y comunidad, a través de frases y oraciones sencillas                         | Escritura<br>Monologo            |
|              | Responde a preguntas relacionadas con el “qué, quién y cuándo” después de leer o escuchar un texto corto y sencillo   | Escucha<br>Escritura<br>Monologo |
|              | Escribe información personal básica en formatos preestablecidos   | Escritura                        |
|              | Comprende el tema e información general de un texto corto y sencillo  | Monologo y lectura               |

Nota: tomado del Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de Aprendizaje, Inglés grados sexto a once*. Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>

***Características y principios de algunas metodologías sugeridas en el currículo de lenguas extranjeras.*** En los últimos años se han hecho conocidas distintas metodologías que tiene como propósito propiciar el aprendizaje activo e interactivo a través de actividades interesantes y significativas, además aparecen las metodologías ricas en contenidos culturales que permiten mayor flexibilidad y permitan integrar lo conocido con lo nuevo valorando así factores afectivos y culturales MEN (2006). Se destaca así el enfoque comunicativo, establecida originalmente por Canale y Swain (1980), cuyo propósito primordial es el acto comunicativo y se privilegia el manejo de situaciones o contenidos comunicativos impredecibles, tal como sucede generalmente en la vida real.

Aparece también el método Respuesta Física Total cuyo principal impulsor fue James Asher quien parte de la convicción de que cuando los estudiantes responden con acciones a las órdenes impartidas por el profesor su aprendizaje es mucho más eficiente y su participación activa es más completa privilegiando así el desarrollo de la comprensión auditiva, la adquisición de vocabulario y el habla. Por otra parte se tiene el Enfoque Natural desarrollado por Krashen (1982), y uno de sus rasgos principales hace énfasis en las fases del desarrollo lingüístico y en el uso de lenguaje comprensible, además respeta los ritmos y estilos personales de aprendizaje de los alumnos.

Otras importantes metodologías que han cobrado un importante papel en los últimos tiempos son el aprendizaje basado en tareas y proyectos el lenguaje Integral y enseñanza enfocada en el contenido académico donde se establece una relación estrecha entre el Inglés y otra áreas y se desarrollan contenidos a través de tareas y proyectos permitiendo así el desarrollo de la autonomía y actitudes positivas de gran valor para su vida futura.

***Identidad profesional del docente en lenguas extranjeras.*** Según lo establecido en los lineamientos del MEN (2016), se establece consideraciones pertinentes para quien se desempeñe como facilitador del aprendizaje de lenguas extranjeras, en lo que compete a las competencias pedagógicas proponiendo así las siguientes: que los docentes manejen por lo menos un grado aceptable de la naturaleza, uso y trascendencia cultural del idioma extranjero que ayuda a aprender, así como el conocimiento y manejo de técnicas didácticas y estrategias efectivas para facilitar el aprendizaje de la lengua extranjera., por otra parte, debe saber Emplear de manera funcional las competencias comunicativas, propias del idioma extranjero.

Además, se hace énfasis en el fortalecimiento de su profesión a través de una constante formación que permita resolver problemas prácticos y promueva el mejoramiento del dominio del código lingüístico en sí, así como de la metodología para la enseñanza de idiomas extranjeros. Según las consideraciones mencionadas el logro de la práctica docente debe enfatizarse según Freeman (1989; citado por Ministerio de Educación Nacional, 2016), en cuatro elementos fundamentales: “los conocimientos que posee, sus habilidades y actitudes así como la atención que pueda darle a aspectos particulares de los procesos pedagógicos” (p.4).

## Conceptos Principales

A continuación se presentan los conceptos claves que fundamentan esta investigación en el marco de la búsqueda de una estrategia que mejore la motivación y el compromiso por aprender el Inglés, tomando al aprendizaje de vocabulario como componente importante de la competencia comunicativa. Se abordan entonces conceptos relacionados con el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, la competencia comunicativa, el componente léxico, metodologías activas, diferencias conceptuales entre la gamificación, el juego educativo y el aprendizaje basado en el juego, por otro lado hace énfasis en la memoria como proceso cognitivo importante dentro del proceso de aprendizaje.

El Programa Nacional de Bilingüismo en Colombia, tiene como meta “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural con estándares internacionalmente comparables” (MEN, 2010, p.6). Con el fin de desarrollar las competencias necesarias para apropiarse de conocimientos y utilizarlos efectivamente en situaciones reales de comunicación, se establecen los llamados documentos orientadores, necesarios para la comprensión y creación de proyectos de aula, por esta razón es relevante conocer la relación que existen entre los lineamientos curriculares, estándares de competencia y derechos básicos de aprendizaje.

Para el caso de los lineamientos curriculares se trata de un documento orientador que explica los fundamentos epistemológicos, filosóficos, pedagógicos y didácticos además de los elementos de evaluación que deben tenerse en cuenta dentro de los proyectos de aula. Por otra parte los estándares de competencia se derivan de los lineamientos haciendo alusión a los grados y a las competencias que se deben alcanzar en cada uno de ellos permitiendo indicar los desempeños de los estudiantes en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales por cada competencia y facilitando la construcción de las mallas de aprendizaje, por último los Derechos Básicos de Aprendizaje DBA son los derechos mínimos de aprendizaje que tienen los estudiantes grado a grado en las áreas impartidas en Colombia (Vargas, 2020).

Teniendo en cuenta los conceptos anteriormente descritos, se entiende la importancia de comprender y utilizar los elementos conceptuales del área de inglés con el fin de llevar a cabo en cada uno de los establecimientos educativos la adaptación y construcción de las mallas curriculares. Por otra parte, es de vital importancia precisar lo que desde el Ministerio de Educación (2004), se entiende por Bilingüismo, la segunda lengua y la lengua extranjera. En el caso del Bilingüismo se refiere a “los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de una lengua y una cultura” (p.5), seguido del término segunda lengua, entendido como “aquella que resulta imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o la que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un país” (MEN, 2004, p.5) y por último La lengua extranjera, concebida como “aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación” (MEN, 2004, p.5).

Teniendo en cuenta las anteriores definiciones, se entiende que para el caso de Colombia el Inglés se establece como una lengua extranjera, que se aprende en el aula y cuyos espacios de exposición son bastante controlados, sin embargo, el Inglés es señalado como lengua universal y por esta razón desde las políticas educativas se establece mejorar la calidad de la enseñanza para alcanzar mejores niveles de desempeño durante los diferentes grados educativos. Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje la tarea comunicativa se constituye como el elemento principal y por eso se busca que su desarrollo se lleve a cabo dentro de una dinámica más activa, colaborativa y reflexiva, sugiriéndose así desde los lineamientos curriculares que se adopten metodologías activas con el fin de realizar acciones que favorezcan actos comunicativos y conecten la vida académica con los espacios fuera de ella (MEN, 2016).

Bajo el principio de privilegiar el uso del lenguaje como elemento básico en la comunicación el MEN ha sugerido de manera oficial dentro del currículo sugerido el enfoque comunicativo porque a través de este “se privilegia el uso del lenguaje como elemento básico en la comunicación a través de la interacción” (MEN, 2004, p.16), por otra parte, también se han adaptado al material sugerido principios metodológicos importantes como : El aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en proyectos

y por ultimo el aprendizaje basado en problemas, los cuales privilegian el uso del lenguaje a medida que favorecen el desarrollo social y cognitivo del estudiante.

Como se ha venido mencionando, la competencia comunicativa se convierte en la principal competencia dentro de la enseñanza y aprendizaje del inglés y desde el MEN se define a la competencia como “el conocimiento o la habilidad que una persona desarrolla para entender, transformar y participar en el mundo en el cual vive” (MEN, 2009, p.1). En el caso del aprendizaje de la lengua, la competencia comunicativa puede incluir: la competencia lingüística (conocimiento léxico, sintáctico y fonológico) la competencia sociolingüística (factores implícitos en el uso de la lengua) y la competencia estratégica (habilidad para usar distintos recursos para comunicarse).

Dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje la tarea comunicativa se constituye como el elemento principal y por eso se busca que su desarrollo se lleve a cabo dentro de una dinámica más activa, sin embargo al ser Inglés abordado como lengua extranjera en Colombia se limita a los espacios de aprendizaje llevados a cabo a través de los procesos formales dentro de la escuela, conociendo los limitados escenarios con los que se cuenta para enseñar y aprender el Inglés es necesario diseñar nuevas estrategias que faciliten el desarrollo de la competencia comunicativa, abordando el vocabulario como un de los elementos de vital importancia dentro del proceso lingüístico. Thornbury (2002), “el aprendizaje de vocabulario representa el primer paso en el dominio de una segunda lengua y emerge primero como palabras, tanto de manera histórica como en la forma en la que cada uno de nosotros aprendió su primera lengua” (p.1).

Cuando se habla de competencia léxica se hace referencia además del conocimiento del vocabulario a la capacidad para utilizarlo y como todas las demás competencias, necesita tiempo y recurso para desarrollarse de manera apropiada, ya que el aprendizaje de vocabulario representa un proceso individual, en la medida que se limita a la destreza memorística de los estudiantes y al interés de los sentimientos implicados en el proceso. Para Thornbury (2002):

El aprendizaje y almacenamiento de palabras y familias de palabras dependen en gran medida de factores como: la repetición, la recuperación, el espaciado, el

ritmo de procesamiento, el uso, la profundidad cognitiva, la organización personal, la imaginación, la motivación, la atención y la profundidad afectiva. (p.26)

Cuando hablamos de enseñar el inglés, distintos autores se refieren a la gran necesidad de prestar atención a los momentos iniciales del aprendizaje y sugieren que se vea a la adquisición de vocabulario, como un requisito para asegurar un mejor desempeño durante el proceso. “El vocabulario no puede ser enseñado, puede ser presentado, explicado e incluido en distintas clases de actividades y experimentado desde todas las formas de asociación, pero en últimas el aprendizaje depende de quien se interese por hacerlo” (Thornbury, 2002, p.144). Por esta razón el estudiante necesita estar activamente involucrado y el docente jugar un mayor rol que facilite a los estudiantes mantener la motivación por aprender el vocabulario de forma seria y es a través del proceso de aprender a aprender que la idea se consolida.

Por otra parte, es importante hablar sobre la relación de la memoria dentro de la enseñanza y el aprendizaje del Inglés, como proceso activo que contribuye en gran medida a comprender el mundo desde el procesamiento y almacenamiento de la información, pero que en el caso del Inglés, es necesario para el desarrollo de las habilidades que permiten obtener las competencias necesarias para utilizar el idioma más allá de un aprendizaje estructuralista. Para Jiménez, (1996) partiendo de las diferencias existentes para almacenar la información propone diferentes tipos de memoria debido al hecho de que registramos toda la información a través de los sentidos distinguiéndose así la memoria auditiva, visual, olfativa, táctil, y gustativa

En este estudio proponemos la gamificación como una estrategia que puede contribuir con mejoras en la motivación para aprender vocabulario de manera más entretenida y eficiente. Para comenzar según Yu-Kai Chou la gamificación se define como “la habilidad de extraer todos los elementos divertidos y adictivos de los videojuegos y aplicarlos en el mundo real o en actividades productivas (Closselly, 2020). El autor afirma que la gamificación, puede actuar sobre muchas cosas entre ellas: La educación, la finanzas, los seguros entre otros. Por otra parte afirma que la clave de la gamificación no se trata de hacer que algo parezca un juego sino que tenga el mismo atractivo psicológico que presentan los juegos, por esta razón su éxito depende de

comprender y reflexionar como implementarla.

Sin embargo, aunque la gamificación se perciba como el empleo de elementos y del pensamiento del juego en contextos de no juego, hablar de gamificación, significa hablar nuevamente del juego y de su naturaleza, pero desde la óptica de un mundo renovado digitalmente, (Foncubierta y Rodriguez, 2014). El juego se puede definir entonces como una actividad libre, placentera, divertida, que le permite a una persona sentirse cómoda y alegre sea individualmente o grupalmente. La gamificación entonces podría funcionar como un factor afectivo que cuyo planteamiento en forma de juego puede incitar a los estudiantes a resolver actividades de aprendizaje que sean divertidas e interesantes para facilitar la capacidad de memorización y retentiva en la adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros estudiantes.

Con miras a obtener una mejor comprensión del uso y aplicación de la gamificación, es necesario reconocer las diferencias que pueden existir entre conceptos claves como estrategia didáctica con otro conceptos como el juego educativo, el aprendizaje basado en el juego y la gamificación en educación. Según Al-Azawi, Al-Faliti y Al-Blushi (2016), un juego educativo se define como un juego que se está diseñando y se utiliza para enseñar y aprender y donde se combinan los elementos divertidos y educativos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, por otra el aprendizaje basado en el juego, se utiliza para alentar los estudiantes a participar en el aprendizaje mientras juegan, y hacer el proceso de aprendizaje más interesante al agregar diversión a la proceso de aprendizaje. Por último, la gamificación : La gamificación convierte todo el proceso de aprendizaje en un juego. Requiere mecánicas de juego y elementos de juego y los aplica a los cursos y contenidos de aprendizaje existentes en para motivar e involucrar mejor a los alumno.

Según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012; por citado en Biel y Garcia, s,f), los elementos de la gamificación se dividen en tres categorías: dinámica, mecánica y componentes. Estos elementos están interrelacionados y el equilibrio en su uso garantiza el éxito del sistema gamificado. Por mecánicas entendemos que son los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado las dinámicas son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento

de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes y por último, los componentes son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación (Biel y García, s,f).

Por otra parte, en cuanto a lo que se refiere como a la inclusión de las estrategias de gamificación dentro del currículo, existen según Biel y García (s,f), dos importantes clasificaciones: la primera se refiere a la gamificación superficial que se caracteriza por ser usada en periodos cortos y de forma puntual en actividades dentro del quehacer docentes, en segundo lugar, se encuentra la gamificación estructural o profunda, la cual es implementada en una programación completa, es decir, que esta presente en la estructura total de un curso. Por otra parte, las estrategias de gamificación se deben apoyar como lo mencionamos al comienzo en una serie de tareas y herramientas que sean adecuadas al contexto de trabajo para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes por aprender.

La gamificación representa la adaptación de las mecánicas del juego, las cuales se aplican a otras propiedades para aumentar el compromiso y el nivel de motivación. Representa un eje fundamental para llamar la atención de los estudiantes y así facilitar su participación en el proceso de aprendizaje. McClelland (2009, citado por Contreras y Eguía, 2017), el sistema de gamificación puede estar sustentado en tres escenarios motivacionales, el primero hace referencia a la motivación de logro, el cual se define por su énfasis en el proceso, el logro y el éxito, es decir donde la imposición de metas, la retroalimentación, insignias y los roles se conjugan en un sistema destinado a producir cambios. Por otro lado, tenemos la motivación de poder la cual se adecua a un trabajo más competitivo dentro del aula, ya que busca estatus y prestigio, además existe una necesidad por ejercer control sobre las personas y grupos de trabajo. Por último existe la posibilidad de implementar una motivación de afiliación, enfocada hacia un trabajo cooperativo, cuyo objetivo es la de la filiación.

Para terminar podemos concluir, que la gamificación en la educación es un proceso que se ha realizado por mucho tiempo, lo que sucede en estos nuevos escenarios modernos, es que la gamificación incluye mecánicas, componentes y dinámicas, no solo

de juegos, sino también de videojuegos. Por otra parte, la implementación de la gamificación como estrategia que ayude a mejorar el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera en el aula, requiere de una planificación adecuada y debe partir de quienes serán los protagonistas del proceso y su contexto social, así como también debe conjugar tanto las destrezas y conocimiento previos dentro del proceso de aprendizaje. Por último, la gamificación al fundamentarse en aumentar la motivación para crear el compromiso, implica conocer cuáles son las mecánicas, las dinámicas y las técnicas que vertebran estos procesos y los elementos sociales y afectivos presentes en el contexto de trabajo para sostener en el tiempo el grado de motivación.

### **Marco Contextual**

Este estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa Cristo Obrero, ubicada en el barrio Ermita, en la ciudadela de Atalaya, en Cúcuta Norte de Santander. Fue aprobada como Institución Educativa Cristo Obrero en el año 2008, pero sus inicios se remontan a la década de los ochenta, época desde la cual, se empieza a ofrecer el servicio educativo como escuela. Desde entonces ha sido reconocida en la ciudad, por realizar importantes actividades, que han favorecido a la convivencia y a la cohesión social, dentro de la comunidad del barrio la Ermita. La institución educativa se ubica dentro de un contexto social fuertemente golpeado por el desempleo y el trabajo informal, que genera problemas como la falta de protección social y la baja productividad que contribuye a situaciones de pobreza.

La situación de vulnerabilidad que se vive en muchos hogares a razón de la falta de empleo, genera entre otras cosas, que exista una enorme brecha económica y social con otros sectores de la ciudad; primero porque muchos de los que son padres, no pudieron acceder a la educación técnica o superior y tampoco poseen las habilidades intelectuales, ni los recursos para tener dentro de los hogares, herramientas tecnológicas necesarias para apoyar el aprendizaje de sus hijos. La institución educativa, representa dentro de la comunidad un espacio de preparación para la vida académica y social, que dentro de su accionar se preocupa por desarrollar estrategias de enseñanza que potencien la educación integral.

Desde el modelo pedagógico ecléctico, la institución tiene dentro de sus principios, el de generar nuevos retos, desafíos y nuevas preguntas con el fin de promover la motivación, el esfuerzo y el interés por aprender. Sin embargo en la práctica existen aún muchas barreras que limitan este principio, porque se hace necesario mayores esfuerzos por parte de los docentes y directivos, para innovar y crear ambientes de aprendizaje, que apoyados en estrategias innovadoras, promuevan el desarrollo de habilidades a través de nuevas herramientas, que generen motivación, autoconfianza y compromiso en los estudiantes por comprender el mundo que los rodea desde los conocimientos que se comparten en el aula.

En base a las condiciones descritas anteriormente sobre el contexto, este estudio tiene como propósito proporcionar nuevas estrategias que generen un impacto positivo en la práctica de la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, si consideramos las grandes dificultades que poseen los estudiantes para desarrollar una competencia comunicativa a lo largo del ciclo escolar y que concluye en malos resultados en las pruebas externas. La dificultad para comprender textos por un escaso dominio de vocabulario, representa uno de los factores más determinantes en el bajo desempeño que tienen los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje. Por este motivo este estudio va dirigido a estudiantes de sexto grado de la institución educativa, ya que representa el inicio de la secundaria y podría ser el escenario por donde conviene mejorar inicialmente los procesos de enseñanza y aprendizaje del Inglés como lengua extranjera.

Con el fin de hacer un diagnóstico de las experiencias, que los estudiantes de sexto ha tenido con relación a la promoción de vocabulario desde la primaria, se hace necesario conocer con mayor detalle el número y las características de la población de estudio. El grado sexto, lo conforman dos grupos que reunidos suman 82 estudiantes. Se encuentran divididos en 35 niñas y 46 niños y dentro de esta población se cuenta con 31 estudiantes que iniciaron su proceso de aprendizaje dentro de la institución desde el grado transición, y 51 estudiantes han estado ingresado en los últimos años. Con relación a las características de la población, son estudiantes con una gran tendencia a presentar situaciones familiares problemáticas, con un alto riesgo psicosocial que se asocia a el incumplimiento de los deberes académicos y conductas inadecuadas dentro y fuera de la

escuela, lo que en ocasiones genera la deserción escolar. Sin embargo, a pesar de las problemáticas también se resalta la capacidad del estudiante de superar las dificultades y retos que conlleva obtener buenos resultados en un hogar en situación poco favorecida.

Por otro lado, en lo referente al cuerpo docente, esta integrado por 27 docentes, 8 docentes pertenecientes al decreto 1278 y 19 que están bajo el decreto 2277. El trabajo del docente dentro de la institución, se enfoca entre otras cosas en propiciar los instrumentos para que los alumnos construyan su propio conocimiento, a partir de su saber previo, sin embargo, se debe resaltar que aunque la institución tiene dentro de sus políticas organizativas, determinar la asignación académica, según los perfiles profesionales de los docentes asignados por la secretaria, en el caso de la asignatura de Inglés, se cuenta con un solo docente especialista en el área, lo que supone un gran obstáculo a la hora de promocionar la enseñanza del Inglés, ya que muchos docentes deben asumir la enseñanza del Inglés sin contar con los conocimientos necesarios para hacerlo de manera eficaz.

## **HORIZONTE METODOLÓGICO**

### **Paradigma de Investigación**

La investigación se ubica en el Paradigma interpretativo, Para Burgardt (2004), el paradigma interpretativo se puede resumir, en la necesidad de comprensión del sentido de la acción social en el contexto del mundo, de la vida y desde la perspectiva de los participantes, es decir se percibe a la realidad como algo múltiple y construido que se escapa a la predicción y al control. El presente estudio se enfoca en La comprensión del fenómeno del aprendizaje de vocabulario del Inglés como lengua extranjera, dentro de un contexto académico, teniendo en cuenta que el aprendizaje del Inglés no se emplea en la vida cotidiana y el medio donde se desarrolla su práctica es en el aula de clase. Por otra parte, se quiere hacer un reconocimiento y análisis de los componentes que participan dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje del Inglés, como los son: el rol del docente, el estudiante, el contexto de trabajo y las puestas metodológicas que han estado inmersas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés en estos últimos años, ver anexo 2.

### **Enfoque de Investigación**

La investigación se enmarca dentro de un diseño metodológico cualitativo. El diseño metodológico cualitativo se utiliza para encontrar sentido a lo que se considera como real. Lo que se establece en los estudios cualitativos es una relación sujeto a sujeto, es decir un sujeto situado en un determinado orden social, intenta comprender a otros sujetos que se encuentran también sujetos como él (Serbia, 2007). En el presente estudio se quiere comprender e interpretar la construcción social que se ha establecido entorno al aprendizaje del Inglés dentro de las esferas académicas, se trata de analizar las perspectivas de los actores sociales (estudiantes-maestros) reconociendo los significados circulantes dentro de sus posiciones sociales y las ideas construidas para entender lo que pasa, en este caso, para explicar el significado y lo que ocurre con en el proceso de aprendizaje del Inglés dentro de su realidad social.

## **Metodo de Investigación**

Aprender un idioma extranjero constituye un modo de ver el mundo y de pensar sobre él. El interaccionismo simbólico coloca el énfasis en la construcción subjetiva del conocimiento, a través de la interacción, asumiendo el supuesto básico de que los procesos culturales y sociales son parte integrante de la actividad de aprendizaje (Vera, 2005). El aprendizaje de una lengua extranjera se basa en una construcción y socialización de conocimientos a través de la negociación de significados y contextualización de situaciones mediadas por las comunicación entre profesores y estudiantes. El interaccionismo simbólico tienen relación con la noción de significado, el papel del lenguaje en las relaciones humanas, la manera de entender el aprendizaje de idiomas y el papel que desempeña la negociación de significados lingüísticos (Vera, 2005).

Encontrar respuestas a situaciones como ¿ De que manera lograr motivar mejor a sus estudiantes? ¿ Como facilitar el acceso al conocimiento? ¿ Como apoyar el aprendizaje autónomo? Puede significar una parte importante de la investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje de inglés. Por otra parte, analizar los diversos aspectos que conforman las clases de inglés: el currículo, los contenidos, los recursos didácticos, métodos y estrategias, la relación entre estudiantes y profesores, se convierten desde esta perspectiva en un proceso de interacción, cuyas características sociales dan cuenta de las condiciones internas del aprendizaje de idiomas dentro del contexto de la institución.

Nos enmarcamos en el interaccionismo simbólico para lograr comprender como se ha configurado el aprendizaje del Inglés y el valor que los estudiantes le han otorgado a las experiencias de aprendizaje (qué las caracteriza, qué referentes desde su perspectiva pueden validar positiva o negativamente su experiencia de aprendizaje, cual es el valor de la diversión y la motivación y sus acercamientos a posibles escenarios de gamificación). Por otra parte con los docentes se permitirá interpretar bajo qué fundamentos y principios se han configurado sus prácticas pedagógicas (qué las caracterizan, cómo validan y fundamentan sus experiencias de enseñanza).

Para proponer la ruta que resignifique curricularmente la planeación desde el aprovechamiento de la estrategia de la gamificación, nos apoyaremos en la teoría fundamentada, por tratarse de un tema que ha sido poco abordado y que involucra el estudio de un fenómeno ubicado en un contexto situacional particular que aún no ha sido documentado. Desde Paramo (2015), la teoría fundamentada es utilizada en estudios donde no existen explicaciones suficientes y satisfactorias, su principal característica es el énfasis puesto en el examen detallado de los datos empíricos antes que en la lectura focalizada de la literatura y los significados son construidos y modificados por los actores a través de interpretaciones y experiencias sociales»

Desde la teoría fundamentada se pretende dar una revisión de la literatura y la recolección de los datos, para identificar categorías teóricas derivada de los datos a través de un método para buscar adaptar los descubrimientos previos a las características específicas del fenómeno en estudio, en este caso al diseño de unidad didáctica a través de la estrategia de la gamificación. Por otra parte, la teoría fundamentada exige identificar categorías que se derivan de los datos emanados de las entrevistas, conceptos teóricos para que a través de un método comparativo ayude a comprender el fenómeno de estudio.

### **Técnicas e Instrumentos**

Según Quintana (2005), el grupo focal es una técnica grupal que recibe la denominación de focal por lo menos en dos sentidos: primero, por que se centra en elabore a fondo de un número muy reducido de tópicos o problemas; y segundo, por que la configuración de los grupos de entrevista se hace a partir de la identificación de alguna característica relevante desde el punto de vista de los objetivos de la investigación el grupo focal se define como una discusión cuidadosamente diseñada para obtener las percepciones de los participantes sobre un área particular de interés. Esta técnica consiste en una entrevista grupal cuya realización requiere de un ambiente que resulte cómodo y natural para quienes participan, de manera que se pueda establecer una interacción propicia para la conversación y discusión en torno a temas o temáticas de interés para la investigación, ver anexo 3.

Teniendo en cuenta que en el proceso educativo la comunicación constituye parte importante en la construcción del conocimiento. Con el fin de desarrollar el objetivo número uno y el objetivo número dos del estudio, se pretenden crear un espacio de diálogo con estudiantes y docentes, con el fin de que fluya una comunicación efectiva y recíproca que permita la interpretación de significados dada a las prácticas usadas en el aprendizaje del Inglés, así como descubrir intereses que permitan construir estrategias que enriquezcan el proceso de aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. En el enfoque cualitativo, las entrevistas semiestructuradas son particularmente convenientes para la creación de situaciones de conversación, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Díaz, 2013).

La entrevista semiestructurada diseñada tiene como base las categorías del estudio y los objetivos propuestos y se orienta hacia el descubrimiento del papel que juegan las significaciones, organizadas como ideologías, en los discursos y en las prácticas sociales. Con el fin de dar respuesta a los objetivos uno y dos donde se intenta reconocer el tipo de experiencias que los estudiantes han tenido con relación a la promoción del vocabulario y visibilizar los fundamentos que han orientado el proceso de enseñanza de los profesores que dictan Inglés en la institución. La entrevista facilitará, tener una mirada clara sobre los procesos de interacción alumno-profesor a través de estos años, se hará un análisis de las acciones metodológicas que han acompañado la realización de objetivos cognitivos y sociales dentro del aula de clase, de igual forma se pretende dar una interpretación a la mirada y el modo que tienen los protagonistas en el ver el proceso de aprendizaje del Inglés dentro de sus realidades sociales, ver anexo 4.

En base a lo planteado y con el fin de resolver el tercer objetivo, que consiste en proponer una ruta que resignifique curricularmente la planeación de una unidad didáctica desde el aprovechamiento de la estrategia de la gamificación, con el fin de mejorar el aprendizaje de vocabulario, se requerirá de la técnica de la triangulación. Desde Benavides y Gomez (2015), la triangulación se define como el uso de diferentes métodos, de fuentes, de teóricas y de ambientes de estudio, que tiene como objetivo la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar o corroborar una interpretación global del fenómeno u objeto de la investigación. Esta técnica busca fortalecer junto con otras técnicas la mirada que se le da al fenómeno de estudio desde diferentes ángulos. Para el caso se quiere poner a dialogar los datos arrojados desde las entrevistas semiestructurales y la información desde las diferentes fuentes que sustentan el marco teórico para descubrir fenómenos.

Por otra parte, la matriz como instrumento que sirve a la técnica de la triangulación, dentro de la investigación cualitativa, permite crear categorías de análisis que posibilita sistematizar, analizar, así como comprender los fenómenos que se estudian. Para este estudio se quiere operacionalizar y estructurar las categorías de análisis con el fin de hacer un análisis comparativo entre los aportes teóricos obtenidos durante el proceso de construcción teórica y los hallazgos encontrados a través de los discursos dentro de las entrevistas llevadas a cabo en los grupos focales propuestos, para obtener así una mejor lectura del contexto que facilitara el diseño de la ruta que resignifique la planeación.

### **Población y Muestra**

Nuestro eje principal son las personas y las percepciones e ideas sobre las cuales han construido su relación con la enseñanza de vocabulario en Inglés. Se trabajará con estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Cristo Obrero. El grado sexto, lo conforman dos grupos que reunidos suman 82 estudiantes. Se encuentran divididos en 35 niñas y 46 niños ver . En el caso de los docentes de la institución se cuentan con 4 docentes encargados de enseñar el Inglés en los diferentes grados en primaria. Con relación a la muestra, para el primer objetivo el cual consiste en develar los fundamentos que han orientado las prácticas de enseñanza del Inglés durante la primaria, se seleccionará a los docentes a través del muestro lógico, que según Sandoval (2020)

implica trabajar todos los casos que reúnan algún criterio predeterminado de importancia. Para el desarrollo de este estudio, se seleccionarán a todos los docentes que dentro de su asignación académica impartan la asignatura de Inglés en los diferentes grados en primaria.

Por otra parte, para el desarrollo del segundo objetivo que consiste en identificar el tipo de experiencias que los estudiantes han tenido con relación al aprendizaje de vocabulario en Inglés, la selección se realizará a través de un muestreo de casos homogéneos. Para Sandoval (2002) Consiste en encontrar un punto de referencia que se relacione al tipo de experiencia común en relación con el núcleo temático al que apunta la investigación. Para la muestra por conveniencia se tendrán en cuenta dos criterios importantes: primero que los estudiantes escogidos hayan estado en la institución desde el grado transición y en segundo lugar que cuenten con acceso a internet con el fin de que se pueda trabajar a través de una determinada plataforma digital gratuita, ver anexo 4.

## RESULTADOS

Luego de la recopilación y la recolección de la información desde los dos grupos focales desarrollados con docentes y estudiantes se procedió a la creación de una matriz de categorización para realizar su análisis y dar lugar a la construcción del discurso científico correspondiente a los primeros dos objetivos de la investigación, propiciando así las bases para el diseño de la unidad didáctica a través de la estrategia de la gamificación. Se destacan tres categorías emergentes de la categoría base de la enseñanza de inglés determinado por la promoción de vocabulario, la primera es La incidencia de los lineamientos curriculares en el diseño y planeación de las clases, la segunda es El modelo pedagógico constructivista dentro la enseñanza de inglés en la institución y finalmente, La funcionalidad y usabilidad de recursos en el desarrollo de la competencia comunicativa, ver anexo 5.

### **La Enseñanza y Aprendizaje de Inglés Determinado por la Promoción de Vocabulario**

El grupo focal con docentes se realizó con el fin de dar respuesta al primer objetivo de la investigación, el cual pretendía develar los fundamentos que orientan la práctica de la enseñanza del inglés determinado por la promoción de la enseñanza de vocabulario en primaria. Para dar respuesta a este objetivo se analizó la categoría de enseñanza-aprendizaje del Inglés desde las siguientes subcategorías: La incidencia de los lineamientos curriculares en el diseño y planeación de las clases, el modelo pedagógico constructivista dentro la enseñanza de Inglés y la funcionalidad y usabilidad de recursos en el desarrollo de la competencia comunicativa.

*La incidencia de los lineamientos curriculares en el diseño y planeación de las clases.* Desde la implementación del Plan Nacional de Bilingüismo se analizó el nivel de incidencia y conocimiento que se tenían de los lineamientos curriculares, estándares de competencias y derechos básicos en el desarrollo de la planeación y realización de las clases. Los principales hallazgos encontrados se infieren a partir de las respuestas dadas

por los docentes a la siguiente pregunta: ¿De qué manera los lineamientos curriculares en inglés han determinado el diseño y planeación de sus clases? Sin embargo antes de pasar a los hallazgos es importante recordar lo que significan los lineamientos curriculares y su finalidad dentro de la enseñanza del inglés. Los lineamientos curriculares son ideas básicas que sirven a los docentes para orientar y apoyar el desarrollo del currículo dentro de los proyectos educativos institucionales y de allí se facilite la participación de los mismos en el diseño de los planes de área y planes de aula (Ministerio de Educación Nacional, s,f).

Ante las respuestas obtenidas, tenemos como importante hallazgo, el desconocimiento y confusión de los docentes de primaria respecto a los lineamientos curriculares, uso de los estándares de competencia y derechos básicos; lo anterior se debe a la falta de participación y actualización constante que se ha tenido dentro del área de inglés para visibilizarlos dentro de la práctica, como lo expone uno de ellos al decir: “Si profe yo los conozco, aunque no estuve en las capacitaciones, yo los he visto, pues son las orientaciones que nos dan y si los he usado pero no de forma detallada”, “Los lineamientos deben ser utilizados, sobre todo para los temas, para saber hasta dónde abarcar. Son importantes porque determinan lo que se debe dar en cada grado” (Df 3).

Sus respuestas muestran que se ha hecho una incorporación superficial de los documentos en el quehacer diario del docente que enseña el inglés dentro de la institución educativa, lo que explica porqué la enseñanza del Inglés en primaria parte desde los contenidos básicos de aprendizaje sin ahondar en el desarrollo de los estándares que proporcionen evidencias de aprendizaje y garanticen el desarrollo de la competencia comunicativa en Inglés. En otras palabras la incorporación superficial de los lineamientos curriculares sugeridos para el Inglés dentro de las estructuras del PEI se debe a la falta de preparación del contexto institucional para llevar a cabo una verdadera articulación, ya que principalmente no se cuenta con el suficiente recurso humano idóneo, es decir licenciados en Inglés (quienes por su nombramiento en provisionalidad no tienen garantía de continuidad laboral), dificulta la actualización y seguimiento a los planes de asignatura en Inglés.

En conclusión, aunque el aprendizaje del inglés es importante dentro de las políticas

educativas nacionales, dentro de la institución, aún no se logran articular las metas y los objetivos del proyecto Nacional de bilingüismo dentro de la práctica pedagógica del docente, haciendo difícil la tarea de cumplir con las metas exigidas dentro del PNB. Se visibiliza entonces la gran necesidad de contar con más licenciados en el área que logren comprender y entender las nuevas dinámicas de la enseñanza del Inglés, ya que como observamos el docente de primaria que no es especialista, cae en la ambigüedad y el facilismo y opta por continuar en un ciclo de enseñanza repetitivo en cuanto a contenidos y recursos año tras año, que no aporta al desarrollo de habilidades y competencias dentro del aprendizaje del Inglés.

*El modelo pedagógico constructivista dentro la enseñanza de Inglés en la institución.* Dentro del Proyecto Educativo Institucional se establece que las bases conceptuales que soportan la actualización constante del PEI, se adoptan desde el enfoque del constructivismo pedagógico, las teorías de la enseñanza hacia operaciones lógicas y formales de Piaget, hace énfasis en el enfoque constructivista desde el lenguaje de Vygotsky y finalmente tiene en cuenta los aprendizajes significativos y redes conceptuales de Ausubel. (PEI Institución Educativa Cristo Obrero). Atendiendo estas orientaciones teóricas, se propone una metodología activa, globalizadora y creativa que fomente el aprendizaje por descubrimiento significativo y de naturaleza cooperativa. Teniendo en cuenta este modelo se quiso analizar las fortalezas y debilidades que los docentes tienen para implementar el método constructivista dentro de sus prácticas pedagógicas en la enseñanza del inglés y los hallazgos fueron los siguientes:

Según Corrales (2009), para que una persona desarrolle un conocimiento, debe partir del nivel de conocimiento que posea del mundo que lo rodea. Sin embargo señala que aunque la construcción del conocimiento sea un proceso individual, no se puede ignorar la importancia de la labor del docente, para propiciar la creación de espacios y tareas que impliquen la participación activa del estudiante dentro de la clase y faciliten la comprensión de la realidad a través del desarrollo de habilidades y competencias. Es por esto que, con el fin de interpretar las opiniones de los docentes en cuanto a su desempeño en el aula, se analizaron las respuestas dadas frente a las siguientes preguntas ¿Cuál es el área de formación en la que usted se ha desempeñado? ¿De qué manera

puede incidir el ser o no ser especialista en el área en la enseñanza del inglés, y ¿Qué tan preparado se siente para enseñar el inglés?

A partir de las respuestas y teniendo en cuenta la reconceptualización del área de inglés a través del PNB, podemos darnos cuenta de situaciones complejas y valiosas dentro del trasfondo de la enseñanza del Inglés dentro del aula. Una de ellas es la limitación que existe entre los docentes de primaria para adoptar y emplear una visión de lengua más allá del contenido léxico. Mayona y Gutiérrez (2019), nos habla que dentro de la enseñanza de las lenguas se debe tener en cuenta tres concepciones: la lengua como visión estructuralista, la lengua como visión funcional y la lengua como prácticas situadas o visión sociocultural, por otra parte, desde el aprendizaje es posible apoyarse desde: la visión conductista (formación de hábitos), la visión cognitivista (establecimiento de asociaciones significativas) y la visión socio-constructivista (apropiación de sentidos sociales).

Naturalmente según Mayora y Gutierrez (2019), el tipo de concepción y teoría que se maneja conduce la práctica y la evaluación del docente dentro del ejercicio de su enseñanza. Para el caso de los docentes del Colegio Cristo Obrero, a partir de sus respuestas podemos inferir que se establece bajo un visión más estructuralista, arraigada a la repetición y memorización de léxico y, orientada bajo un modelo más conductista, donde no se estimula mucho la participación de los estudiantes, esto debido en parte, a la falta de conocimientos y entrenamiento necesario del docente en Inglés, que le facilite la implementación de estrategias para dar una correcta explicación, ejemplificación y oportunidades de práctica de lo que enseñan.

DF2 afirma que “Si hablamos honestamente, yo solo me siento capaz de dar inglés en primero, jamás he hecho curso ni la formación y tampoco demostré interés por participar en los microcentros”. Por otra parte, DF3 expresa que “No me siento muy preparada, se requiere de mucha preparación y actualización y a pesar de que se hace el mayor esfuerzo, siempre somos dependientes del traductor para saber cómo pronunciar las palabras, pero si es necesario aprender”.

Vigotsky (1995; citado por Torga, 2018), menciona que: “el único tipo de

instrucción adecuada es el que marcha adelante del desarrollo y lo conduce” (p.143). Si destacamos la importancia del concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) comprendemos la importancia de la mediación del maestro, quién al estar más capacitado puede guiar al estudiante en el cumplimiento de logros según su maduración. En lo que respecta al concepto de capacitación frente al desempeño de los docentes, se observa que muchos de ellos dicen sentirse frustrados en cuanto a su conocimiento del inglés principalmente por su falta de iniciativa para aprenderlo y mejorarlo de manera constante.

Al respecto cabe destacar que Dfl manifiesta: “yo no profundicé en el inglés y es como la frustración que tengo de no haber ahondado en esta área de forma más especializada, y no he tomado la iniciativa de estudiar inglés verdad que no, si me gustaría mucho, más adelante”

En conclusión, este desconocimiento especializado del inglés determina en gran parte el ciclo de repetición en el que se lleva a cabo la formación en el área focalizada, porque se desarrolla bajo un concepto incomprendido desde el mismo docente orientador. Por otra parte, la enseñanza del Inglés desde el constructivismo implica un proceso activo y de construcción desde el mismo docente para que pueda garantizar el desarrollo de habilidades de la lengua extranjera en los estudiantes. Sin embargo la poca preparación y disposición de los docentes por continuar su formación y mejorar su desempeño, dificulta el desarrollo de tareas que involucren un trabajo de interacción eficiente donde exista un aprendizaje organizado y coherente para estimular el conocimiento en los estudiantes más allá de la estructura y el léxico.

***La funcionalidad y usabilidad de recursos en el desarrollo de la competencia comunicativa.*** Para el fortalecimiento de la enseñanza del inglés en Colombia, el MEN ha venido implementando acciones para llevar a cabo el fortalecimiento del bilingüismo, como lo muestran las inversiones hechas en capacitación para los docentes y en una vasta cantidad de recursos educativos digitales y físicos en los últimos años. Se hizo un análisis de la funcionalidad y usabilidad de los recursos que manejan los docentes de primaria en sus clases y su incidencia en el desarrollo de la competencia comunicativa; a continuación, se muestran las respuestas dadas por los docentes a la siguiente pregunta:

¿En caso de no ser el inglés su área de formación, ¿en qué se apoya para fundamentar el diseño de sus clases?

Como se mencionó anteriormente, la nueva conceptualización de inglés no solo se visibiliza desde los documentos orientadores que ha diseñado el MEN, sino que también viene acompañado de una variedad de recursos en su mayoría digitales para facilitar el desarrollo de los estándares de competencia y los derechos básicos contemplados en el plan nacional de bilingüismo. Se observa que los profesores de primaria desconocen la mayoría de estos recursos y se apoyan en la plataforma de videos Youtube y en guías de trabajo para desarrollar sus clases. Df1 afirma que “Me apoyo en videos y canciones. En primaria no hay libros, con guías y videos más que todo”, Df2 expresa: yo utilizo mucho youtube para trabajar videos (colores, números) ellos sentían más emoción, que en lugar de escribirlos en los cuadernos o en el tablero”. De igual manera Df3 manifiesta: “Yo uso también videos y Bunny Bonita, pero más videos de youtube”, y Df4 confirma: “Yo me baso en mis libros de Inglés básico, en youtuber, y con compañeros que me han compartido material”.

Naturalmente existe una falta de correspondencia entre Bunny Bonita, el proyecto diseñado desde el MEN para desarrollar el programa Nacional De Bilingüismo en estudiantes de primaria, cuyo objetivo es el de aportar al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés en niños entre 4 y 8 años. Como se evidenció anteriormente los docentes no se sienten preparados para desarrollar en los estudiantes aprendizajes en inglés más allá de la utilización de vocabulario y estructuras básicas y esto debido a que no cuentan con las capacidades lingüísticas requeridas. Por otra parte, el hecho de que la mayoría de materiales didácticos se encuentren de forma digital también obstaculiza su utilización porque no se cuenta con recursos importantes como el internet dentro de las aulas y tampoco las suficientes habilidades tecnológicas para utilizarlos de forma flexible según las necesidades del contexto.

Así mismo, en el caso de la Institución Educativa Cristo Obrero, al inglés se la ha asignado una hora a la semana y muchos docentes han expresado la necesidad de aumentar la intensidad horaria; así lo sostiene Df1 “considero que es pertinente ampliar la intensidad horaria mínimo 2 horas semanales, pues en primaria sólo tenemos una hora

y considero que es muy poco tiempo”, y lo confirma Df2: “sería ampliar en 2 o 3 horas semanales el inglés, como para profundizar y que en el horario hubiese Inglés y profundización del Inglés”.

Frente a esta limitante del recurso tiempo, es importante analizar qué problemas representa la forma como se gestiona dicho recurso dentro de la institución para el desarrollo de la competencia comunicativa del inglés y la construcción de aprendizajes significativos. Corrales (2009), afirma que la interacción es fundamental en la enseñanza de un segundo idioma ya que es imprescindible para que los estudiantes produzcan lenguaje significativo y reciban retroalimentación. Dentro de la institución se han limitado los espacios de exposición a la lengua extranjera debido a la poca intensidad en el horario, lo que elimina verdaderos espacios de interacción y oportunidades de utilizar lo que se aprende.

Por otra parte, es importante tener en cuenta, la relevancia del tiempo dentro del desarrollo de la memoria, pues según Jiménez (1997), se ha considerado la memoria como uno de los principales elementos implicados en la enseñanza y aprendizaje de vocabulario dentro de los escenarios iniciales del aprendizaje, por ser un proceso cognitivo fundamental para crear uniones mentales necesarias dentro de los procesos de aprendizaje de una lengua extranjera. Pero, según Ebbinghaus (1885), lo que memorizamos empieza a desintegrarse muy rápidamente debido a la llamada curva del olvido, por esta razón es indispensable contar con el tiempo pertinente, la planeación, la manera y distribución de vocabulario que junto con un buen desempeño del docente facilite la utilización los recursos que la memoria tiene para aprender de forma significativa y no sistemática dentro de un proceso formal de enseñanza bajo el enfoque constructivista (Sancho, 2015).

En conclusión, el desarrollo de la competencia comunicativa está fuertemente influenciada por aspectos internos y externos, como lo diría Maturana (2015), muchos factores internos tienen que ver con el nivel de desempeño del docente para manejar el idioma, comprender la didáctica específica de las lenguas y su continuo desarrollo profesional. Siendo consecuentes con estos aspectos, dentro de la institución los docentes a menudo se enfrentan al temor y frustración al no poseer un vasto

conocimiento lingüístico ni didáctico, lo que limita la planeación de estrategias y recursos necesarios para crear verdaderas tareas comunicativas, donde se facilite incorporar la realidad a la clase y se les oriente a aprender por sí mismos. Por otra parte, el tiempo limita los espacios de interacción con el inglés dentro del aula, fraccionando el conocimiento a espacios con poco potencial significativo dentro de las experiencias de los estudiantes.

### **Criterios Relevantes en las Experiencias de Aprendizaje del Inglés Durante la Primaria**

Con el fin de dar respuesta al segundo objetivo de la investigación el cual propendía por el diagnóstico de las experiencias sobre el aprendizaje de vocabulario en estudiantes de sexto grado de la Institución Cristo Obrero durante su primaria, se analizó la categoría de factores relevantes en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes de sexto durante la primaria, desde el establecimiento y análisis de las siguientes subcategorías: factores socioeconómicos y culturales del contexto y su relación con el aprendizaje del inglés, factores desencadenantes en la motivación de los estudiantes en sus experiencias de aprendizaje y por último su familiarización con posibles escenarios donde se use la técnica de la gamificación.

*Perspectiva socioeconómicas y culturales del contexto y su relación con el aprendizaje del Inglés.* Como lo hemos expuesto anteriormente los hallazgos del grupo focal con los docentes, permitió comprender que dentro de la institución existen obstáculos que limitan el desarrollo de competencias y habilidades lingüísticas en los estudiantes, debido al desconocimiento y poco entrenamiento en el manejo didáctico y metodológico requerido para enseñar el inglés, además del bajo desempeño de los docentes en el dominio del idioma. Bajo las condiciones expuestas es importante entender que existen otros aspectos que influyen también en las dinámicas de aprendizaje dentro de la comunidad educativa en la que se desenvuelve la institución.

Dentro de los aportes encontrados desde el grupo focal con los estudiantes, fue posible conocer aspectos importantes sobre la situación de aprendizaje dentro de los entornos familiares, lo que muestra la importancia que juegan los factores

socioeconómicos y familiares dentro del aprendizaje del inglés. Perrenoud (1990), afirma que el contexto social se convierte en un elemento decisivo para el desarrollo de factores prioritarios en el funcionamiento académico, por otra parte, Cuadraro (1986), nos habla de que la escuela y la familia son dos instancias socializadoras relevantes que influyen en la construcción de experiencias de los niños, por esta razón, un estudiante con carencias en su entorno familiar tiene más posibilidades de obtener bajo rendimiento , ya que se le dificulta la posibilidad de hallar una relación escolar gratificante y útil entre lo que aprende y vive realmente.

De acuerdo a la pregunta que pedía a los estudiantes describir lo más emocionante experimentado durante la pandemia, se revela la importancia que cobra el apoyo y acompañamiento de las familias dentro de los proceso de aprendizaje tal y como se revela en las siguientes respuestas: Ef1dijo: A mí me parece que durante la pandemia todo ha sido más complicado, ha sido difícil entender los temas de esta forma, mis papás no saben mucho para ayudarme. De igual manera Ef2 respondió: Yo no encuentro nada emocionante en los tiempos de pandemia, es mejor estar en el colegio; a diferencia de Ef3 quien expresó que: lo más emocionante ha sido repasar y aprender más con la ayuda de mis padres.

Cuadraro (1986), menciona que el planteamiento de expectativas de éxito en los estudiantes depende mucho del entorno familiar, ya que influye mucho la manera como se armonice los procesos de aprendizaje con la escuela. Sin embargo, dentro de los entornos socioeconómicos bajos, existe total ausencia del lenguaje pedagógico por parte de las familias y con ellos, una disminución de posibilidades por parte de los estudiantes de ser estimulados desde el hogar para fortalecer los aprendizajes. De lo anterior se logra inferir que el bajo nivel socioeconómico y educativo que poseen los padres podría ser una limitante dentro del desarrollo del aprendizaje del inglés, ya que como se mencionaba anteriormente, la exposición a la lengua extranjera es un factor relevante y motivador dentro de su aprendizaje y al tener poco estímulo desde la familia, reduce las oportunidades de tener un contacto importante con la lengua meta.

En conclusión, el aprendizaje del Inglés dentro del contexto institucional tiene bases débiles en la construcción de aprendizaje mediados por los ambientes familiares, ya que

no se han creado estrategias que fortalezcan el trabajo de la escuela con las familias a través de un lenguaje más funcional y participativo que oriente a las familias en su rol de proveer el acompañamiento en los procesos de aprendizaje de sus hijos y se logre aumentar la estimulación y creación de conocimiento dentro de espacios de interacción con toda la comunidad. Por otra parte, a pesar de las falencias detectadas, también hay pruebas que demuestran que aunque un niño viva en carencia, es posible mejorar su rendimiento escolar y disciplinar si se logra entrar en contacto profundo con el niño, de ahí la importancia de apuntar a la creación de tareas que logren tener sentido dentro de sus realidades y potencien el desarrollo de habilidades en ellos.

*Experiencias significativas dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes de sexto.* Como ha sido mencionado anteriormente, dentro del modelo constructivista los aprendizajes previos junto con el desempeño del docente, constituyen los fundamentos más relevantes dentro del aprendizaje. La creatividad y manejo didáctico del docente facilita así la posibilidad de crear estrategias que ayuden al estudiante a motivar por aprender y potenciar así sus competencias. Para el Ministerio de Educación Nacional (MEN) una experiencia significativa es una práctica concreta que a través de un orden lógico desarrolla aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias (Ministerio De Educación Nacional, 2010).

A partir de estas premisas se pretendió analizar la información dada por los estudiantes durante el grupo focal a partir de dos preguntas para conocer qué tipo de prácticas realizadas dentro de la institución en estos años había aportado al desarrollo del aprendizaje desde aspectos como la motivación y la innovación. Primero se quiso identificar el tipo de recursos con los que los estudiantes estaban familiarizados durante el desarrollo de tareas y actividades dentro del aula, así como también identificar aquellos que les generaban mayor interés para ser utilizados. A partir de una lista de recursos pertinentes para la enseñanza del inglés, los estudiantes debían identificar cuáles de ellos eran los más usados dentro de las clases y sus respuestas más usuales fueron las siguientes: Ef1: “diccionario y guías y YouTube”. Por otra parte, respecto a la pregunta con cuales de los recursos mencionados cree usted que aprendería mejor el inglés sus respuestas más comunes fueron: Ef1: “Me gustarían los juegos” y Ef6:

“Muchos juegos y usar plataformas”

Por otra parte, cuando se les preguntó con qué dispositivos móviles habían tenido alguna experiencia de aprendizaje en Inglés dentro del colegio se detectó que algunos de los participantes recordaron haber tenido experiencias agradables usando la tabletas junto con plataformas como duolingo y material digital dentro de las tabletas, lo que generó confusión entre los otros estudiantes, ya que algunos manifestaron jamás haber tenido en sus clases de Inglés acceso a estos dispositivos, lo que finalmente se aclaró cuando se reconoció que aquellos estudiantes que no habían estado en la institución desde el precolar fueron quienes tuvieron acceso en algún momento de su aprendizaje en otras instituciones a este tipo de experiencias apoyadas por herramientas tecnológicas y las recordaban con mucho interés. Ef1: Conozco duolingo porque la trabajaba con las tabletas pero en otro colegio Ef2: Pues yo no conozco ninguna y tampoco trabajamos con tabletas, Ef5: “yo utilizo tongo en el celular de mi mamá”.

Lo anterior dejó entrever, que las actividades didácticas y los recursos a menudo usados en clase para cumplir los objetivos de aprendizaje, no estaban acorde al tipo de recursos que aparecen dentro de los intereses de los estudiantes y que tampoco se han llevado a cabo experiencias de aprendizaje que haya cambiado de forma relevante las dinámicas acostumbradas dentro de la institución. Por otro lado, con relación a estos tiempos de pandemia, también se hizo evidente la dificultad que han tenido los docentes para reinventarse ante la nueva realidad y lo poco efectivas que han sido las prácticas de enseñanza adoptadas durante la pandemia para promover el aprendizaje significativo, ya que no se ha logrado involucrar al estudiante con su aprendizaje ni construir un sentido a través de la interacción con su medio. Ef 1: “No hay nada emocionante... es mejor estar en el colegio, Ef 2 “A mí me parece que todo ha sido más complicado, ha sido difícil entender los temas de esta forma”.

En conclusión. la transformación de la vida y de los procesos de aprendizaje dentro del establecimiento educativo, implica un compromiso real de docente por explorar nuevos escenarios de aprendizaje y reinventarse antes las nuevas realidades con el fin de fortalecer los procesos de aprendizaje que se han mantenido iguales por años. Esto a su vez exige que haya mayor apropiación del quehacer didáctico de los docentes en las

asignaturas que se enseña y acceso a recursos, ya que es a través de acciones organizadas y planeadas que se puede atender a necesidades específicas del contexto. Sin embargo, la poca perspectiva de significación dentro del quehacer docente, dificulta construir un proceso de pensamiento reflexivo continuo que permita aprender de lo que se ha hecho, construir significado y mejorar la comprensión de lo realizado (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

***El juego como reto creativo dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje del Inglés.*** Ante el diseño de posibles escenarios de gamificación se aborda el concepto del juego y su incidencia dentro de las prácticas educativas dentro de la institución. Como se ha hablado en capítulos anteriores, hablar de gamificación significa hablar nuevamente del juego y su naturaleza, pero desde una óptica de un mundo renovado digitalmente (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Como analizamos en los hallazgos anteriores el juego tiene poco protagonismo en las clases de Inglés. Sin embargo, se encuentra entre los recursos de aprendizaje a través de los cuales los estudiantes quisieran aprender más Ef1: “Me gustaría los juegos, tanto online y reales”, Ef 2: “paginas y plataformas”, Ef3 “los juegos, videos y canciones”.

Desde los elementos de los juegos es posible construir ambientes de aprendizaje donde los estudiantes sean capaces de generar deseo por aprender de forma participativa, fortalecer la autoestima antes los errores que se puedan cometer, generar autonomía y reflexión entre otros componentes emocionales, (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Por esta razón y teniendo en cuenta el incremento en la interacción con el uso de dispositivos móviles durante los últimos meses debido a la pandemia, quisimos determinar que tipo de experiencias tenían los estudiantes con relación a los juegos que se encuentran disponibles dentro de algunos dispositivos móviles.

Se determino que la gran mayoría había tenido experiencia y se familiariza con el lenguaje que aparece en los juegos en línea, especialmente con el juego Freefire del que todos hablaron : Ef 1: “yo he jugado los cuatro: free fire, roblox, minecraft , Me encantan porque tienen misiones y es divertido, suelo jugar entre 1 y 2 horas”, Ef2: “Yo juego free fire porque me llama la atención, se trata de matar y me gusta, Ef 3: “me encanta freefire porque es divertido, me llama la atención las armasy al final puedes

mirar cuál es tu posición en relación con los demás participantes, y saber quienes son los mejores”. A raíz de esta información se hace visible el conocimiento que tienen los estudiantes de algunos elementos de los juegos como lo son las misiones, desafíos, sistemas de recompensa etc. y que resultan influir mucho en el disfrute del tiempo libre.

En conclusión, ante el diseño de escenarios donde se utilice la estrategia de la gamificación, los elementos de los juegos, pueden resultar ser efectivos desde un punto de vista didáctico ya que, el juego influye en el interés del estudiante, debido a que se le facilita participar de forma activa y obtener retroalimentación de lo que hace. Sin embargo, realizar un proyecto de gamificación no resulta tan fácil porque requiere el uso transversal de muchas habilidades en cuanto a lo psicológico, conocimiento sobre diseño de juegos y principalmente el manejo tecnológico por esta razón el exponer el contenido educativo en forma de juego, implica que se origine un cambio primero en las concepciones formativas del docente que enseña en este caso el Inglés, siendo las competencias tecnológicas y la creatividad los principales insumos para el diseño de actividades dentro de la estrategia.

### **Proponer un Ruta que Resignifique Curricularmente la Planeación de una Unidad Didáctica, desde el Aprovechamiento de la Estrategia de la Gamificación**

El concepto de gamificación se caracteriza por tener muchas definiciones, sin embargo, se toma como referencia la definición dada por Foncubierta y Rodríguez (2014), para arraigar en ella el diseño que pretende contribuir a la resignificación curricular orientada a la planeación de los procesos formativos en el área de Inglés:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos de juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p.2)

En cuanto a lo que se refiere a la inclusión de las estrategias de gamificación en el currículo es importante tener en cuenta los aportes de Biel y García (s,f), donde se

distinguen dos tipos de gamificación: aquella que es superficial o de contenido o la gamificación estructural o profunda que es implementada en una programación más completa. En este caso, se requiere involucrar la gamificación estructural que permita prever y fortalecer las problemáticas encontradas durante los hallazgos y así resaltar la importancia que tiene la enseñanza del Inglés desde la misma planeación curricular y la posibilidad de enriquecer esta planeación con el uso de herramientas tecnológicas.

La siguiente es la ruta que se ha determinado para el diseño de la unidad didáctica después del análisis hecho a los diferentes componentes tenidos en cuenta en el diseño de otros estudios, que emplearon la estrategia de la gamificación para fines educativos, ver anexo 6.

***Número 1. Reconfigurar plan de asignatura.*** Teniendo en cuenta que el modelo de gamificación a implementarse es de tipo estructural, es decir estará inmersa en una programación completa de unidad didáctica equivalente a un periodo de clase, es relevante delimitar los contenidos educativos, así como la idoneidad de que puedan ser proyectados en un espacio gamificado. Por otra parte, es relevante abordar el tema de la planeación curricular ya que como se evidencia en los hallazgos, al ser la asignatura de Inglés en su mayoría enseñado por profesionales de otras áreas, existe confusión y poco entrenamiento en el manejo de los documentos orientadores estipulados dentro de la construcción del currículo sugerido desde el MEN.

En este orden de ideas, la gamificación además del acto de motivar al estudiante, también podría dirigirse a facilitar el proceso de análisis, planeación, ejecución y evaluación que los docentes realizan de su quehacer pedagógico. Como lo menciona Rodríguez y Santiago (2015), el hecho de incluir dinámicas como la narración en el diseño de una experiencia de aprendizaje a través de la gamificación permite lidiar mejor con la resistencia al cambio, ya que se permite jugar con los espacios, los diseños en las aulas, llamar las cosas de forma diferentes, repensar lo que se hace y como se hace con lo que se tiene, a través de pequeños pasos medibles y con una progresión.

Por otra parte, también se trata de hacer visible dentro de los planes de asignatura, los recursos propuestos desde el currículo sugerido en el PNB, el cual dentro de la propuesta nacional, facilita la toma de decisiones a nivel institucional porque establece con claridad los niveles de dominio en inglés y orienta las metas y acciones para alcanzarlos, sin embargo, debe ser repensado para poder adaptarlo a las condiciones dentro del contexto, principalmente al hecho de que el Inglés en su gran mayoría sea orientado por profesionales que no son especialista en el área y no poseen el conocimiento lingüístico ni didáctico que se requiere en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera.

En conclusión, el currículo sugerido para el aprendizaje del Inglés en Colombia según el MEN, precisa ver la lengua como un todo que favorezca propósitos comunicativos diversos, sin embargo la concepción o enfoque del lenguaje parece ser mayoritariamente estructuralista, aunque también hay evidencias de una tendencia hacia la funcionalidad (Ministerio De Educación Nacional, 2010). Por esta razón, desde las instituciones es importante propiciar oportunidades mínimas de intercambio comunicativo para los estudiantes, enmarcadas en un contexto durante la planeación de las clases, sugiriendo la dinamización del proceso con nuevas estrategias que faciliten el análisis y reflexión de lo que se hace, con el fin de alcanzar las metas propuestas.

***Número 2. Diagnosticar fortalezas y necesidades de los estudiantes.*** Yukai (2013, citado por Toapanta y Yépez, 2021), determina que la implementación de la gamificación debe estar pensada en cuatro fases siendo el descubrimiento la primera de ellas, ya que va de la mano con la evaluación de las características de los aprendices para conocer cuáles son sus necesidades y fortalezas. Desde Ausubel sabemos que los aprendizajes significativos, dependen en gran medida de los conocimientos, habilidades y valores que posean los estudiantes, así como la calidad del trabajo del docente; sin embargo, especialistas en el campo educativo señalan la relación entre el desempeño del estudiante y el grado de motivación, por esta razón la gran necesidad de generar un acercamiento previo con los estudiantes para conocer sus intereses o acciones motivadoras que puedan ser traducidas en actividades dentro del aula.

Desde Roman y Diez (2015), se conoce, que desde la sesiones de diálogo por grupo

es posible regular los aprendizajes de los estudiantes, ya que ofrecen la oportunidad de conocer sus opiniones y estimular la construcción de escenarios de aprendizaje de manera cooperativa y colaborativa. En conclusión promover la motivación del logro, así como la autoestima y el compromiso por alcanzar las metas deben ser un trabajo que se construye desde el inicio a través de espacios que valoren positivamente los intentos de colaboración de los estudiantes, y lleve también al docente a estructurar sus prácticas de enseñanza de forma más participativa y menos autoritaria.

***Número 3. Proponer la modalidad del diseño.*** Según Calderón y Villaón (2013, citado por Toapanta y Yépez, 2021), se debe tener en cuenta las modalidades en las que se va a diseñar la gamificación; ya que puede variar si se lleva a cabo en un ambiente educativo presencial, semi-presencial, a distancia o virtual. En el caso de la gamificación como lo expresa Foncubierta y Rodríguez (2014), el uso de la tecnología para el diseño de actividades resulta indispensable, ya que da la posibilidad de ampliar y prolongar espacios y llevar el acceso a los contenidos más allá del aula de clase. Sin embargo, su adaptación implica el análisis a las condiciones del contexto para evaluar las posibilidades y alcances que se pueden tener de la estrategia para determinar técnicas y herramientas convenientes al contexto.

Teniendo en cuenta las nuevas dinámicas dentro de las instituciones a raíz de la pandemia se hace indispensable ampliar los entornos de aprendizaje, como lo expresa Colas (2006), al afirmar que es necesario utilizar formas de gestión pedagógica que permitan la explotación de las posibilidades del espacio virtual como complemento de la actividad diaria dentro de la escuela. Por otra parte, desde las aportaciones de Vigotsky y la teoría sociocultural potenciar el aprendizaje desde las TIC revoluciona las formas tradicionales de comunicarse y aprender, pero también constituyen criterios importantes para la formación del docente ya que es válido decir que la tecnología en sí misma no supone una forma pedagógica, ésta se determina por el uso que le es dado por parte de la comunidad educativa (Colas, 2006).

Por esta razón se hace indispensable generar un ambiente de aprendizaje gamificado dentro de los dos entornos. Desde Rodríguez y Santiago (2015), sabemos del gran acoplamiento que existen entre el llamado flipped classroom y la técnica de la

gamificación en muchas experiencias alrededor del mundo. Sin embargo para el contexto de trabajo focalizado, el autor aconseja identificar las oportunidades que dentro de la dinámica escolar permitan ser gamificadas, es decir, experiencias que desde las posibilidades del contexto permitan adaptar el uso de recursos multimedia que logren enriquecer el trabajo que se realiza dentro de la escuela, desde escenarios fuera de ella a través de pequeñas dosis que ofrezcan la oportunidad de alfabetizar el contexto sobre las nuevas tendencias metodológicas.

En conclusión, la estrategia de la gamificación es flexible para ser realizada y aplicada tanto en escenarios análogos como digitales, porque su propósito es el de enriquecer los conocimientos desde distintos recursos que favorezcan los estilos de aprendizaje y la motivación de los estudiantes por aprender, sin embargo también representa una oportunidad para que el docente explore posibilidades en el espacio virtual y logre facilitar la participación de las familias dentro del proceso de acompañamiento con sus hijos y así dotar de nuevas dimensiones a las herramientas tecnológicas en el camino de promover y potenciar la utilización de recursos digitales como un mediador entre el conocimiento y los distintos actores que participan alrededor de él.

***Número 4. Definir los objetivos de aprendizaje.*** Como lo expresa Toapanta y Yépez (2021), la función de los objetivos es permitir que el contenido incluido dentro de la clase logre articularse con las tareas a desarrollar, por esta razón los objetivos de aprendizaje deben ser específicos y bien definidos, para así poder identificar con que tareas se visualiza alcanzar. La idea de poder definir los objetivos como puntos claves dentro de los elementos del juego, es la oportunidad de visibilizar mejor el papel de los derechos básicos y estándares de competencia dentro de la misma planeación, ya que permitiría determinar las competencias a alcanzar a través de una mejor reflexión de los desempeños en términos conceptuales, procedimentales y actitudinales y así configurar mejor las mallas curriculares de la institución desde las mismas experiencias.

En conclusión, innovar las dinámicas en la planeación de los aprendizajes desde la estrategia de la gamificación, no solo implica revisar los documentos orientadores para desarrollar una dinámica de juego, sino que se debe también realizar un análisis

reflexivo de la manera como se han construido las mallas curriculares institucionales desde la adopción de los lineamientos, estándares y derechos básicos para la formulación de objetivos educativos relevantes dentro del contexto y de la manera como estos, se articula a la práctica del docente en el proceso diario de enseñanza. Para Rodríguez y Santiago (2015), para conseguir objetivos de aprendizaje perfectamente definidos, no todo debe enfocarse en el desarrollo intelectual, sino también en los factores que animan a realizar aquellas cosas que tenemos que hacer, y es a través del juego como se podría influir en la decisión de cambiar ciertos comportamientos y actitudes, además de fortalecer la calidad en las relaciones entre docente y estudiante.

***Número 5. Crear contenidos y actividades de gamificación.*** Como se mencionó anteriormente, la creación del contenido educativo y actividades para la gamificación es necesario tener en cuenta el nivel de habilidades tecnológicas, acceso a recursos, así como el desempeño en el manejo de la didáctica que logren exponer a manera de juego los contenidos. La gamificación puede ser aplicada en entornos tecnológicos o fuera de ellos, lo relevante de la experiencia según Foncubierta y Rodríguez (2014), radica en hacer que la acción de aprender contribuya a captar la atención y facilitar la capacidad de memorización y retentiva de los aprendices en la adquisición habilidades y conocimientos. Igualmente Fernández (2013, citado por Toapanta y Yépez , 2021) añade que se deben seleccionar actividades que se enfoquen a alcanzar los propósitos, ya que si las actividades no son seleccionadas adecuadamente no tendrá sentido su selección pues estas representan el camino a la meta.

Por otra parte, la selección o diseño de actividades no solo es fundamental para alcanzar los desempeños y desarrollar competencia, también alude a brindar al estudiantes las posibilidades que necesita para superar un reto, partiendo de que “no todos tienen las mismas capacidades y se les debe permitir desarrollar sus propias tácticas para realizar una tarea, ya que obligarlos a hacerlo de una sola manera sería limitar el proceso y afectaría su aprendizaje” (Fernández, 2013; citado por Toapanta y Yépez, 2021, p.38). De esta manera, la gamificación se convierte en una herramienta valiosa en la enseñanza de una lengua extranjera ya que promueve el interés por aprender de forma más innovadora y significativa lo cual beneficia los estilos de

aprendizaje de los estudiantes al identificar las estrategias de aprendizaje que más le ayudan a desarrollar sus conocimientos y alcanzar las metas que se proponga.

En conclusión, desde Jiménez (1996), basada en la Psicología evolutiva de Piaget advierte que dentro del proceso de aprendizaje, los estudiantes según sus edades enfrentan cambios emocionales y físicos que conllevan en ocasiones a la pérdida de confianza, evasividad y pérdida de motivación por el trabajo académico, en ese orden de ideas, es necesario contribuir con ideas creativas que permitan facilitar tanto al estudiantes como al docente el fortalecimiento de sus relaciones dentro del aula, y es así como la gamificación podría preparar escenarios que ayuden a los estudiantes a encarar nuevos retos dentro de los entornos sociales, si las actividades seleccionadas o creadas son orientadas tanto al desarrollo de la autonomía como también al trabajo colaborativo ya que se facilite la comprensión, opinión y descubrimiento del mundo desde el desarrollo de habilidades sociales y al mismo tiempo fortalezca el trabajo didáctico dentro y fuera del aula.

#### ***Número 6. Añadir elementos de la gamificación dentro de la dinámica educativa.***

En el estudio de Foncubierta y Rodríguez (2014), se menciona que añadir elementos presentes en los juegos a la dinámica educativa logra implicar mucho más al estudiante en la realización de una tarea, ya que favorece la capacidad atencional, el aumento del rendimiento y del esfuerzo que somos capaces de dedicar a una tarea. Sin embargo, estos elementos no pueden estar desarticulados con las tareas de aprendizaje que se aborda, por esta razón Hsin-Yuan Huang y Soman (2013; citado por Toapanta y Yépez, 2021), no se debe entender la existencia de elementos lúdicos como una transformación radical del espacio educativo; más bien, puede verse la inclusión de estos elementos como un complemento a la planificación.

En conclusión, desde Hsin-Yuan Huang y Soman (2013), se debe entender la existencia de elementos lúdicos dentro de la dinámica educativa partiendo de la inclusión de elementos individuales y sociales, es decir que los elementos de los juegos estén centrados ya sea en motivar a cada uno de los estudiantes a competir consigo mismo y poner a prueba sus capacidades a través de su propio compromiso en el desarrollo de tareas que lo lleven a cumplir los objetivos educativos planteados o que

impliquen actividades donde a través de la colaboración entre estudiantes se logre una meta lo que posibilita también el desarrollo de habilidades sociales a través de elementos motivadores y una constante retroalimentación.

***Número 7. Planificar el tipo de evaluación adecuado para facilitar la reflexión dentro del aprovechamiento de la estrategia de la gamificación.*** Desde Salinas (2004), entendemos que la evaluación es “acompañar, orientar, proponer y ofrecer la participación, la comprensión y la mejora para decidir y actuar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es indispensable que dentro de la estrategia de la gamificación se brinde la oportunidad de que el docente enfoque su atención en entender el proceso de los estudiantes a través de la evaluación formativa, que por otro lado, es tenida en cuenta en el PEI institucional. La aplicación de la gamificación entonces incita a los maestros a conocer y comprender a sus estudiantes y de este modo permitirles comprender los procesos desde una evaluación adecuada y transparente que hace explícitas sus reglas y objetivos en relación con los desempeños que evalúa y permite abordar estrategias para superar dificultades en los aprendizajes porque es flexible a utilizar distintas herramientas dentro del proceso de evaluación, en consideración a que los estudiantes son diferentes unos de otros y, por este motivo, todos tienen su propio ritmo de aprendizaje.

Por lo tanto, desde Toapanta y Yépez (2021), el propósito de la evaluación formativa es, hasta cierta medida, holístico, ya que no solo propone una evaluación del rendimiento, sino también una atención a las virtudes del estudiante. A través de la estrategia de la gamificación se quiere fortalecer el acceso de los participantes del proceso, su desempeño en el transcurso de la aplicación de sus elementos, ya que al ser un proceso que implica intercambio de información, tanto los docentes como los estudiantes están en la facultad de tomar decisiones con el propósito de acercarse más a los objetivos. Está claro entonces que el maestro no es el único encargado de hacer modificaciones a su comportamiento en caso de ser necesario, el aprendiz también tiene la obligación de hacerlo.

En conclusión, desde Toapanta y Yépez (2021), reconocemos las grandes oportunidades que ofrece la estrategia de la gamificación dentro del plano educativo

para fortalecer los ciclos de interacción entre los participantes a través de la retroalimentación y es a través de la evaluación formativa que se comprueba la eficiencia de la misma, especialmente cuando no solo se imparte para evaluar el proceso del estudiante sino al docente en relación a cómo ejecuta sus estrategias, al combinar la gamificación y la evaluación formativa dentro del aula de clase, pues, sus elementos facilitan al estudiante el máximo aprovechamiento de sus capacidades. Es esta combinación lo que genera un mayor compromiso por aprender el idioma, mantiene el interés por este y ayuda a los alumnos a interiorizar el conocimiento adquirido.

A continuación, se muestra en la figura 4 la infografía que describe el paso a paso del diseño de una unidad didáctica, ver anexo 7 Infografía.



*Figura 4.* Ruta para el diseño de una unidad didáctica usando la estrategia de la gamificación. Nota: Elaboración propia.

### **DISEÑO DE UNIDAD DIDÁCTICA**

Para el diseño de la unidad didáctica, como lo afirma Foncubierta y Rodríguez (2014), partimos de la conexión que hay entre los elementos del juego y el componente emocional con el fin de que fuera una experiencia vivencial y emocionalmente activa. El juego fue propuesto dentro del escenario virtual y se hizo con el fin complementar los talleres de preparación para las pruebas saber en 11<sup>a</sup>. Como se menciona anteriormente dentro del diseño se tuvieron en cuenta aspectos como la dependencia positiva, la cual se creó a través de una narrativa que sirvió como hilo conductor para unir los demás elementos del juego como las misiones, retos, bonos entre otros que ayudaron a configurar la experiencia. Además, también se contempló dentro de la experiencia la protección de la autoimagen y la motivación, ya que se le permitió al estudiante crear un avatar, cuya finalidad era la de cubrir en él, la percepción de vulnerabilidad que le permitiría hacerlo más tolerante al error y fortalecer así su autoestima.

Por otra parte, la dinámica utilizada durante el juego promovía la competición, ya que la idea era la de poder utilizar elementos del juego que fortaleciera el vínculo entre estudiantes a través de una competencia sana y amigable por medio de la cual se pudiera evaluar el desempeño de los estudiantes, delimitando en su mayoría el diseño de los ejercicios al trabajo de competencia lexica a través del componente social/ cultural que según la cartillas de los estadanres básicos hace referencia a la capacidad de una persona para utilizar una determina lengua relacionando la actividad lingüística con las referencias culturales, rutinas o usos convencionales (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

Como se menciona anteriormente, se dio prioridad a evaluar la competencia lexica y por esta razón se tomaron en cuenta de las siete partes de la prueba de Inglés solo tres: Interpretación de avisos, conocimiento léxico y conversaciones cortas. Por otra parte, el diseño de la actividades se establecio bajo una dificultad manejable con el fin de asegurar el éxito razonable de los estudiantes. Estas a su vez fueron desarrolladas a

través de dos herramientas multimedia mencionadas en el marco teórico : La plataforma socrative y quizizz, escogidas por su acceso fácil y gratuito, además de la oportunidad de ofrecer una retroalimentación por cada ejercicio resuelto.

Por último, tanto el factor sorpresa como las recompensas fueron pensados de la siguiente forma: el factor sorpresa se introdujo con la publicación de las tablas de posiciones o ranking a través de los grupos de whatsapp, una vez terminado cada reto en los que ellos podían observar su posición con relación al grupo de manera incógnita para autoevaluarse, por otra parte, las recompensas fueron pensadas teniendo en cuenta las condiciones bajo las cuales se estaba trabajando, así que se reconoció la asistencia y participación en cada reto con bonos y el desempeño a través de la sumatoria de los puntajes obtenidos por cada actividad. Finalmente la recompensa final fue el reconocimiento institucional donde a través de un video se publicaron los ganadores y participantes del primer English Olympic games 2021 y se dieron a conocer en los diferentes grupos de whatsapp, por otra parte, los resultados de la experiencia también fue publicada en el primer anuario escolar diseñado por los estudiantes de la técnica en diseño multimedia.

A continuación proponemos un breve resumen de la manera como se organizó la unidad propuesta para el desarrollo de la competencia léxica con estudiantes de 11<sup>a</sup>.

**Tabla 2.**

*Formato de planeación de la unidad didáctica*

| <b>FORMATO DE PLANEACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>  |  |
|--|--|
| Narrativa (Tarea, problema, proyecto)                |  |
| Misión (Estándares de aprendizaje/ derechos básicos) | Léxico de alta frecuencia                    |
| Aventura (lección)                                   | Función comunicativa                         |
| Reto (objetivos)                                     | Estructuras sintáctico discursivas           |
| Desarrollo   | Aspectos socioculturales y sociolingüísticos |
| Actividades  |  |
| Niveles (criterios de evaluación)                    |  |
| Puntos (notas)                                       |  |
| Recompensa (elementos motivadores)                   |  |

Nota: Elaboración propia.

Para observar el ejemplo, dirigirse al Anexo 8.

## CONCLUSIONES

El objetivo de este apartado es el de poder reflexionar acerca del cumplimiento de los objetivos previamente establecidos, así como determinar las posibilidades y limitaciones de la gamificación como estrategia que logrará re significar la enseñanza y el aprendizaje del Inglés a través del aprovechamiento y visibilidad de todos los elementos conceptuales del área de Inglés y de esta forma se logrará plantear un estrategia que permitiera el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, prestando especial atención al desarrollo de la competencia de léxico, factor determinante dentro de la problemática abordada en el grado sexto.

En primer lugar, con el fin reconocer los fundamentos bajo los cuales se configuraba la enseñanza-aprendizaje del Inglés, se logró que a través del grupo focal con docentes, se identificaran importantes problemáticas que limitan en este momento, el desarrollo de la competencia comunicativa y por ende el proceso de aprendizaje de vocabulario en los estudiantes de primaria. En conclusión, se reconoce que existe ambigüedad en la comprensión y apropiación de los elementos conceptuales del área de Inglés por parte de los docentes de primaria, principalmente por no ser docentes especialistas en el área y por no haber recibido la suficiente orientación en el manejo de los mismo, ya sea a través de las capacitaciones dadas por el MEN o por no tener el suficiente personal capacitado (licenciado de Inglés) dentro de la institución que permita hacer un mejor seguimiento de la planeación y ejecución del plan de asignatura.

Con respecto a las experiencias de aprendizaje tenidas por los estudiantes de sexto grado en primaria, destacamos la poca vinculación que existen entre los intereses de los estudiantes y lo desarrollado por el docente durante sus planeaciones de clase, ya que se percibió a través del grupo focal, la poca motivación que despierta el material y los recursos con los que se trabaja la asignatura, lo que ha generado muy pocas experiencias significativas y el poco desarrollo de la competencia comunicativa .Cabe resaltar también, que dentro del proceso, hay un espacio limitado para el inglés desde la organización del PEI con una hora a la semana, existe poco dominio lingüístico del inglés por parte de los docentes y falta apoyo y acompañamiento por parte de las familias dentro del proceso de aprendizaje lo que ha generado cuestionamientos sobre

las pocas estrategias que existen para fortalecer el trabajo en equipo entre los distintos actores dentro de la comunidad educativa para favorecer el aprendizaje.

Con relación a la construcción de la ruta para resignificar la planeación desde el aprovechamiento de la estrategia de la gamificación, se logró crear una ruta de diseño flexible que desde la evaluación formativa permitirá comprender mejor al estudiante, así como ofrecerle al mismo la oportunidad de asumir un mayor compromiso con su propio aprendizaje y al docente hacer uso de los documentos orientadores de manera más práctica y creativa dentro de la planeación. En conclusión, el diseño de la ruta resalta la importancia del currículo como elemento vivo que debe estar en constante construcción y actualización, da importancia al conocimiento del contexto para diagnosticar fortalezas y oportunidades de mejora, dentro de la modalidad del diseño de las experiencias, permitiendo así, definir con más claridad los objetivos de aprendizaje, así como la opción de conocer y utilizar elementos de los juegos en el diseño de actividades con fines didácticos.

En lo concerniente al aprendizaje de vocabulario, se reconoce la gran necesidad de articular a la construcción y diseño de actividades los procesos cognitivos, es decir comprender que cada estudiantes posee intereses diferentes, distintos conocimientos, otros con más capacidades y habilidades cognitivas, lo que obliga al docente a buscar un factor común, en esta caso la diversión para generar estímulos que a través de la interacción con distintas herramientas y recursos favorezcan su exposición a documentos orales y escritos sin temor a frustrar su proceso de aprendizaje y brinde la oportunidad para comprender y producir actos comunicativos en Inglés.

La estrategia de la gamificación hace posible resignificar el error como un intento de aprendizaje que aunque emocionalmente sea percibido de forma negativa, logra desarrollar conexiones neurológicas necesarias para el desarrollo de la memoria y el aprendizaje. Para Colombo (2021) el secreto del aprendizaje permanente radica en las modificaciones que hace el cerebro en cuanto a su estructura y funcionamiento, influenciado por el entorno en que se vive, es decir, entre más estímulos se generen dentro de las interacciones dentro y fuera de las clases, más oportunidades de aprendizaje se obtienen. Los elementos de los juegos permiten revisar las fallas

cometidas, poner en práctica lo aprendido de los errores y darse la oportunidad de mejorar en un segundo intento ofreciendo una nueva ocasión para mejorar el desempeño.

Finalmente, la gamificación permite al docente adentrarse mejor en el mundo del estudiante y desarrollar la resiliencia en ellos. Esto debido a que la forma de control que ejerce el docente sobre los estudiantes son establecidas a través de las mecánicas usadas en los juegos y con la que muchos de ellos ya están familiarizados, favoreciendo así la construcción de mejores relaciones entre estudiantes y maestros, tan necesario en una sociedad cambiante donde los roles tradicionalmente ejercidos son modificados por el uso de la tecnología. McGnolia,(2010) apunta a imitar en la vida real los comportamientos que se tienen cuando se juega, es decir a empezar sin perder la ilusión, ser más curiosos y determinantes en las tareas que encomendadas

## RECOMENDACIONES

Es importante que quienes se interesen por el diseño de actividades a través de la estrategia de la gamificación, sepan diferenciar entre los límites que distinguen un juego de una actividad gamificada, ya que fácilmente se puede caer en la ambigüedad y confundir los dos conceptos. Por otra parte, la gamificación implica está abierto al aprendizaje de nuevos dominios entre ellos, el psicológico porqué nos sumerge más en la comprensión de las emociones, en el del diseño, ya que exige ser más creativos en el quehacer diario como docentes y el tecnológico, porqué permite hacer cuestionamientos sobre el dominio y desempeño que se tiene en el manejo de las herramientas tecnológicas. Por último, se debe comprender que el trabajo se construye desde el inicio a través de espacios que valoren positivamente los intentos de colaboración de los estudiantes, así que se deben construir buenas relaciones con los estudiantes de forma más participativa y menos autoritaria.

Con la estrategia de la gamificación podemos obtener mejores resultados con los estudiantes si entendemos las ventajas que estas representan para el manejo de emociones y la acción de posponer o a la que actualmente se le llama procrastinar, el arte de iniciar y no terminar, que para Ibañez, (2021) siguiendo aportes de Pychyl, tiene mucho que ver con la falta de productividad de los estudiantes provocada por una mala regulación de las emociones (el estrés, la ansiedad, la baja autoestima y la culpabilidad autoestima) y no a la gestión del tiempo. Es por esto que la estrategia de la gamificación podría tener un importante impacto en estudios orientados al manejo de emociones y el control de la procrastinación, ya que sus elementos permiten poner límites, partir de las tareas en pequeños pedazos cuando las tareas son muy grandes y ofrecer la posibilidad de ejecutarlas , avanzar y poder finalizarlas, además de ser un gran entrenador mental, sobre todo en entrenar la memoria para poder ser más productivos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- 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.
- 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/)
- 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>
- Beltran, M. (2017). *El aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Cpe.Cpe-PC/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf>
- 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)
- 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>
- 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>

a%20%E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%2

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>

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>

Colas, M. (2006). *Metodología pedagógica para e-learning desde un enfoque*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Familia%20%C3%81lvarez%20Vera/Downloads/Metodologapedagogicaparae-learningdesdeunenfoquesociocultural.1.pdf>

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>

Contreras, R. y Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Corrales, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/853/85312281011.pdf>

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)

Edge, J. (1994). *Essentials of english language teaching*. London: Longman

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>

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)

Garcia, M. (1988). *Estrategias de aprendizaje de vocabulario de inglés utilizadas por los estudiantes*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/61902528.pdf>

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>

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)

*Ley 115 de 1994*. Por la cual se expide la ley general de educación. Diario Oficial No. 41.214. [https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

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>

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>

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-](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792019000300685)

34792019000300685

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)

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)

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)

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>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje.*

Recuperado de: <https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (s,f). *Serie lineamientos curriculares.* Recuperado de <file:///E:/ideas%20para%20tesis/LA%20GAMIFICACI%C3%93N/Nueva%20carpeta/lineamientos%20curriculares%20en%20ingl%C3%A9s.pdf>

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)

Quintana, A. (2006). *Metodología de Investigación.* Recuperado de:

<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/3634305-Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana.pdf>

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/>

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación, como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Bogotá: Grupo Oceano.

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)

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>

Román, M. y Diez, E. (2015). Currículum y aprendizaje. *Revista de Educación*, 4(2), 20-32. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>

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)

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>

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>

- 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>
- Serbia, M. (2007). Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa. Recuperado de: [http://dspace.usalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia\\_JM.pdf](http://dspace.usalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia_JM.pdf)
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Madrid: Pearson.
- 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.
- Vera, F. (2005). *Aplicaciones del Interaccionismo Simbólico en Clases de Inglés*. Recuperado de: <https://trabajosfernandovera.blogspot.com/2005/10/aplicaciones-del-interaccionismo.html>
- Zanón, J. (1992). Como no impedir que los niños aprendan inglés. *Conocimiento, Lenguaje Educación*, 16(96), 1-16.