

La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del Inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una I. E. D

Leidy Dayana Barón Ramírez

Sandra Marcela Ochoa Melo

Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas

Bogotá D.C.

2021

La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del Inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una I. E. D

Leidy Dayana Barón Ramírez

Sandra Marcela Ochoa Melo

Trabajo de grado para optar al título de:

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Humanidades e Idiomas

Asesor

Wilder García Nieto

Magister en Lingüística Aplicada a la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera

Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas

Bogotá D.C.

2021

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

*A nuestros padres, quienes con su apoyo incondicional nos llenan de fortaleza y amor,
guiándonos en cada paso y decisión que tomamos en nuestra vida.*

Agradecimientos

Agradecemos primordialmente a Dios, pues su magnificencia nos permitió llegar hasta aquí y culminar satisfactoriamente este largo, pero provechoso proceso. A nuestros padres, por orientarnos en las adversidades e incertidumbres que se cruzaron por nuestras vidas y, asimismo, por celebrar como propios nuestros logros y alegrías. Agradecemos también a nuestros docentes, por compartir con nosotras sus conocimientos y brindarnos las bases para formarnos como buenas profesionales. Finalmente, agradecemos a nuestro asesor Wilder García Nieto por su disposición y acompañamiento continuo para la elaboración de este proyecto.

Contenidos

Introducción.....	8
Capítulo Uno: Planteamiento del Problema	10
Descripción de la Situación Problemática	10
Pregunta de investigación	11
Objetivos.....	11
<i>Objetivo General</i>	11
<i>Objetivos Específicos</i>	12
Justificación	12
Antecedentes de la Investigación.....	13
<i>Antecedentes Internacionales</i>	14
<i>Antecedentes Nacionales</i>	19
<i>Antecedentes Locales</i>	22
Marco Teórico	25
<i>Motivación</i>	25
<i>Juego</i>	35
<i>Gamificación</i>	37
<i>Gamificación y Motivación</i>	42
<i>Características de las Niñas entre 9 y 11 Años</i>	43
Capítulo dos: Aspectos Metodológicos	46
Enfoque Metodológico	46
Paradigma de Investigación.....	46
Población	49
Muestra	49
Instrumentos y Técnicas para la Recolección de Información	50
<i>Encuestas</i>	50
<i>Diarios de campo</i>	51
Propuesta.....	52
Capítulo Final: Análisis de Resultados	63
Análisis de los Resultados	63
<i>Análisis General de los Diarios de Campo</i>	64
<i>Análisis de las Encuestas</i>	74
<i>Análisis General de las Encuestas</i>	78
Triangulación de Datos.....	83

Conclusiones.....88
Recomendaciones90
Referencias92
Apéndices98

Lista de Tablas

Tabla 155
Tabla 260

Lista de Figuras

Figura 1.....47

Introducción

En la presente investigación, se evidencia una propuesta didáctica centrada en la gamificación en el área de inglés con el propósito de dar solución a la problemática evidenciada de la falta de motivación de las estudiantes del grado 5B del Colegio Magdalena Ortega de Nariño ubicado en la ciudad de Bogotá. Por tal motivo, se tuvo como objetivo el determinar cómo se incrementa la motivación de las estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera mediante el uso de la técnica de la gamificación.

Dentro de este marco, incrementar la motivación de las estudiantes se supone como una necesidad primordial en vista de que, un alumno motivado es más participativo, social, consciente de sus conocimientos y de sus necesidades, y, en consecuencia, su proceso de aprendizaje se ve beneficiado significativamente debido a que funciona como un amplificador de talento. Teniendo en cuenta lo anterior, se toma la gamificación como vehículo para lograr satisfacer esas necesidades de las estudiantes que entorpecen su participación activa durante las clases de inglés debido a las mecánicas del juego que les proporcionan diversión mientras que aprenden.

De otro lado, en el presente trabajo de grado, se referenciaron diferentes investigaciones a nivel internacional, nacional y local, que contribuyeron a establecer algunos referentes teóricos a las investigadoras. Otro aspecto importante a mencionar, son los contenidos del marco teórico el cual se constituye por los siguientes conceptos: motivación, gamificación, juego y las características de las niñas en edades de 6 a 11 años.

Por otro lado, se llevó a cabo un modelo de investigación - acción el cual se constituye de cuatro etapas que contribuyeron al análisis de la información de la presente investigación; la planeación, la actuación, la observación y la reflexión, y, finalmente, se presenta el impacto que

tuvo la aplicación de la propuesta en la motivación de las estudiantes teniendo en cuenta los resultados obtenidos.

Capítulo Uno: Planteamiento del Problema

Descripción de la Situación Problémica

Gracias a las observaciones y al trabajo desarrollado en la práctica pedagógica investigativa por parte de dos docentes en formación del programa de licenciatura en educación básica con énfasis en Humanidades e Idiomas de la Universidad Libre, se constató una situación recurrente con respecto a la motivación y participación de las estudiantes de un curso quinto de una IED en la ciudad de Bogotá.

Las observaciones de carácter directo se registraron en un diario de campo (ver Apéndice A), por el cual las investigadoras identificaron que algunas estudiantes del curso 5B, mostraron actitudes negativas hacia el aprendizaje del inglés, tales como el hacer gestos de disgusto y caras de aburrimiento, la escasa participación de manera autónoma y el desinterés al momento de expresar ideas o desarrollar las actividades propuestas por la docente durante algunos momentos de la clase, en particular cuando se asignaban las actividades de práctica. En efecto, estos comportamientos les permitieron a las investigadoras establecer que las estudiantes del presente curso carecen de motivación para tener una buena disposición en la clase.

Por otra parte, una encuesta aplicada a las estudiantes (Ver Apéndice B), dio cuenta del interés que poseen por tener clases más divertidas y motivantes, en las que se permitiera la participación de todas y no de un grupo en específico, además de usar metodologías diferentes para abordar y desarrollar los temas de la clase, debido a que algunas estudiantes han manifestado que el no entender los contenidos presentados, genera sentimientos de frustración, tristeza y aburrimiento por parte de ellas. Por lo tanto, las investigadoras dedujeron que dichos

comportamientos fueron la causa principal de desmotivación durante las clases de inglés de las estudiantes.

En razón a lo expuesto anteriormente, se hizo evidente la importancia de fomentar la motivación en las estudiantes, no sólo para garantizar un óptimo desarrollo de su proceso de aprendizaje y reducir considerablemente las actitudes negativas que obstaculizan dicho proceso; sino también para generar emociones positivas y experiencias significativas tanto en los espacios educativos a partir del aprendizaje del inglés, como fuera de estos.

Pregunta de investigación

¿Cómo se fomenta la motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera con estudiantes de 5° grado de un colegio público de Bogotá?

Objetivos

En el siguiente apartado se encontrarán los objetivos que se formularon para llevar a cabo la presente investigación, es decir, los resultados que se esperan obtener por medio de la implementación de una estrategia didáctica.

Objetivo General

Determinar cómo se incrementa la motivación intrínseca y extrínseca de las estudiantes de 5 grado de un colegio público de Bogotá hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera mediante el uso de la técnica de la gamificación.

Objetivos Específicos

- Describir cómo se incrementa la motivación intrínseca y extrínseca de las estudiantes de 5 grado en las clases virtuales de inglés.
- Analizar el impacto del uso de la gamificación en el incremento de la motivación intrínseca y extrínseca de las estudiantes de 5 grado.
- Determinar la influencia de la técnica de la gamificación en el aprendizaje del inglés de las estudiantes de 5 grado en una IED.

Justificación

Es innegable que la educación se encuentra inmersa en un mundo cambiante y en ella recae la responsabilidad de hacer frente a los distintos retos que supone la realidad y el contexto actual en el que nos encontramos. Sin lugar a dudas, uno de esos retos es dar respuesta a las diferentes demandas y necesidades de los estudiantes, como protagonistas y agentes activos del proceso de enseñanza-aprendizaje además de reconocerlos como parte de la inminente era tecnológica con la que coexistimos. Así, resulta evidente la importancia de implementar estrategias de aprendizaje que prioricen sus intereses y fomenten sus motivaciones considerando que estas tienen un papel fundamental en el proceso de formación de los estudiantes, dada la incidencia de esta en la motivación del individuo aumenta su predisposición e interés hacia la clase conduciendo su proceso educativo a situaciones favorables.

Ahora bien, el verdadero desafío no recae en dar respuesta a lo anterior. En cambio, se soporta y justifica en el diseño de una estrategia que encaje con los aspectos mencionados y garantice la transmisión de conocimientos, de la misma manera que genere aprendizajes significativos para los estudiantes. Por consiguiente, ha sido fundamental en esta investigación,

pensar cómo tomar ventaja de las TICS como una herramienta de enseñanza-aprendizaje y la manera de conectarlas a metodologías innovadoras como la gamificación para alcanzar el incremento de la motivación en los estudiantes.

Es aquí en donde se refleja la pertinencia de una propuesta que respalde principalmente uno de los componentes esenciales de la calidad educativa, la relevancia. El brindar aprendizajes que sean interiorizados como relevantes para la vida de los educandos y se justifiquen en las necesidades personales, así como las del contexto social en el que se desenvuelven. Por ello, el aspecto personal es fundamental teniendo en cuenta que se trata de una propuesta educativa que comprende los intereses y motivaciones de estos actores educativos y los adapta al mismo, que los ayuda a optimizar sus capacidades, superar sus limitaciones y los guía hacia la mejor versión de sí mismos con una propuesta que aborda no sólo logros en términos cognitivos, sino también emocionales, donde el factor personal y psicológico de los estudiantes se ve involucrado con equivalencia en importancia para que se alcancen experiencias de aprendizaje aún más enriquecedoras, debido a que su proceso de formación se convierte en una experiencia motivante con efectos significativos y trascendentes.

Antecedentes de la Investigación

En el presente apartado, se listan los antecedentes que corresponde a trabajos de grado, tesis y artículos de investigación realizados con anterioridad a esta investigación, constituidos como la base que apoya la realización del mismo. En consecuencia, se aborda la conceptualización del desarrollo de la motivación y la implementación de la gamificación en el aula de clase desde una perspectiva de investigación.

Antecedentes Internacionales

El trabajo realizado por Sánchez, M. E. G., & Vargas, M. L. C. (2016). El alumno motivado: un análisis empírico de los factores motivadores intrínsecos y extrínsecos en el aula de inglés. *Investigación en la Escuela*, (90). Tiene por objetivo demostrar que el uso frecuente de los factores motivacionales extrínsecos (atención dada por el maestro y sus pares, la felicitación, el reproche, participación, buenos resultados, etc.), representa una incidencia positiva en los factores intrínsecos del alumno (interés, atención, esfuerzo, dedicación y constancia, satisfacción). De mano con lo anterior, este estudio se enmarcó en el tipo de investigación experimental con enfoque ecléctico, pues, se fundamenta en la observación participativa de los sujetos implicados, y en el análisis de los datos obtenidos por medio de criterios estadísticos y matemáticos.

Durante la fase metodológica se establecieron tres variables de estudio (frecuencia de los factores motivadores externos en el aula, estado diario del alumno sobre su estado motivacional en la clase de inglés, reacciones emocionales y actitudes favorables al inglés) con el fin de analizar el efecto motivador de las situaciones que se presentan en la dinámica del aula (felicitaciones y reproches, dificultad de las tareas, éxitos y fracasos, negociación curricular, participación en clase, etc.) Así como también, para calcular el grado de internalización de los factores motivacionales externos en los alumnos de inglés. Por último, para observar si existen diferencias significativas entre chicos y chicas en alguna de las variables que se tuvieron en cuenta en la investigación.

Luego del estudio empírico de las principales variables que influyen en los factores motivacionales de los estudiantes y del respectivo análisis de los datos obtenidos por medio de los instrumentos empleados, se generaron reflexiones como: la importancia de reconocer el

valioso papel del profesor al ser sujeto motivador de sus estudiantes, pues en él recae el uso de factores motivacionales externos hacia los mismos. Así como también, que tanto el desarrollo de la motivación intrínseca como extrínseca en la vida de los alumnos y del docente, impacta positivamente en los aprendizajes dentro del aula, en el fomento de buenas relaciones y en el correcto desarrollo del currículo. Por último, que variables como el sexo no inciden de manera significativa como factor motivacional intrínseco.

Esta investigación proporciona planteamientos importantes al presente estudio. Pues, permite un mejor acercamiento a los conceptos de motivación intrínseca y extrínseca. Así como el reconocimiento de distintas variables motivacionales dentro del aula, que aporten a la construcción de estrategias metodológicas óptimas, en la atmósfera de la clase y al mismo tiempo, logren incidir positivamente en el interés, entusiasmo, compromiso y la motivación de los estudiantes.

La siguiente tesis realizada por Gebhardt, S. (2020). Gamificando a Shakespeare: La Gamificación en el aula de inglés trabajando la motivación, las habilidades socioemocionales y la implicación de los alumnos (Master's thesis). Se llevó a cabo con el objetivo de demostrar cómo la gamificación dentro del aula crea un nuevo clima de aprendizaje, mejora la actitud e incrementa la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje de idiomas.

La metodología de investigación se enmarcó en los principios del enfoque cualitativo y de investigación acción. Se implementaron instrumentos como los diarios de campo y el análisis documental en la población seleccionada, alumnos del grado cuarto del aula de inglés, lo que permitió reconocer la necesidad de aumentar la motivación intrínseca de los alumnos, la inmersión de estos en las actividades del aula y su participación activa en el desarrollo de la clase. Por tanto, el estudio planteó el uso de una estrategia metodológica, a lo largo de 4

semanas, en la que se implementaron actividades adaptadas a las mecánicas de la gamificación (competencias, los desafíos, la cooperación y la retroalimentación) para la lectura de una obra literaria en cada sesión de clase. A través del trabajo cooperativo, la comprensión de actos de la obra, la realización de comics, cuestionarios cortos, entre otras actividades, se dio desarrollo a la propuesta.

Finalmente, a partir del análisis de la información recolectada se demostró que el implementar las mecánicas, las dinámicas y los componentes de la gamificación, dentro de las actividades que se desarrollan en el aula, convierten este espacio académico en una experiencia grata y motivante, en la que los alumnos asumen un papel activo y se fomenta tanto el aprendizaje cooperativo como el colaborativo.

Este trabajo permite ampliar el marco teórico de la presente investigación, debido a que incorpora conceptos clave como los componentes, mecánicas y dinámicas de la gamificación, así como las nociones de aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en tareas, que, usados de manera conjunta, pueden ser muy efectivos para la implementación y desarrollo de una propuesta didáctica. Estos aportes conducen a las investigadoras del presente trabajo a considerar la integración de los mecanismos de trabajo mencionados para incrementar la motivación de los alumnos además de propiciar un buen clima de aprendizaje.

El trabajo realizado por Benítez, V., & Gissella, E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación) tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica gamificada para mejorar el aprendizaje del idioma inglés.

La metodología de esta investigación fue de tipo experimental con enfoque cuantitativo. Se implementó una prueba diagnóstica y la observación directa con un grupo de estudiantes constituido por 62 niños y niñas, con edades comprendidas entre los 10 y los 13 años, pertenecientes a la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. El estudio permitió constatar el bajo nivel de dominio del idioma inglés de los estudiantes y su relación con la desmotivación y frustración que sentían frente al aprendizaje del idioma inglés.

Es así que se plantea la propuesta de gamificación llamada “Survivors and capsule new life” que consistió en crear una historia irreal en la que los estudiantes debían enfrentar el desafío de alcanzar una cápsula de la salvación, pues a causa de la maldición de un hechicero, los participantes están a punto de desaparecer. A través de diversos roles, se buscó que los estudiantes cumplieran misiones y retos, en los que pusieron en práctica temáticas como la presentación en inglés, las preposiciones de lugar, los miembros de la familia, las emociones, entre otros.

Finalmente, se concluye que la implementación de la estrategia gamificada “Survivors and capsule new life”, facilita el aprendizaje, mejora el compromiso y la motivación de los alumnos. Además, demuestra que la gamificación es una metodología activa e innovadora, que al ser empleada correctamente garantiza un alto rango de efectividad, favoreciendo la participación de los estudiantes, su disposición frente a las clases y por ende un óptimo aprendizaje.

La investigación brindó aportes importantes al desarrollo del presente trabajo, teniendo en cuenta que aborda la motivación a partir de la Teoría de Autodeterminación de Ryan y Deci, así como las técnicas y mecanismos que constituyen la gamificación. Estas contribuciones

conducen a las investigadoras a establecer una relación directa entre el uso de la gamificación y la incidencia de esta en la motivación del estudiante.

El estudio realizado por Batres O'Brien (2019). Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria; tuvo como objetivo, elaborar una propuesta basada en la gamificación utilizando concretamente un Escape EDU como elemento motivador en la enseñanza de la lengua inglesa. Para este fin, el estudio se enmarcó en los principios del enfoque cualitativo y análisis documental, con el uso de instrumentos, como videos, artículos y aplicaciones gamificadas. La población objeto de estudio fueron estudiantes de un grado quinto de Primaria de una institución educativa en Zaragoza, España.

La fase de recolección de datos permitió identificar la falta de motivación que los estudiantes tienen frente al aprendizaje del inglés, además, la necesidad de fomentar el enfoque comunicativo y el uso de la gamificación dentro del aula. Por consiguiente, se plantea la propuesta educativa Expedition to the Antarctica: Animals and people, un escape room que integra elementos gamificadores, como misiones, retos y desafíos y permite al alumno utilizar el idioma con un propósito comunicativo, a través de la competencia, el trabajo en equipos, la comprensión y producción de textos; entre otros, se busca que el aprendizaje esté siempre contextualizado atendiendo a los intereses de los alumnos, sus motivaciones y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Finalmente, el investigador llegó a la conclusión de que el diseño de una Escape Room Educativa, es una herramienta que ayuda a crear ambientes de aprendizaje agradables e incrementa la motivación de los alumnos, haciendo que estos participen de manera activa y sean protagonistas de su propio aprendizaje. Además, se concluye que el trabajo en equipo, la

resolución de problemas, los reconocimientos y recompensas, potencian la autoestima del estudiante e inciden positivamente en su motivación hacia el aprendizaje del inglés.

Esta investigación brindó aportes importantes para el presente trabajo. En vista de que abarcó las nociones de trabajo cooperativo-colaborativo y su papel en la motivación del estudiante. Además, planteó la función e importancia de los retos, los desafíos y las recompensas, como mecánicas extraídas de aplicaciones gamificadas, que no sólo incentivan la participación de los estudiantes, sino que también les permite construir aprendizajes significativos durante la realización de las actividades propuestas.

Antecedentes Nacionales

La investigación realizada por Cabrera Montero, L. F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta) tuvo como objetivo central, diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación como herramienta para el aprendizaje del inglés en esa población.

La metodología de esta investigación fue de carácter cualitativo y de corte descriptivo. Se hizo uso de diarios de campo como instrumento de recolección de datos durante algunas clases de inglés del grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en el Municipio de Villavicencio, Meta. A partir de esto, se pudo reconocer la manera tradicional y magistral en la que se desarrollaban las clases de inglés y la poca participación de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento.

El análisis respectivo, condujo a plantear la propuesta didáctica Paco's Farm, la cual propone distintas actividades y retos que valoran el contexto real y los temas de interés de la

población. A través de las sesiones los estudiantes deben recorrer una granja imaginaria y llegar a la meta. Con las misiones que se plantean a lo largo del recorrido no sólo se busca que aprendan vocabulario de animales e implementos de una granja, sino que, además, activen sus conocimientos previos, trabajen en equipo, refuercen sus habilidades comunicativas y disfruten de cada reto.

Con esta propuesta se logra identificar que el aprendizaje basado en los juegos favorece la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, pues, integra de manera activa a los estudiantes, propicia el interés, estimula la participación y favorece aprendizajes significativos hacia el inglés como lengua extranjera.

Este trabajo brinda elementos importantes para la presente investigación, en ella se plantea la incidencia del juego en el proceso de aprendizaje y la utilidad de la gamificación dentro del aula. Se abarcan nuevos conceptos de la gamificación como lo son el Feedback, para reconocer el progreso de cada estudiante y los avatares, como elemento que permite la caracterización del participante, la creación de una identidad propia y, por tanto, la interiorización y compromiso por las actividades que debe ejecutar.

El trabajo de grado realizado por Sánchez Ordoñez, M. (2020). La motivación en el aprendizaje del inglés a través del trabajo por proyectos de los estudiantes del grado séptimo de una institución educativa oficial de Cali buscó conocer cómo influye la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en 24 estudiantes de Grado Séptimo.

Para el desarrollo de la investigación, se tomó el tipo de investigación experimental, siguiendo un enfoque cualitativo. Con esta metodología, se aplicó el test AMTB (Attitude and Motivation Test Battery desarrollado por Gardner), diarios de campo, análisis de fotos, vídeos y

trabajos de 24 estudiantes de grado sexto, población sujeta de estudio. A partir de ello, se identificaron los bajos niveles de motivación en los estudiantes frente a las actividades propuestas. Esto condujo a establecer una ruta de acción que permitiera incrementar la motivación de los estudiantes, a través de la implementación del trabajo por proyectos.

Se plantea la propuesta “All about me”, que se basa en diversas actividades o proyectos como exposiciones, trabajos en equipo, conversatorios, juegos y talleres, para que los estudiantes se conozcan entre sí, expresen sus ideas, experiencias personales, intereses y motivaciones. De esta manera, se busca crear un espacio de aprendizaje que propicie la interacción social, el aprendizaje cooperativo, la expresión oral y la participación activa de los estudiantes.

Finalmente, se concluye que el trabajo por proyectos es una alternativa que fomenta de manera significativa la motivación de los estudiantes y el aprendizaje del idioma inglés. Además, es una metodología que permite al estudiante participar dentro de un contexto significativo, donde se supera la desmotivación académica y se estimula la participación, el interés, la responsabilidad y el compromiso de los estudiantes frente al aprendizaje del inglés.

Este antecedente se relaciona con la presente investigación, pues enfatiza en el factor motivacional como un elemento esencial en el aprendizaje de una lengua extranjera. A su vez, el planteamiento que se hace respecto a los objetivos del trabajo basado en proyectos permite reconocer la estrecha relación y correspondencia con los objetivos de la gamificación, el involucramiento del estudiante en su propio aprendizaje, la participación activa, el aprendizaje cooperativo, entre otros.

Antecedentes Locales

El trabajo de grado realizado por Esquivel Gómez, L. M. (2019). Gamification: a mission to foster students' engagement and interaction in the EFL classroom, tuvo como objetivo determinar el impacto del uso de la gamificación como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de un entorno atractivo para mejorar la interacción de los alumnos.

Para este trabajo, se siguió un paradigma cualitativo de investigación-acción por su enfoque basado en la identificación de un problema y el posterior intento de mejorarlo. A través de distintas entrevistas, encuestas, diarios de campo y grabaciones, obtenidos de los estudiantes de cuarto grado del IED Domingo Faustino Sarmiento, se evidenció la falta de estrategias y actividades que promuevan el compromiso y la interacción dentro del aula.

Para dar solución a la problemática planteada, se diseñó una propuesta basada en las distintas técnicas de gamificación, para crear un sistema de lecciones y ciclos, entendidos como misiones, en las que los estudiantes logran explorar y descubrir cómo hablar de sí mismos, hablar sobre su entorno y finalmente ser capaces de interactuar con otros estudiantes de manera más natural e independiente, mediante el uso de la lengua extranjera. Aquellas misiones, utilizaban un sistema de calificación personalizado y gamificado, que se basaba en la obtención de monedas durante cada ciclo de aplicación, estas monedas reflejaron, el interés del estudiante en interactuar durante el tiempo de clase, a la vez que significó el paso al siguiente nivel. Lo anterior, fue un elemento clave y necesario para comprender la forma en que el compromiso y la interacción se interrelacionaron en la clase de inglés como lengua extranjera como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de un entorno atractivo que permitiera alcanzar el objetivo mencionado.

Como resultado, se llega a la conclusión de que la gamificación tiene un impacto positivo en la participación de los estudiantes. Además, es una estrategia clave para establecer un entorno atractivo en donde aprendizajes significativos ocurren, al relacionarse con sus intereses y gustos. A través de la estrategia, hay un impacto efectivo en la curiosidad, vivacidad y entusiasmo de los estudiantes, que les permiten aprender de una manera más lúdica y motivante.

Así, este trabajo brinda contribuciones importantes para el presente trabajo, pues permite comprender que los principios y la mecánica de la gamificación aportan a la creación de una experiencia motivante de participación centrada en el alumno, donde el aprendizaje se da como un proceso continuo y agradable. Por otro lado, apoya la utilización de algunas técnicas de gamificación como sistema de calificación, para que el estudiante tenga la posibilidad de monitorear su progreso y sea consciente de que este, depende principalmente de él mismo, motivándolo a dar lo mejor de sí.

El trabajo de grado realizado por Galeano Cogollo, J. D., & Rodríguez Cubillos, L. E. (2016). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés tuvo como propósito central conocer la incidencia que tiene un videojuego educativo con y sin técnicas de gamificación en el proceso de adquisición de vocabulario y dominio de los tiempos verbales en inglés.

La metodología de este trabajo fue de tipo cualitativo y se llevó a cabo a partir de la aplicación de una prueba de diagnóstico preliminar, tres encuestas y una prueba final, como instrumentos de recolección de datos en dos grupos de estudiantes de grado 5° de la institución Educativa Sikuni Ciudad Jardín Norte, se recoge la idea de que los videojuegos pueden ayudar a potenciar habilidades motrices, espaciales, visuales y lingüísticas, entre otras. Por lo tanto, se plantea que la sociedad empiece a ver dichos juegos como herramientas que incrementan

significativamente el nivel de motivación hacia el aprendizaje de diversas tareas de una manera lúdica y entretenida. Se llega así a la conclusión que, a partir de la interacción con las dinámicas y mecánicas de gamificación en contextos educativos, se puede lograr potenciar los niveles de motivación en torno al aprendizaje y mejoramiento del dominio del inglés como lengua extranjera.

Se considera pertinente este trabajo, pues apoya el presente proyecto investigativo en cuanto al uso de las técnicas de gamificación para mejorar los niveles de motivación en los estudiantes. Así como también, sirve como respaldo para evidenciar los resultados positivos que se dan dentro del aula, gracias a la utilización de dichas técnicas.

El artículo educativo fue desarrollado por Alvarez Serna, J. A., & Alvarez Zuluaga, T. (2016). La motivación en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de grado 3° tiene como objetivo mostrar el progreso que tuvo la población de tercero de primaria en cuanto a su formación en el inglés como lengua extranjera. Así como también, el rol que cumple el maestro en el aula de clase, al ser el guía del proceso de aprendizaje del estudiante y los factores que causan el desinterés de hacia las clases. En esta investigación se resalta principalmente la importancia de la motivación en el aula y a través de su pregunta de investigación se pretende determinar cómo el uso de determinadas estrategias metodológicas puede potenciar el aprendizaje del inglés como segunda lengua dentro del espacio educativo y de esta manera, mejorar las competencias o habilidades lingüísticas, la atención y el rendimiento académico de los estudiantes del grado tercero.

De esta manera, se llega a la conclusión de que los alumnos se encuentran más motivados en el aula de clase y hacia su proceso de aprendizaje, cuando el docente propone y aplica

diferentes actividades que contribuyen al mejoramiento de sus habilidades lingüísticas, haciendo uso de recursos audiovisuales, tecnológicos y concretos como libros, periódicos.

La motivación sin lugar a duda fue el eje central de esta investigación y por ello guarda relación con el presente trabajo. Aporta elementos claves como constructos teóricos que, si bien se relacionan con los conceptos aplicados durante este trabajo, también se enfocan en buscar determinadas estrategias metodológicas en pro del proceso de aprendizaje del estudiante tal como implementar una técnica de gamificación dentro del aula, con el fin de verificar si tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes.

Marco Teórico

A continuación, se presentan los constructos teóricos que sustentan esta investigación. Se tienen como conceptos principales la motivación como problemática identificada, la gamificación como estrategia para fomentar la participación y las características psicológicas de las niñas entre 9 y 11 años para comprender los comportamientos y necesidades de la población sujeto de estudio de la presente investigación, entre otros factores que permiten a las investigadoras tener un espectro más amplio que conduce a dar una solución viable a la falta de motivación evidenciada en las estudiantes reflejada en su falta de participación.

Motivación

La motivación es uno de los aspectos más esenciales en el ámbito educativo. Esta influye de manera significativa en las conductas de los estudiantes y les permite producir o no, cambios tanto en su proceso de formación como en su vida en general. La manera en la que esta se produce, sus variables determinantes y la forma en la que se puede mejorar; han sido objeto de estudio de muchos especialistas; que, en su gran mayoría coinciden en definirla como un

“conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”

(Beltrán, 1993; Bueno, 1995; McClelland, 1989). Así, como afirma Núñez (1996) la motivación no es una idea simple y unitaria, sino que abarca creencias y componentes diversos tanto emocionales como sociales y cognitivos, por lo que se vuelve necesario determinar los constructos que comprende el amplio proceso denominado motivación.

Tipos de Motivación. La motivación de acuerdo con Fischman, D., & Matos, L. (2014) es considerada como aquella fuerza o energía tanto positiva como negativa que posee el individuo para realizar determinado tipo de tareas, a fin de cumplir ciertas metas previstas. Estos autores proponen tres tipos de motivación (intrínseca, extrínseca, integrativa e instrumental). Por un lado, la motivación intrínseca proviene de los deseos o las necesidades internas del individuo. Por su parte, la motivación extrínseca se encuentra inducida por factores externos y finalmente, la motivación instrumental y motivación integradora conducen al individuo a la persecución de metas y objetivos.

Motivación Intrínseca. A través de la teoría de autodeterminación Ryan y Deci, (2000), abordan el tema de la motivación proponiendo dos tipos: Motivación intrínseca y motivación extrínseca, de los cuales se destaca que lo que estimula al hombre a realizar determinadas acciones, es producido por factores internos o externos del individuo. En consecuencia, se considera a la motivación intrínseca como el impulso propio y natural del ser humano para buscar los retos y las nuevas posibilidades en beneficio del desarrollo cognitivo y social. En esta teoría, se atribuye gran relevancia a los factores sociales y ambientales en vista de que estos ayudan u obstaculizan las motivaciones intrínsecas del individuo. Ryan y Deci, (2000) indican, además, cómo los comentarios sobre el trabajo, las recompensas, la retroalimentación positiva,

generan sentimientos de competencia y, por lo tanto, potencian las motivaciones interiores de la persona.

Motivación Extrínseca. Continuando con Deci y Ryan, (2000) la motivación extrínseca es entendida como la que proviene de fuentes externas al individuo. Dichos autores justifican en su teoría de la autodeterminación (TAD) las diferentes formas que ponen en orden el comportamiento motivado por factores externos, las diferentes formas de motivación extrínseca y los contextos en los que se producen.

Por otro lado, dichos autores plantean cuatro tipos de motivaciones extrínsecas: el comportamiento regulado externamente, la regulación de conducta introyectada, la regulación a través de la identificación y la regulación integrada. Del primer tipo de motivación, se hace alusión a la falta de autonomía que padece el individuo y en consecuencia su único impulso termina siendo orientado solamente hacia la obtención de una retribución. La segunda motivación extrínseca, implica la satisfacción del ego, mientras que la regulación a través de la identificación hace uso de la autonomía del individuo en atribuirle un valor personal a su conducta. Finalmente, en cuanto a la regulación integrada, los autores mencionan que esta comprende un alto nivel de compromiso en la persona para realizar ciertas conductas en conveniencia con sus valores y necesidades concluyendo que la motivación extrínseca atañe a conductas realizadas por el ser humano como mecanismo para lograr un objetivo previsto.

Motivación Integrativa e Instrumental. La motivación integradora y la motivación instrumental fueron propuestas y distinguidas por R. C Gardner y W. E. Lambert, y su enfoque y relevancia afecta al ámbito de la enseñanza de una segunda lengua. Por un lado, la motivación integradora refiere al deseo de un individuo por aprender un segundo idioma con la intención de participar en la cultura de su gente ya sea por medio del habla o integrándose a ella y aunque

comparte cualidades con la motivación intrínseca, hace parte de un tipo de motivación extrínseca debido a que quien realiza acción no lo hace por impulsos y deseos internos, sino como un medio para lograr determinada acción, en este caso; aprender un nuevo idioma. Por otro lado, la motivación instrumental sugiere e implica que un alumno aprende el idioma en apoyo de un propósito relacionado con la ocupación o un motivo útil adicional concluyendo que estos dos tipos de motivación pueden afectar y controlar el procedimiento y el resultado del aprendizaje en virtud de que ambas influyen en igualdad de condiciones en el aprendizaje de una lengua. (Gardner y Lambert, 1972, citado por Tengku y Jafari, 2012).

Enfoques Teóricos de la Motivación. Según Espinoza, O. (1964) y su posición desde las escuelas psicológicas basadas en el condicionamiento, es decir, desde el conductismo, menciona que:

La estructura sobre la cual se edifica la teoría reflexológica y conductista está constituida por el proceso de condicionamiento. Dentro de este, se incluye tanto la reacción condicionada del tipo clásico estudiado por Pavlov, como los mecanismos de ensayo y error que han recibido el nombre de "Condicionamiento instrumental". Los experimentos clásicos de Pávlov y su técnica son universalmente conocidos y resaltan por su simplicidad. Un estímulo (E-1) que normalmente no produce una determinada reacción (R) por no estar ligado genéticamente a ella, puede llegar a producirla si se asocia repetidas veces, y precediéndolo ligeramente en el tiempo, a otro estímulo (E-2) que, si provoca automáticamente R por estar E2 y R ligados genéticamente en las estructuras nerviosas, E-1 recibe entonces el nombre de estímulo condicionado, E-2 el de estímulo incondicionado y R el de reacción condicionada. En el condicionamiento instrumental (ensayo y error) una respuesta seleccionada entre varias posibles ante una situación

determinada desencadena un efecto que, al influir sobre el estado motivacional, por disminución de la tensión de impulsión, se ve reforzada y estabilizada. El nombre de condicionamiento instrumental deriva del hecho de que es la respuesta acertada la que conduce a una gratificación o a la evitación de una situación desagradable. La respuesta acertada es "el instrumento" que soluciona la situación. (p.28)

Teniendo en cuenta lo anterior, Espinoza, O. (1964) concluyó que la teoría conductista de la motivación es llevada a cabo gracias a la impulsión y al estímulo - impulsión, considerados como variables participantes, es decir “como construcciones inobservables, a modo de enlaces lógicos entre una serie de antecedentes manejables (condiciones causales de la impulsión) y los efectos de esos antecedentes sobre la conducta visible de los seres” (p.33).

Por otro lado, Palmero, F. (2005), menciona que:

El término “Motivación” es un concepto que usamos cuando queremos describir las fuerzas que actúan sobre, o dentro de, un organismo, para iniciar y dirigir la conducta de éste. Es decir, son fuerzas que permiten la ejecución de conductas destinadas a modificar o mantener el curso de la vida de un organismo, mediante la obtención de objetivos que incrementan la probabilidad de supervivencia, tanto en el plano biológico, como en el plano social. (p.4)

Motivación y Emociones. Ortiz, (2009) afirma que “[...] las emociones y las motivaciones son los verdaderos impulsores de cualquier aprendizaje humano [...]” (p. 175). Por tanto, señala que la clave en el buen desarrollo del aprendizaje escolar radica en que los docentes tengan la habilidad de enseñar a sus aprendices destrezas en la manera de afrontar problemas emocionales, como el miedo, la ridiculización, la amenaza de forma equilibrada para un desarrollo madurativo y en la adaptación de este en su entorno escolar.

En congruencia con lo anterior, es importante mencionar las conexiones que ocurren en nuestro cerebro para el análisis de las emociones por lo que Ortiz, 2009, menciona:

Un avance importante en el estudio de las emociones y del cerebro es el análisis de la red neuronal en la que está implicada la emoción y que incluye una gran conexión entre el tálamo y la amígdala que permite la llegada de una información a ésta antes de que dicha información pueda elaborarse a nivel cortical, entre otras razones neuroanatómicas porque existen más inputs desde la amígdala a la corteza cerebral que viceversa. (p.177)

Lo ya mencionado, refleja la relevancia de la emoción al momento del ser humano discernir sobre sus decisiones y en el análisis de la información teniendo en cuenta que “la emoción participaría de forma prioritaria y modulando dicha información” (Ortiz, 2009, p.177), con ello señala que, son las emociones las que haciendo uso de los neurotransmisores, producen en el aprendizaje estados complacientes o desfavorables que afectan a nuestros signos vitales.

Para finalizar, es necesario mencionar la influencia y el papel que posee el docente en el aprendizaje de los estudiantes poniendo en consideración que es este quien debe controlar y vigilar el estado de ánimo de sus alumnos en virtud de que estas emociones serán un determinante en la motivación, en la elaboración de los contenidos docentes, en la comprensión y en la ejecución de estos.

Dimensiones de la Motivación. De acuerdo con Pintrich y De Groot (1990), como se citó en Núñez, J. C. (2009), se denominan tres componentes o dimensiones de la motivación: Componente de valor, el componente de expectativa y el componente afectivo, por los cuales se afirma que:

El primero tiene que ver con los motivos, propósitos o razones para implicarse en la realización de una actividad. Estos aspectos están englobados dentro de lo que es el

componente motivacional de valor, ya que la mayor o menor importancia y relevancia que una persona le asigna a la realización de una actividad es lo que determina, en este caso, que la lleve a cabo o no.

Una segunda dimensión de la motivación académica, denominada componente de expectativa engloba las percepciones y creencias individuales sobre la capacidad para realizar una tarea. En este caso, tanto las autopercepciones y creencias sobre uno mismo (generales y específicas) como las referidas a la propia capacidad y competencia se convierten en pilares fundamentales de la motivación académica.

La dimensión afectiva y emocional que engloba los sentimientos, emociones y, en general, las reacciones afectivas que produce la realización de una actividad constituyen otro de los pilares fundamentales de la motivación que da sentido y significado a nuestras acciones y moviliza nuestra conducta hacia la consecución de metas emocionalmente deseables y adaptativas. (p. 4)

Motivación dentro del Aula de Clase. De acuerdo con Bonetto, V. A., & Calderon, L. L. (2014) La motivación dentro del aula de clase es uno de los aspectos más importantes para un docente y sus estudiantes, ya que influye significativamente en la manera en que el educador enseña y el aprendiz aprende. Sin motivación no hay aprendizaje significativo. Un alumno motivado se mostrará más comprometido con su proceso de aprendizaje, su atención se incrementa y afronta situaciones difíciles que se le presenta. Por ello, al ser la motivación influyente en el aprendizaje, recae además en qué, cuándo y cómo se aprende, es por esto que se puede percibir que los estudiantes se motivan cuando evidencian que están mejorando en su proceso de aprendizaje por lo que, al estar motivados, presentan mayor disposición a lo que les enseña su maestro quien debe recaer en la importancia de la instrucción que da y el plan o

desarrollo que tiene para su clase, además de que debe tener en cuenta la manera en la que evalúa, las recompensas que da a sus estudiantes, la autonomía de estos, entre otros aspectos que el docente controla y que influyen en la motivación de sus estudiantes.

Papel de la Motivación en el Proceso de Aprendizaje. Izaguirre, M. (2018) en el estudio del neuro- proceso, menciona la importancia de la motivación como un proceso interno por el cual se activa, dirige y mantiene la conducta hacia un objetivo específico que es el aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, el docente debe mantener un diálogo positivo con sus estudiantes con el propósito de obtener motivaciones positivas en ellos y por consecuencia, lograr mayores y mejores resultados en el proceso de aprendizaje de estos, teniendo en cuenta que la motivación tiene gran efecto e importancia directa sobre el aprendizaje y es por ello que:

Un ambiente escolar enriquecido, lleno de estímulos y novedades, con estilo positivo, en lo verbal y no verbal, atractivo en la exposición de los contenidos, con gran interacción entre alumnos y desterrando actitudes amenazantes, pasivas, descorteses por el profesor se estimula ostensiblemente al cerebro generándose una enorme motivación y por lo tanto un mejor aprendizaje. (Izaguirre, M, 2018, p. 154)

Evaluación de la Motivación. La evaluación de la motivación supone un reto muy grande para los educadores, es por eso que, de acuerdo con Tapia, J. (2007):

La aplicación de los conocimientos sobre cómo motivar debe hacerse no en abstracto, sino en relación con el modo y entorno concreto en que se manifiestan los problemas.

Este hecho obliga normalmente a buscar respuesta a las preguntas planteadas realizando previamente una evaluación precisa de las características personales que afectan a la motivación de los alumnos, o de los factores del entorno que activan e interactúan con las

características de estos, o bien de las características respecto a las creencias, conocimientos y actitudes de los educadores que crean esos entornos; a menudo será necesario hacer reflexionar a los educadores sobre esas características, ya que son ellos —profesores y padres— quienes tienen la responsabilidad inmediata de actuar. (p. 4)

Teniendo en cuenta lo anterior, Tapia, J. (2007) considera que para que un docente sea capaz de conocer aquellas características personales del alumno que fomentan o reducen en este su interés o esfuerzo en las actividades propuestas, ya sea con el fin de saber el tipo de ayudas que este pueda proveerle a sus alumnos o con el de predecir el rendimiento futuro, es necesario plantearse ciertas preguntas como ¿qué información deberíamos buscar? ¿Desde qué presupuestos deberíamos trabajar? (p.4)

En congruencia con lo anteriormente mencionado, la búsqueda de respuesta a las preguntas de las motivaciones, los objetivos de aprendizaje y el esfuerzo que pone una persona a la consecución de algo previsto, hace parte del acto evaluativo y su respuesta se puede dar ya sea de manera implícita o explícita. Las preguntas se traducen a las consecuencias ya sean positivas o negativas de la consecución del aprendizaje deseado, al poder obtener dicho objetivo y consecuencias provenientes del logro (expectativas y variación de la motivación), a lo que se debe hacer para lograrlo y el costo que tiene en relación al esfuerzo que supone la consecución del mismo (Tapia, J, 2007, p. 5).

Motivación en el Proceso de Aprendizaje de una Lengua Extranjera. En base a la hipótesis del filtro afectivo propuesto por Krashen, (1981) se plantea el hacer de los estudiantes seres autónomos de su aprendizaje de una lengua extranjera de modo que sean capaces de establecer metas lingüísticas del mismo. Además, cuando los estudiantes establecen dichas metas individualmente o en congruencia con lo propuesto con la instrucción del docente, se llega a

procesos reflexivos sobre los motivos por los cuales aprende una segunda lengua y, en consecuencia, su motivación incrementa.

Krashen sostiene que entre más motivado se encuentre un estudiante, este estará más propenso al éxito en la consecución de una lengua extranjera, pero en oposición cuando no está motivado, se produce una especie de “bloqueo mental” que interfiere en que el aprendiz adquiera información de manera eficaz y, por ende, no recibe información de la segunda lengua (1981).

Por otro lado, se pone en consideración la alusión que hace Agudo, J. M. (2001) referente a la motivación en el aula como manifestación de ciertos procesos psicológicos supuestos en la activación, dirección y mantenimiento de determinada conducta. Lo anterior contribuye al anhelo de adquirir un nuevo idioma con miras a identificarse con la cultura de sus usuarios nativos o con el fin de lograr un objetivo o meta ya establecida. En otras palabras, como lo argumentó Gardner, la motivación “Ha sido concebida como una combinación del esfuerzo y del deseo de lograr un objetivo de aprendizaje y de las actitudes favorables hacia el aprendizaje del idioma” (como se citó en Agudo, 2001).

Por consiguiente, Agudo, J. M. (2001) destaca en concordancia con lo anteriormente mencionado por Krashen que:

A mayor motivación, se manifiesta un mayor aprendizaje. Por tanto, uno de los factores psicológicos más relevantes para determinar el éxito o el fracaso del rendimiento lingüístico se localiza en la motivación del alumnado. Además, no se puede desprender la responsabilidad del docente en este terreno ya que resulta indiscutible, considerando que puede modificar el grado de este factor en función de la naturaleza de las distintas circunstancias comunicativas, así como de las habilidades, intereses y necesidades del alumnado. (p.3)

En relación con lo anterior, la motivación reúne ciertas variables intermedias que mueven la conducta humana y le orientan hacia el logro de su objetivo. Además, factores como la curiosidad, impulsan la activación de la motivación, esto genera estímulos por el cual la persona tiende a querer explorar lo desconocido y, por ende, las tareas propuestas por el docente deben despertar el interés y la curiosidad del aprendiente hacia el aprendizaje de la lengua extranjera de manera novedosa de modo que se obtenga la atención de este. Así, la metodología de enseñanza de la lengua debe por tanto estimular el desarrollo de sentimientos de control y eficacia respecto a la habilidad para realizar las tareas en las cuales el docente precisa sus intenciones, señala la importancia de dicha tarea, presenta debidamente las actividades y finalmente, da la correspondiente retroalimentación de forma organizada, razonable y consistente, generando así, condiciones motivadoras en el proceso de aprendizaje.

Juego

En línea con el pensamiento de Gallardo-López, J. A., y Gallardo Vázquez, P. (2018), quienes desde la etimología definen el concepto de “juego” el cual tiene sus raíces desde los vocablos del latín: “iocum” y “ludus-ludere” que se refieren a la actividad lúdica en general. Para el desarrollo integral del ser humano, dichos autores mencionan que el juego es una actividad elemental debido a que este tiene la capacidad de promover valores, actitudes y normas elementales para tener una buena convivencia y relación con el entorno familiar, social y cultural en el que se desenvuelve el individuo.

Acorde con lo anteriormente mencionado, el juego puede definirse como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (Carmona y Villanueva, 2006, p. 11) haciendo del propósito del

juego la acción lúdica y la producción de placer de sí mismo. Por tanto, para estos autores, el juego al tener un carácter cooperativo se caracteriza por provocar en los jugadores placer, libertad, proceso, acción, ficción, seriedad y esfuerzo, concluyendo que el este se puede definir como “una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar, y ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que le rodea”. (Gallardo-López, J. A., y Gallardo Vázquez, P., 2018)

Tipología del Juego. La tipología del juego ha sido estudiada y clasificada desde diferentes autores y en diferentes perspectivas a lo largo de los años, pero se considera pertinente resaltar la caracterización que hace de este Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M. (2012) desde la perspectiva del desarrollo e implementación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, específicamente aplicadas a la enseñanza de una lengua extranjera como lo es el desarrollo del e-learning que impulsa lo didáctico y lo lúdico en el área de la educación.

En congruencia con lo anterior, los autores tipifican el juego en dos: los juegos “artesanales” y los juegos tecnológicos. Los primeros, hacen referencia los juegos típicos de cada región y que no necesariamente necesitan la intervención de recursos tecnológicos para llevarlos a cabo, a diferencia de los juegos tecnológicos que se basan en ello. Este tipo de juegos se divide en:

- Juegos en internet: En la actualidad existe innumerables materiales didácticos de juego en la red para aprender un idioma como blogs, páginas web, centros virtuales, etc., al acceso de todos.
- Videojuegos: El origen de estos, no fue precisamente con fines educativos, pero que la popularidad que ha tenido desde su origen en personas de todo tipo de edades ha hecho que se adopte en la educación ya que “Jugar con un ordenador proporciona experiencias

con un alto grado de realidad, pero sin riesgo alguno, que permite posibilidades muy amplias, pero, sobre todo, muy atractivas utilizando el color, el movimiento, la rapidez de respuesta” (Lorente Fernández, P. y Pizarro Carmona, M., 2012) De hecho, los autores relacionan un estudio realizado por “Interactive Software Federation of Europe”, en la cual se comprueba el impacto positivo que tiene el uso de los videojuegos en el aula de clase debido a que aumenta la motivación del alumnado y ayuda a los estudiantes con dificultades de desarrollo de las competencias personales, espaciales e intelectuales.

- **Serious Games:** Este tipo de juegos sigue la estructura típica del juego, pero también tienen algún tipo de valor de entrenamiento y se alinean con objetivos y metas de aprendizaje específicos. De la mano de la implementación de los videojuegos para el aprendizaje de un idioma, los autores concluyen que hay un aumento de métodos como “E-learning” o “Blended Learning”, que resultan seductores para el alumno y para las empresas teniendo en cuenta que proporciona economía de tiempo y dinero.

Gamificación

Zichermann y Cunningham (2011), definen la gamificación como un proceso que se relaciona con el pensamiento del jugador, así como también, con la mecánica del juego para atraer a los usuarios y resolver problemas. Dichos autores proponen el combinar las ideas anteriores para que el lograr un objetivo sea más divertido haciendo uso de las dinámicas del juego y, asimismo, sea gratificante para quien lo resuelve. Por tanto, la interacción entre el desafío, el logro y la recompensa no solo le permite al docente entrenar a los niños para que realicen determinada actividad, sino que libera dopamina en el cerebro, lo que refuerza intrínsecamente la acción como biológicamente positiva. En otras palabras, al convertir la

experiencia en un juego, incluida alguna recompensa por los logros, permite producir un cambio de comportamiento en quien realiza la actividad.

En concordancia con la premisa anterior, Kapp afirma que la gamificación es la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas, (2012).

En consecuencia, los autores ya mencionados suscriben que la finalidad de toda actividad que integra los mecanismos y principios de la gamificación es incidir en la conducta psicológica y social del jugador. Por tanto, a través del uso de determinados componentes presentes en los juegos como las insignias, los puntos, los niveles, las barras, los avatares, etc., los jugadores incrementan su tiempo y su predisposición psicológica para continuar en el juego. De esta manera, el hecho de aplicar la gamificación en el entorno educativo integrando el aprendizaje y el juego, puede generar que el proceso formativo resulte más atractivo para el alumno, produciendo un aumento de su motivación y de la predisposición hacia el aprendizaje. Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung (2013) exponen que la gamificación, utilizada correctamente, se convierte en un potente recurso para que los estudiantes se interesen de manera activa en el proceso de aprendizaje y no sólo se muestren como actores pasivos gracias a que las mecánicas y dinámicas de juego producen que las típicas actividades de enseñanza-aprendizaje dentro del aula puedan lograr mayor interés y atracción a través de la experiencia en los estudiantes.

Tipos de Gamificación. En el aula de clase de una lengua extranjera se pueden encontrar dos tipos de gamificación: la gamificación estructural y la gamificación de contenido.

En concordancia con la afirmación de Kapp, la gamificación superficial es empleada por el docente en su proceso de enseñanza en un periodo corto de tiempo y de manera muy específica a sus estudiantes, es decir, es llevada a cabo en actividades concretas en las cuales se

aplican elementos del juego para hacer el contenido más lúdico, pero este no se altera de manera radical de tal modo que el contenido de la actividad no se basa en el juego, pero la estructura alrededor de ella sí lo hace. A modo de ejemplo de la afirmación anterior, se atribuyen elementos de la gamificación como los puntos, los niveles, los logros, entre otros, a una actividad específica como lo puede ser ver un vídeo cuyo contenido no cuenta con elementos del juego más que los puntos anteriormente dados.

En contraste, la gamificación de contenido es más invasiva poniendo en consideración que esta aplica de manera directa los elementos del juego y el pensamiento de este en las actividades propuestas en el aula con el propósito de hacer de determinada actividad similar a un juego, pero no pierde su contenido educativo, es decir; no se convierte en un juego, sino que contextualiza un tema o añade contenidos del este al contenido que se enseña como por ejemplo, realizar desafíos, retos, incluir una narrativa, entre otros. (2013)

Elementos de la Gamificación. Según lo expuesto por Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013), existen ocho elementos y/o características que facilitan la comprensión del concepto de gamificación y de su uso en el aula de clase, los cuales son:

- La base del juego: Este primer aspecto se focaliza en la elección del juego que posibilite el aprendizaje del estudiante, que se focalice en la información que el docente busca transmitir y que, asimismo, tenga un reto motivante que incite al estudiante al juego. Se establecen las normas, la interactividad y su correspondiente feedback.
- Las mecánicas: Son los puntajes, niveles, insignias o todo aquel elemento que recompense al estudiante por su desempeño en el juego generando deseos en este de querer ser mejor de manera progresiva.

- La estética: Se refiere a la parte visual del juego que sea gratificante a los ojos del jugador, además que, el docente se plantea un objetivo de lo que busca lograr con este de modo que, mediante el uso de la gamificación en el aula, el estudiante adquiere información que es “en ocasiones perceptibles solo por su subconsciente” Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013) de modo que algunas actividades de su vida real sean imitadas en la virtual adquiriendo así nuevas habilidades.
- La conexión juego-jugador: Se alude a la relación del jugador y el juego, en el cual se debe adaptar a las necesidades y capacidades del jugador con el fin de que este no presente dificultad a la hora de llevar a cabo la actividad, así, las instrucciones deben estar presentadas de manera clara y visible.
- Los jugadores: Son las personas que realizan los juegos, en este caso son los estudiantes.
- La motivación: Es la parte psicológica que posee el jugador en el juego y que incide en su participación en el. Este aspecto es muy importante en vista de que el juego debe ser diseñado de modo que los desafíos, no sean ni muchos ni pocos y así, no resulten aburridos, ni generen emociones de ansiedad o frustración en el jugador. Teniendo en cuenta lo anterior, debe haber un balance en el juego así el estudiante se encontrará motivado y se verá capaz de lograr el objetivo.
- Promover el aprendizaje: Implica la incorporación de técnicas psicológicas en el juego para construir aprendizaje por medio del juego como, por ejemplo, el feedback correctivo.
- Resolución de problemas: Es el objetivo no del juego, sino del jugador traducido a llegar a la meta de manera exitosa.

Uso de la Gamificación en Educación. Partiendo de la postura de Vázquez-Ramos, F.J, (2021) quien menciona que “Aunque la gamificación provenga del mundo empresarial, en educación también se busca motivar al alumnado, interactuar y generar experiencias positivas de aprendizaje que toquen el lado emocional para que sean significativas”. Teniendo en cuenta lo anterior, Vázquez-Ramos sugiere que se debe reconocer además la parte ética como elemento esencial al producir cualquier actividad didáctica gamificada de modo que el estudiante conozca y reconozca sus habilidades, fortalezas y, debilidades. De este modo, el docente debe plantearse a priori el objetivo de dicha actividad; ¿qué busca lograr con ella en el estudiante? ¿Cuál es el rol del alumno? ¿estoy formando a un pensador crítico? entre otros aspectos que hacen que la gamificación en el aula de clase no corresponda a la entrega de puntos de manera deliberada, sino que se entienda que es un proceso que va más allá en el desarrollo de diferentes habilidades y competencias en el estudiante ya que busca generar experiencias novedosas, sociales, lúdicas, creativas, estimulantes y motivantes en el alumnado, además de que fomenta la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Vázquez-Ramos, F.J, 2021). Por ello, “se hace necesario organizar, estructurar, sistematizar los elementos de la gamificación para facilitar el diseño de experiencias de aprendizajes gamificadas dentro del ámbito educativo” (Vázquez-Ramos, F.J, 2021)

Gamificación y Aprendizaje de una Lengua Extranjera. De acuerdo con Flores, (2015) es importante considerar la relevancia que tiene hacer uso de la tecnología para fortalecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta el acelerado avance de la misma, por ello, para la enseñanza de una lengua extranjera en tiempos de nativos digitales se debe recurrir al uso e implementación de estrategias de enseñanza que hagan uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), del aprendizaje distribuido, del aprendizaje basado en juegos, etc., que han hecho de los docentes integrar la Gamificación en sus clases considerando que es una de las nuevas tendencias tecnológicas educativas con la cual se busca conducir a experiencias de aprendizajes más atractivas y efectivas para los estudiantes.

En conformidad con lo anterior, los aprendices de una lengua extranjera pueden sentirse más atraídos por aprender un idioma a través de la gamificación dado que el aprendizaje de L2 ha contado con influencia de la tecnología por mucho tiempo, pero para producir determinado comportamiento en él, debe estar motivado haciendo de la gamificación un medio para lograr el aprendizaje del idioma y, asimismo, adquiera habilidades para solucionar o desafiar cualquier situación en su aprendizaje (Flores, 2015).

En congruencia con lo anteriormente expuesto, Gallado, M. H menciona que, al hacer uso de estrategias de gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras, se busca producir cambios en el comportamiento de los estudiantes con miras al mejoramiento del proceso de aprendizaje de la lengua objetivo como lo es el aumento de su motivación y que el aprendizaje de este sea a largo plazo. Por tanto, Gallado afirma que lograr lo anterior supone "[...] analizar previamente las características contextuales, atender a los objetivos curriculares y, ante todo, tener en cuenta las necesidades específicas de los aprendientes" (p. 75).

Gamificación y Motivación

Teniendo en cuenta lo expuesto por Rengifo et al., (2017) La incidencia de la motivación en la gamificación es bastante notoria, ya que la es un medio para lograr cubrir las necesidades de motivación hacia una actividad. Dichas necesidades, están gamificación relacionadas con la teoría de la autodeterminación precisada como " el cumplimiento de la competencia, autonomía y relaciones sociales para que el usuario aumente su productividad" (Deci & Ryan, 2008, como se citó en Rengifo et al., 2017). Para validar lo anterior, se pone como ejemplo un estudio en donde mediante el uso de los celulares como herramienta para evaluar los conocimientos del estudiante, se logró verificar que cumplía con los tres factores mencionados anteriormente y que, por ende, propiciaba en los estudiantes un estado continuo de motivación. Por otro lado, se

menciona que las relaciones sociales teniendo como herramienta la gamificación, intensifican el grado de motivación de los estudiantes ya que los estudiantes tienden a sentirse mejor cuando su proceso de aprendizaje está de la mano de los conocimientos de sus compañeros en lugar de sólo aprender del profesor.

En conclusión, los factores ya mencionados de la teoría de la autodeterminación son el resultado de la motivación intrínseca pero también hacen alusión a la motivación extrínseca ya que el estudiante al recibir mayores recompensas, muestra menor nivel de creatividad en las tareas. Además, se recomienda el uso de las TIC debido a que estas “concentran al usuario y lo llevan a disfrutar de la competencia, las relaciones y su autonomía, por lo cual, estas son un aliado para asegurar el cumplimiento de la teoría de la autodeterminación” (Lee, Lee y Hwang, 2015 como se citó en Rengifo et al., 2017)

Características de las Niñas entre 9 y 11 Años

La teoría de Piaget plantea que los niños atraviesan por etapas específicas dada su inteligencia y la capacidad para concebir las relaciones interpersonales. Las etapas del desarrollo de los niños se producen de manera similar en todos ellos, sin distinción de nacionalidad o ubicación geográfica; sin embargo, la edad si es un factor que puede influir en su conducta y variar de un niño a otro. En esta investigación es fundamental tener como constructo esencial el desarrollo del niño y las características de su comportamiento según la edad en la que se encuentre. Dado lo anterior, esos aspectos particulares de cada niño pueden incidir en el interés o motivación que tienen dentro del espacio educativo e influyen de manera directa en su proceso de aprendizaje. Dicho esto, es necesario profundizar de manera directa en la etapa de 7 a 10 años, al ser el rango promedio de edad en la población escogida en esta investigación.

Algunos autores han denominado la etapa de 7 a 10 años como la «edad de la razón». A partir de los seis años, se empieza a incrementar en el niño el pensamiento analítico y crítico, así como una mayor sensibilidad en cuanto a las relaciones objetivas. En la población objeto de estudio, las investigadoras logran evidenciar dichas características teniendo en cuenta que las estudiantes cuestionan cada actividad, la manera en la que se desarrollan, discuten sobre sus acuerdos o desacuerdos con sus pares, entre otras características debido a que en esta etapa el niño comienza a tener un contacto mucho más directo con su entorno y la realidad, así como también con su proceso reflexivo. El ser consciente de esa realidad, influye directamente en que el niño sea más tolerante ante una frustración. El niño pasa de estar sumergido en un contexto “irreal” en el que su manera de pensar se relaciona con ideales y fantasías y lo transmite al momento de expresar ideas.

En esta etapa, el niño solicita indirectamente el ser reconocido como parte de la sociedad, en el ámbito familiar, escolar, de amigos y demás, en efecto, en relación con la población objeto de estudio, esto fue algo que se hizo evidente debido a que las estudiantes a la hora de ser divididas en equipos manifiestan los equipos a los que desean pertenecer de acuerdo a sus preferencias. Es una etapa de reconocimiento y de descubrimiento de sí mismos y de esta manera, se motiva el distanciamiento gradual de sus padres. Ahora bien, en cuanto al aspecto intelectual, Piaget manifiesta que, en esta etapa se genera una reversibilidad del pensamiento cuyo resultado es el razonamiento por parte del niño sustituyendo la intuición que era característica en edades más tempranas.

Finalmente, se dan las denominadas operaciones concretas. Los niños empiezan a utilizar un pensamiento lógico sólo en situaciones particulares y a través de la lógica son capaces de

realizar tareas en un nivel más complejo, pasando de esta manera a concebir no solo el aspecto cualitativo de un objeto sino también lo cuantitativo.

Capítulo dos: Aspectos Metodológicos

Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico de la presente investigación fue cualitativo. Taylor y Bogdan (1986) mencionan que este enfoque trata las cualidades de lo que se está estudiando, permitiendo al investigador entender las causas del problema y cómo es evidenciado. Además, promueve el planteamiento de cambios y conlleva a la acción para corregirlos.

Dicho lo anterior, para lograr un acercamiento al problema en la práctica, este enfoque recurre a la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos como la observación, el análisis de los documentos, , diarios de campo, cuestionarios, grabaciones de audio o video, entre otros, cuyo uso permite a las investigadoras de la presente investigación evidenciar y abordar la falta de motivación como problemática en las estudiantes de un grado quinto y asimismo, establecer sus posibles soluciones mediante la utilización de los recursos tecnológicos.

Paradigma de Investigación

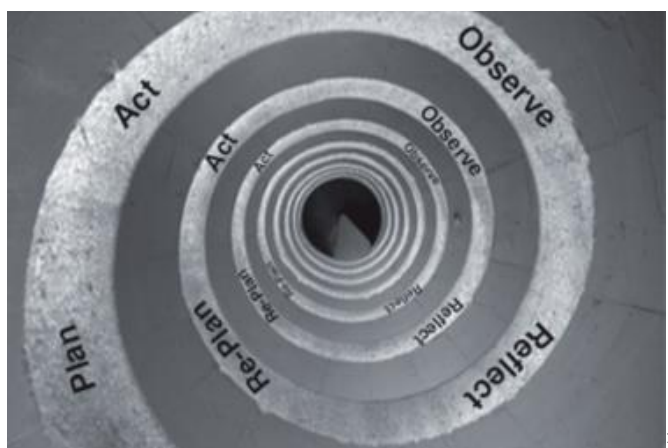
Se llevó a cabo un diseño investigación-acción teniendo en consideración las interpretaciones de Elliott (1990), quien menciona que la investigación - acción se encarga de estudiar una situación social para acrecentar la calidad de la práctica educativa de modo que discute sobre las acciones humanas y las situaciones sociales avezadas por los docentes en el aula de clase, de modo que su objetivo es proporcionar al educador un espectro más amplio sobre la comprensión, es decir; el diagnóstico de los problemas prácticos.

Sin embargo, se enfatiza la postura de Kemmis, McTaggart, & Nixon (2014) cuya concepción de la investigación - acción no es solamente una ciencia práctica y moral, sino que también comprende una ciencia crítica participativa en toda la comunidad educativa con el fin de

mejorar las prácticas sociales e investigativas, señalando que estas sean "más racionales y razonables, más productivas y sostenibles, y más justas e inclusivas" (Kemmis, et al., 2014, p. 113), de modo que la investigación-acción le permite al investigador identificar una situación problemática dentro de un contexto natural a partir de la identificación del uso de un instrumento de investigación como por ejemplo a través de un diario de campo, una encuesta, una entrevista etc. Se consideró en la presente investigación este modelo de Kemmis et al., de la I-A representado en un espiral de ciclos de autorreflexión compuesto por cuatro momentos: planificación, actuación, observación y reflexión, tal y como se puede observar en la Figura 1. Por los cuales inicialmente se desarrolla un plan de acción con miras a mejorar la problemática evidenciada. Seguido a ello, se hace un acuerdo para poner el plan en práctica. Ya completado lo anterior, se hace una observación minuciosa del impacto de la acción realizada en el contexto en el que ocurre para finalmente, llegar a la reflexión alrededor del impacto como cimiento para una nueva planificación, una acción crítica, etc., por medio de ciclos sucesivos de mejora.

Figura 1

The action rearch spiral



¹ Figura 1 “The action research spiral” Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Tomado de: The action research planner: Doing critical participatory action research.

En la presente investigación este modelo de la espiral ciclos de autorreflexión de la i-a mencionado anteriormente, se aplicó como se muestra a continuación:

- **Planificación:** En primer lugar, se hizo una observación de las clases de inglés en el grupo 5B. A partir de esto, las investigadoras recolectaron los datos suficientes para identificar la situación problema del presente trabajo, y con base en la información obtenida, se realizó una planeación de actividades que serían desarrolladas durante seis unidades didácticas. En esta etapa, se siguieron los criterios de flexibilidad y adaptación a efectos imprevistos, dado que la institución en la que se llevó a cabo la investigación pasó de trabajar en modalidad virtual a la modalidad de alternancia, por lo que fue necesaria la adaptación de las actividades tanto para las estudiantes asistidas por las TICS, como para aquellas que tomaban las clases de manera presencial.
- **Actuación:** Se desarrollaron las unidades didácticas mediante la aplicación de la propuesta gamificada. Aquí se implementó la página web “Enjoyable learning world” en donde se incluyeron actividades, juegos, videos, material de refuerzo, entre otros, que fueron empleados durante la realización de los retos y misiones propuestas.
- **Observación:** Durante cada una de las seis intervenciones se realizó la observación correspondiente. Estas observaciones fueron registradas a través de los diarios de campo, así como también, por medio de dos encuestas. Los instrumentos fueron diseñados con el fin de recolectar los datos necesarios para evaluar el impacto de la propuesta y con base en los resultados generar los cambios o mejoras pertinentes.
- **Reflexión:** Por medio de los datos obtenidos durante la fase de observación, se analizaron las variables comunes en cada uno de los instrumentos empleados. A partir de esto, se llegó a un proceso reflexivo en el que se pretendió dar una respuesta fundamentada a la

pregunta de investigación y brindar evidencias que justificaran la efectividad de utilizar la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la motivación de las estudiantes.

Población

La población objeto de estudio en esta investigación, estuvo conformada por 32 estudiantes del curso quinto B pertenecientes al Colegio MAONA, ubicado en la carrera 69 B N. 78 A – 36, de la localidad de Engativá en el occidente de Bogotá. El colegio es de carácter oficial y brinda servicios educativos exclusivamente a la población estudiantil femenina.

Esta institución educativa es dirigida por la Alcaldía Mayor de Bogotá y la Secretaría de Educación Distrital. Cuenta con un tipo de Educación formal y los niveles de educación que ofrece son Jardín - Preescolar - Básica (Grados 1° a 9°) - Media (Grados 10° a 11°).

El colegio fue fundado en el año 1963 por iniciativa de un grupo de mujeres miembros de la Cruz Roja Nacional y tuvo su primera sede en una casa ubicada cerca al Parque Nacional de Bogotá. Tiempo después, en el año 1975, estableció su actual sede en el barrio Las Ferias, en donde el Ministerio de Educación Nacional, construyó casetas que funcionarían como salones de clase y oficinas de administración.

En relación con su misión, esta institución se sustenta en el compromiso por brindar una educación de calidad, a partir de estrategias pedagógicas con un enfoque de enseñanza para la comprensión y de gestiones administrativas, que beneficien el progreso cultural de su comunidad y especialmente, la formación de estudiantes competentes para las exigencias del mundo actual.

Muestra

Para el análisis de los resultados se empleó la muestra no probabilística, definida como un “subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la

probabilidad, sino de las características de la investigación” (Sampieri, 2017, p.176). Así mismo, se utilizó el tipo de muestreo por conveniencia, seleccionando 12 estudiantes, entre las edades de 9 a 11 años. Estas estudiantes fueron los casos disponibles a los que tuvieron acceso las investigadoras, dado que, de las 32 estudiantes pertenecientes a la población sujeto de estudio, sólo 12 asistían de manera virtual y recurrente durante la aplicación de la estrategia didáctica.

Instrumentos y Técnicas para la Recolección de Información

Teniendo en cuenta lo previsto en la metodología de investigación - acción con enfoque cualitativo que se llevó a cabo por las investigadoras, se partió de un proceso de observación que, según Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P. (2018) necesita de un buen entrenamiento en virtud de que observar es diferente a ver, acto que realizamos día a día. Para observar, se hace necesario poner en uso todos nuestros sentidos para explorar y describir ambientes, comprender procesos y situaciones, identificar problemáticas y generar hipótesis.

Por consiguiente, se realizó una encuesta de entrada, una de salida y 7 diarios de campo de algunas de las sesiones de clase.

Encuestas

En congruencia con García (1993):

Una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. (p.141)

Por tanto, la encuesta como instrumento de recolección de datos es utilizada con el fin de recoger información que "se pueda analizar, extraer modelos y hacer comparaciones [...] En la mayoría de los casos, una encuesta tratará de obtener información de una selección representativa de la población, y a partir de esa muestra presentar conclusiones representativas de toda la población" (p.26).

En la presente investigación, se realizaron una encuesta entrada y otra de salida. La primera, constó de un total de 6 preguntas, las cuales se realizaron con el propósito de identificar los gustos e intereses de las niñas, además de las fortalezas y debilidades que ellas percibían sobre su proceso de aprendizaje de inglés con incidencia en su motivación (ver Apéndice E). En la segunda encuesta, se realizaron 8 preguntas con el objetivo de validar el estudio por parte de las estudiantes referente al impacto de los juegos gamificados en su aprendizaje y motivación (ver Apéndice F).

Diarios de campo

El diario de campo es, de acuerdo con Obando, (1993) un instrumento de registro de información procesal con una utilización variada, amplia y organizada metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada observación. La indagación pedagógica de la presente investigación, parte del uso del Diario de Campo (ver apéndice A) como instrumento de recopilación de datos, el cual consta de dos partes: la primera está conformada por una información básica en referencia a las investigadoras, el curso y la institución educativa, y, una segunda parte destinada a las observaciones y las reflexiones realizadas. En total se realizaron 7 diarios de campo (ver Apéndice A y D) de los cuales el primero permitió a las investigadoras evidenciar la falta de motivación en las estudiantes como problemática en el aula de clase (ver Apéndice A) y los 6 restantes contienen las observaciones realizadas por las investigadoras

respecto a la aplicación de la propuesta metodológica basada en la gamificación (ver Apéndice C y D).

Propuesta

Luego de haber identificado la situación problemática, las investigadoras procedieron a desarrollar la fase de actuación en concordancia con el modelo espiral de investigación acción empleado en el presente trabajo. Se aplicó el plan de acción a través de un espacio virtual de aprendizaje denominado “Enjoyable Learning World”, como estrategia didáctica gamificada, con el objetivo de generar una experiencia de aprendizaje motivadora. Por tal motivo, las actividades planeadas fueron proyectadas como un juego interactivo, donde el compromiso tuviera un papel importante durante todo el proceso, al manifestar el grado de atención y participación activa de las estudiantes. Por otro lado, la implementación de esta estrategia pretendió estimular las relaciones sociales dentro del aula, al permitir que las estudiantes se comunicaran constantemente y trabajaran en equipo para conseguir los objetivos.

El diseño y aplicación de la estrategia didáctica estuvo dividido en los distintos elementos y técnicas de la gamificación, cada una de ellas pensadas en función de mantener la atención y motivación de las estudiantes. A razón de lo anterior, se planeó un juego de simulación, adaptando la película de Tinkerbell. En este juego, las estudiantes debían desarrollar una serie de misiones y retos (ver Tabla 1 y 2) asumiendo un rol de hadas, con el objetivo de rescatar a su amiga perdida Tinkerbell, quien fue raptada y llevada al mundo real para ser usada con fines maléficos en contra de los humanos. Por tal motivo, la narrativa fue la principal técnica de gamificación implementada de principio a fin en el juego, al permitir la generación de sorpresa y expectativa, además de, propiciar la creación de un contexto atractivo en el que las estudiantes

fueran enganchadas y tomaran acción activa, asumiendo un papel importante en el juego e interiorizando los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo del mismo.

Así las cosas, de acuerdo a lo anterior, el primer elemento de la gamificación empleado fue el de la narrativa, el cual se usó con el fin de brindar una contextualización a las estudiantes de modo que se propuso una historia introductoria que planteó la trama, los personajes y el conflicto que envolvió todo el juego, tomando como referencia principal los personajes de la película Tinkerbell. De este modo, se incitó a las estudiantes a desarrollar los retos y misiones propuestas para que dieran una solución al conflicto.

El segundo elemento que se tomó fue el de la competencia que consistió en ubicar a las estudiantes en distintos equipos por medio de los cuales se identificó a cada una de ellas como hadas. Para tal fin, se dividió el curso en hadas artesanas, hadas de luz, hadas de los animales, hadas de vuelo veloz y hadas del agua. Teniendo en cuenta lo anterior, fue esencial expresarles a las niñas la importancia de su participación y compromiso durante la realización de los retos y las misiones propuestas, porque de ello dependería el logro del objetivo central del juego y de cada equipo, el rescate de su amiga Tinkerbell.

El tercer paso consistió en el establecimiento de estímulos, tomando como referencia la dinámica de recompensa de la gamificación. Por medio de elementos como puntos, insignias y premios, se hizo que las estudiantes mantuvieran el compromiso a lo largo del juego, además de mantener el interés y el espíritu competitivo de las mismas, trabajando fundamentalmente la motivación extrínseca.

Como cuarto elemento, se integraron las técnicas de la gamificación de desafíos y misiones. Aquí se plantearon los desafíos a modo de actividades para repasar los temas que la docente titular solicitó repasar teniendo en cuenta que se trataba de clases de refuerzo. Estos

desafíos (ver Tabla 1) buscaban generar la vinculación, un elemento importante dentro de la motivación intrínseca. Así como también, se pretendía trabajar el reconocimiento, como un elemento importante a través del cual, se resaltaba en público la actuación y desempeño de la estudiante en el juego.

Por otro lado, las misiones daban continuidad a la trama de la historia y planteaban nuevos obstáculos. Estas misiones (ver Tabla 2) eran desarrolladas en la parte final de algunas unidades y las estudiantes debían aplicar los temas vistos durante los desafíos a las actividades propuestas en cada misión, en ellas se buscó promover otros conceptos de motivación intrínseca como la autonomía y la finalidad. La primera, entendida como la manera en que cada estudiante debía organizarse en el juego, tomar el control y manejar sus tiempos, y, la segunda, vista como la conciencia que tenía cada estudiante frente al significado de sus acciones en el juego y como ellas contribuían a alcanzar un fin colectivo.

En este sentido, se realizó una planeación curricular (ver Tabla 1) la cual consistió en 5 aspectos fundamentales: tema, gamificación (actividades), objetivos, habilidades a desarrollar y recursos. En estas condiciones, se establecieron inicialmente unos temas proporcionados por la docente titular antes de realizar las clases, para abordar en cada una de las sesiones de Enjoy², para dichos temas se diseñaron unos desafíos (ver Tabla 1) y misiones (ver Tabla 2) que se enmarcaron dentro de la temática de Tinkerbell para que hubiera concordancia en la propuesta establecida y que tenían que seguir un objetivo de aprendizaje específico. Seguido a ello, se establecieron unas habilidades a desarrollar teniendo en cuenta que otro de los elementos que se consideraron para diseñar esta estrategia, fue porque a través de ella, se le pudiera permitir a las niñas el desarrollo de todas las habilidades de la lengua inglesa como la gramática, el

² “Enjoy” fue nombre denominado por la I.E.D para las clases de refuerzo de inglés

vocabulario, la lectura, la escucha, la escritura y la expresión oral y para ello se estableció como recurso el uso de una página web diseñada por las investigadoras.

Tabla 1

Desafíos

TOPIC	GAMIFICATION (ACTIVITIES)	OBJECTIVES	SKILLS TO DEVELOP	RESOURCES
I. Past simple Affirmative form	<p>Students play a Kahoot game in order to review some regular verbs in past simple (-ed inflections).</p> <p>Students order the words shown on the screen to make sentence following the structure given by the teacher.</p> <p>Students listen to questions about what the person in the image did the day before. Then, they listen to the possible answers and click on the correct answer to collect the jewels.</p> <p>The teacher does an activity related to the previous class topic in which they review past simple in the affirmative form. Then, the teacher show a roulette wheel with colors, so that each student choose one color and answer the question that</p>	At the end of this session, students will be able to narrate some activities they did in the past.	<ul style="list-style-type: none"> -Grammar -Vocabulary -Reading -Listening -Writing -Speaking 	https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/challenge-1

	corresponds to the color chosen. The questions deals with activities they did in the past.			
II. Past simple – Negative form	<p>The students watch a video in which there is a conversation between two friends talking about what they did in the past. They had to listen to the dialogue in order to solve the following activity.</p> <p>The students play a game in which they answer the questions regarding the video. The idea is to choose the correct answer taking into account the images that were taken from the video.</p> <p>Finally, as a free practice – evaluation, the students see on the screen some incomplete sentences about what the people in the pictures did not do yesterday and they tap the matching answer to eliminate it and then they do the same until the answers are gone.</p>	At the end of this session, students will be able to talk about some activities that didn't happen in the past.	-Writing -Listening -Grammar	https://sandramchoam.wixsite.com/gamification/challenge-2
III. Past simple – Interrogative form	As a warm-up activity, students watch a video in	At the end of this session, students will be	-Listening -Writing -Grammar	https://sandramchoam.wixsite.com/gamification/challenge-2

	<p>which there is a conversation between friends talking about what they did on the weekend.</p> <p>In the second activity, the students play hangman. It consists of clicking on the letters and trying to guess the words taking into account the missing word in the sentence and the video previously seen.</p> <p>Then, students play a Kahoot game in which they have to select the correct structure to some questions taken from the video.</p> <p>Finally, in the free practice – Evaluation, the teacher shows a roulette in which there are some questions. The teacher selects a student to choose one of those questions and asks it to the student that the teacher chooses too. Then, some other turns are given until all questions are completed.</p>	<p>able to ask and answer questions to their partners about activities they did in the past.</p>		<p>com/gamification/challenge-3</p>
<p>IV) Past simple – Verb to be</p>	<p>First, the students listen to the song “Who I Am” from the movie Tinkerbell and then the teacher pause it in some parts for the students to modify the</p>	<p>At the end of this session, students will be able to dialogue with their classmates about how they were</p>	<p>-Listening -Writing -Grammar</p>	<p>https://sandramchoam.wixsite.com/gamification/challenge-4</p>

	<p>sentence of the song that appears on the screen with the simple past tense, specifically with the verb To be.</p> <p>In the controlled activity, students watch some clips from Tinkerbell's movie. After each clip, students answer a question about anything shown during the video. The idea is that students choose the correct option considering the right form of verb to be in past simple tense.</p> <p>The final activity, the students must choose one of the boxes that appear on the screen and depending on the option they get they must answer a question, complete a sentence, or create a sentence taking into account the image and the instruction given by the teacher.</p>	<p>or not in the past.</p>		
V) Past simple review	<p>To start with, students watch some videos about Tinkerbell's movie. Then, students answer some questions about what happened during each video. They answer through a multiple</p>	<p>At the end of this session, students will be able to dialogue with their classmates about past events.</p>	<p>-Listening -Grammar -Speaking</p>	<p>https://sandramchoam.wixsite.com/gamification/challenge-5</p>

	<p>choice question or a True or false question.</p> <p>Then, the students answer some other questions regarding the previous videos. This time, there are open questions, so that students use the vocabulary learned in the previous activity to make complete sentences answering each question shown on the screen.</p> <p>Finally, the students ask a question to one of their classmates considering the previously viewed videos. For example: Who was your favorite character from the Tinkerbell videos?</p> <p>The first 5 minutes are for them to think about the question and write it in the class chat, and then the remaining 15 minutes are to choose the person who should answer the question in the order they are in the class chat.</p>			
VI) Mass media	At the beginning of the class, the teacher plays an audio in which a person gives the instructions for the activity.	At the end of this session, students will be able to discuss about mass	-Listening -Vocabulary -Speaking	https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/copia-de-challenge-6

	<p>Then, the students are divided into groups and the teacher plays a video for each one. The idea is that each group guesses what the media is shown in their respective video taking into account the clues given in the previous class.</p> <p>Finally, the whole class has to gather the new clues given at the end of each video to continue solving the next mission.</p>	<p>media in their daily life.</p>		
--	---	-----------------------------------	--	--

Tabla 2

Misiones

Mission # 1

Story:

Tinkerbell loved looking for things that she could use to create useful tools for her community. As you looked on the route map she found a treasure on the seashore. Inside from it, there is something that will be very important for your next mission, so in order to advance in the Tinkerbell rescue, you have to solve the mission below.

Instruction:

Students must create a video or audio telling a short story about some things that Tinkerbell did and did not do the weekend before her disappearance. They have to use their imagination and creativity to guess what she did or did not do.

Rules:

- The story must last a maximum of 3 minutes.
- The story must have at least 3 sentences telling some things that Thinkerbell didn't do the weekend before her disappearance.
- The story must have 2 sentences saying some things that Tinkerbell did the weekend before her disappearance.
- The story must have these 5 verbs: play, dance, eat, enchant, haunt.

Resources:

<https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/mission-1-1>

Mission # 2**Story:**

Congratulations, you successfully completed mission # 1. You discovered what Tinkerbell found in the treasure. There was a note:

Whoever finds this note, be careful if you meet the mermaids because you can die in case you hear their voice.

The good news is that they have the talent to see the past and the future, so if you want to ask for their help, you should write them a letter, otherwise, you risk losing fairy dust and even losing your life.

Instruction:

Taking into account the previous note, students must write a letter to the Mermaids asking for help to find Tinkerbell, in the letter they must ask questions that help them to get new clues about Tinkerbell's disappearance.

Rules:

- Write at least 5 questions in the letter.
- Pay attention to the interrogative structure in the past simple, otherwise Mermaids won't understand the request.

Resources:

<https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/mission-2>

Mission # 3**Story:**

Congratulations on completing mission # 2, you guys did an excellent job, keep it up. Now i have bad news for you. As you know, it is October month and witches go out to do evil. Unfortunately, the mermaids were their victims this time.

A witch took away the mermaids' talent of seeing the past and the future, so they can't give you clues about Tinkerbell's disappearance, but they left you a letter.

Hello fairy friends

We receive and read your letters. We regret not helping you, as you know an evil witch took away our best talent.

We want to advise you. Since we are immersed in the world of media today, the best thing you can do is to look for Tinkerbell through one of them.

The best wishes,

Mermaids.

Instruction:

Following the mermaid's advice, students have to know more about mass media, in order to choose the right one. Students have to solve an activity in which they have to guess the means of communication that are described in each question. The students have to solve the activity in the corresponding groups of fairies, each time the teams guesses the media, they are given a clue to find Tinkerbell.

Rules:

- Each riddle must be only completed by the corresponding team.
- Students must create complete sentences to give the answers.

Ressources:

<https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/mission-3>

Mission # 4**Story:**

Well done fairies. You did an excellent job and you discovered that the pirates were the one who took Tinkerbell to the human world, in order to sell her there. Now it's your mission to avoid this happens and rescue your fairy friend.

Instruction:

Taking into account the story told, students must solve a mission in which they have to discover a magical object that will lead them to rescue Tinkerbell. Students have to answer some questions about mass media in the corresponding groups of fairies. Each time the teams answer the questions a part of an image with the magical object will be revealed.

Rules:

- Each question must be only completed by the corresponding team.
- Students must create complete sentences to give the answers.

Ressources:

<https://sandramochoam.wixsite.com/gamification/mission-4>

Capítulo Final: Análisis de Resultados

Análisis de los Resultados

Para el análisis de los resultados recolectados durante la realización de la presente investigación, fue pertinente considerar el uso de la técnica de triangulación de acuerdo con Patton, (1999) quien la define como una técnica que se utiliza para comprender de manera global un fenómeno a partir de la interpretación de la información registrada en los distintos instrumentos o métodos de investigación.

Teniendo en cuenta lo anterior, en la presente investigación se tomó en consideración el tipo de triangulación de datos para el análisis de los resultados. Patton, (1999) menciona que, dicho tipo de triangulación implica contrastar y comprobar la coherencia de los datos adquiridos dentro de métodos cualitativos de investigación. De esta manera, el autor expone que la triangulación de datos atiende a aspectos como la comparación de información recolectada, mediante la utilización de los diferentes instrumentos y fuentes de información, los cuales les permitieron a las investigadoras identificar los aspectos comunes o recurrentes que se identificaron en los instrumentos de investigación, tales como; la observación con los datos de las encuestas, así como también el contraste de las diferentes perspectivas de las estudiantes desde varios puntos de vista.

En conformidad con lo anterior, el procedimiento para el análisis de los datos guarda relación con el modelo de investigación-acción de Kemmis et al. (2014) basado en los ciclos de autorreflexión en procesos educativos que consisten en la planificación, actuación, observación y reflexión para dar solución a los objetivos de la investigación de modo que se realiza el siguiente procedimiento:

- (1) Se organizaron todos los instrumentos de recolección de información en atención a unas fechas de realización. En este caso, se realizaron ocho diarios de campo y dos encuestas que corresponden a una de entrada y la otra de salida.
- (2) Se hizo la lectura y análisis de cada uno de los diarios de campo para identificar los aspectos más comunes registrados en ellos.
- (3) Lectura y análisis de las encuestas que consistió en leer cada una de las preguntas y repuestas proporcionadas por las 12 estudiantes que hicieron parte de la muestra.
- (4) Las investigadoras recurrieron a la técnica de la convención de colores de la cual (Corbin & Strauss, 2003) mencionan que en el proceso de codificación abierta “el analista tiene que organizarse, clasificar las piezas por color (lo que a menudo exige fijarse en pequeñas diferencias de matiz), y construir un cuadro poniendo las piezas individuales de nuevo en su lugar” (p.242), lo que produjo que se identificaron unos patrones recurrentes tanto en todos los diarios de campos, como en las encuestas.
- (5) Una vez establecidos los aspectos más recurrentes en cada uno de los instrumentos, se procedió a realizar la Triangulación de los datos que consistió inicialmente en el análisis de los diarios de campo por aspectos encontrados mediante la convención de colores, seguido de un análisis general de los mismos. Posteriormente, se realizó el análisis de las encuestas el cual tuvo el mismo procedimiento de los diarios de campo.

Análisis General de los Diarios de Campo

En atención a los objetivos de la investigación, se procedió a identificar con color verde, rojo, azul, turquesa y morado³ los aspectos más relevantes y, en consecuencia, repetitivos en las

³ Con color verde se identificó el desarrollo de la motivación hacia la realización de las actividades, con color rojo se señaló los aspectos que dificultaban la motivación de las estudiantes, con color azul se resaltó la agilidad en la realización de las actividades, con color turquesa se refirió al progreso en la comprensión de contenidos y finalmente, con color morado se señaló la incidencia positiva de la gamificación en el aula de clase.

observaciones realizadas mediante los diarios de campo. Por lo tanto, a continuación, encontramos los aspectos identificados:

Desarrollo de la Motivación hacia la Realización de las Actividades. Las investigadoras de la presente investigación observaron que las estudiantes mejoraron gradualmente la participación en la realización de las actividades. Sin embargo, es necesario establecer que hubo dos tipos de actividades de clase, unas que no tuvieron nada que ver con el uso de los juegos interactivos y otras que se implementaron a través de los juegos interactivos.

Por lo tanto, se observó que esta segunda clase de actividades centró el interés y la atención de las niñas debido a lo novedoso del juego, a la competencia, al manejo del tiempo que conlleva y al diseño de la herramienta. Lo anterior se puede evidenciar en el siguiente fragmento tomado del diario de campo # 2, 18 de marzo del 2021, en donde las estudiantes después de haber jugado Kahoot manifestaron su motivación intrínseca mediante el interés competitivo que tenían por superar a sus compañeras y su motivación extrínseca por estar en el podio del juego:

[...] al ser Kahoot una plataforma virtual de aprendizaje, las estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar entre todas y ver sus puntajes en la pantalla principal respecto a las respuestas que daban, haciendo que se sintieran más motivadas expresando que les gustaba la actividad, que iban a ser las mejores y, en consecuencia, hizo que todas participaran en la clase de manera autónoma. (Diario de campo #2, 18 de marzo del 2021)

Además de haber comunicado el interés porque siempre se realizaran los juegos en el computador, hubo algunas estudiantes que expresaron la importancia del juego diseñado por las docentes como se puede observar en el siguiente ejemplo tomado del diario de campo #5, del 29 de septiembre del 2021.

Estudiante 7: Teacher, a mí me gusta y me interesa mucho la clase de ENJOY ya que podemos aprender muy fácil y es muy divertido ya que tú nos pones a hacer muchos juegos así que a mí me gusta mucho porque hay muchos juegos y en las otras clases pues no es así profe. (Diario de campo #5, 29 de septiembre del 2021)

En consecuencia, las docentes preguntaron a las niñas la razón por la cual les gusta participar activamente cuando se utilizaban los juegos de gamificación lo que produjo que respondieron que se debía a la diversión que estos les proporcionaban, por aprendían más fácil. Lo anterior se puede identificar en las siguientes líneas tomadas del diario de campo #5, del 29 de septiembre del 2021:

Estudiante 1: “A mí me gusta porque en serio las clases son divertidas y pues tu explicas las clases de inglés divertidas con tus juegos, tus actividades y pues las clases se hacen más divertidas y uno le pone como más interés a tus clases y por eso me interesan tus actividades y propuestas en inglés”. (Diario de campo #5, 29 de septiembre del 2021)

En concordancia con lo anterior, se hace necesario mencionar la afirmación de Gallardo, (Marco teórico) cuando señala que el hacer uso de estrategias de gamificación en el aula de clase de lenguas extranjeras contribuye al aumento de la motivación y a que el aprendizaje del mismo sea duradero (p.75). Así las cosas, las estudiantes expresaron su gusto hacia el hecho de que los temas de la clase se presenten mediante el uso de los juegos debido a que contribuye a su aprendizaje, incrementa su atención hacia las actividades propuestas por la docente y, en consecuencia, su participación se ve beneficiada al mismo tiempo.

Por lo tanto, las investigadoras evidenciaron que, por medio del uso de herramientas basadas en la gamificación, se fortaleció la motivación intrínseca y la motivación extrínseca de las estudiantes en relación con los comentarios anteriormente citados, entendiendo las

precisiones de López, (2004) quien menciona que estos dos tipos de motivación deben y pueden ser trabajados desde la docencia en el aula de clase comprendiendo que la motivación extrínseca tiende a optimizar el desempeño de tareas de tipo rutinario, mientras que la motivación intrínseca resulta más eficaz cuando es aplicada a tareas creativas y de asimilación de conceptos.

Aspectos que dificultan la Motivación. Al inicio de la investigación, las docentes pudieron identificar una falta de motivación de algunas estudiantes que se reflejó en el uso de gestos de disgusto y caras de aburrimiento, además de la escasa participación de manera autónoma durante la clase que posteriormente, expresaron, dichas manifestaciones no verbales, eran causadas por el desconocimiento de algunos temas abordados en las sesiones anteriores de la clase, así como de vocabulario; situación que incidió en una falta seguridad para expresar ideas o responder las preguntas que hacían las docentes. Por lo tanto, estas percepciones incidieron negativamente en la motivación de las niñas como se evidencia en las siguientes líneas, tomadas del diario de campo #1 y #2:

- “hubo otras estudiantes quienes no quisieron participar debido a que no sabían decirlo bien y otras, por los gestos que proyectaban al tener la cámara activada, no participaban puesto que la actividad no era tan interesante o divertida para ellas” (diario de campo #1, 4 de marzo del 2021).
- Estudiante 1: “Yo si presto atención, pero así que me gusta responder preguntas que tú haces pues no, no me gusta responder casi, pues yo siempre pienso que mi respuesta está mal entonces por eso no respondo casi” (diario de campo #1, 4 de marzo del 2021).
- Estudiante 2: “no participo porque no estoy segura de que mi respuesta sea la correcta ya que veces no entiendo muy bien el inglés y a veces me da mucho miedo a equivocarme ya que yo soy muy perfeccionista” (diario de campo #2, 18 de marzo del 2021).

En conformidad con la tesis expuesta por García y Doménech, (1997) afirman que la falta de motivación en los alumnos “les llevan a desarrollar creencias de falta de competencia, que, a su vez, conllevan bajas expectativas de logro y como consecuencia escasa implicación en las tareas y un bajo rendimiento escolar” (p.16), situación por la cual las investigadoras de la presente investigación asumen la necesidad de incrementar la motivación de las estudiantes de modo que tengan más confianza en sí mismas a la hora de exponer sus ideas en clase y del mismo modo, desarrollen autonomía en su participación.

Agilidad en la Realización de las Actividades. Durante la implementación de la estrategia didáctica, se pudo observar que las estudiantes realizaron gran parte de las actividades, particularmente las tenían que ver con el uso de los juegos de gamificación donde las niñas demostraron agilidad de acuerdo a las indicaciones de la docente de modo que se identificó el interés de las estudiantes por realizar las actividades de la clase de manera rápida debido a que estas les exigían poner en práctica los contenidos aprendidos y responder en el menor tiempo posible. A modo de ejemplo de lo anterior, en los siguientes fragmentos tomados de los diarios de campo #1 y #2, se ilustra como algunas estudiantes se preocuparon por realizar el ejercicio con rapidez:

- “desarrollaron el ejercicio de manera rápida⁴” (diario de campo #1, 4 de marzo del 2021).
- La actividad en cuestión “produjo que las estudiantes participaran más y de manera rápida, teniendo en cuenta que, si tardaban en responder, perdían en el juego” (diario de campo #2, 18 de marzo del 2021).

Lo anterior, se relaciona estrechamente con las mecánicas y estética de la gamificación debido a que esta, entre todos sus beneficios, proporciona en el jugador una retroalimentación

⁴ Se hace referencia a las estudiantes

inmediata y una evaluación en tiempo real que en el caso de las investigadoras, tuvo como resultado que las estudiantes realizaran las actividades de manera ágil y que estas mismas fueran más motivantes y atractivas, por lo cual se logró “conseguir crear aprendizajes significativos gracias a la construcción de éstos (mecánicas y estética) a través de una actitud crítica, debido a la mayor cantidad de interacciones y a la necesidad de toma de decisiones inmediatas que ofrecen estas técnicas” (Aguilar, T., & Aguilar, P., 2018). Precisamente, lo anterior se establece en virtud de las características de los juegos de gamificación, que consiste en mostrarles a los participantes el tiempo requerido para realizar una tarea, provocando inmediatez de los resultados.

Progreso en la Comprensión de los Contenidos. Un aspecto fundamental en la aplicación de una propuesta pedagógica en la presente investigación fue el mejoramiento de la comprensión de los contenidos de la clase en las estudiantes objeto de estudio teniendo en cuenta que se trataban de clases de refuerzo. En consecuencia, se pudo evidenciar que el haber realizados actividades gamificadas hizo que las dificultades conceptuales que tenían las estudiantes fueran solucionadas. A modo de ejemplo encontramos las siguientes líneas del diario de campo #2:

- “el haber realizado las actividades anteriores, contribuyó a que las estudiantes entendieran el video propuesto y que, además comprendieran mejor el tema de la hora el cual manifestaron que en clases anteriores se les había dificultado un poco” (diario de campo #2, 18 de marzo del 2021).

Además, las alumnas expresaron su gusto y conformidad hacia las actividades que se realizaban y, de manera particular, con las que tenían que ver con los juegos gamificados, suscitando en ellas que su atención se mantuviera de manera prolongada en la clase, que

valoraran de manera autónoma sus aprendizajes mediante la toma de apuntes de lo que iban comprendiendo y así, adquirieran conocimientos de una manera más fácil, eficaz y divertida, dando un buen prospecto a las investigadoras del impacto que estaba teniendo esta técnica de enseñanza que mediante el desplazamiento de las mecánicas de los juegos al aula de clase, se logró obtener mejores resultados en el aprendizaje de las estudiantes. Lo anterior, se puede ilustrar con los comentarios realizados por las niñas durante la aplicación de la propuesta metodológica, registrados en el diario de campo #4 del 16 de septiembre del 2021:

- Estudiante 5: “Yes, teacher, a mí me gustaron las actividades propuestas ya que con esas actividades podemos aprender más sobre el tema, más a fondo y mientras aprendemos podemos interactuar con los juegos que tú nos propones y con las actividades” (diario de campo #4, 16 de septiembre del 2021).
- Estudiante 6: “Yes teacher, yo digo que estoy muy atenta porque me han gustado las clases y yo he escrito apuntes de todo lo que hemos hablado y todo eso y pues lo he entendido hasta ahora” (diario de campo #4, 16 de septiembre del 2021).

Ya para finalizar, se pudo evidenciar que adquirir mecánicas de la gamificación a los contenidos educativos, producen experiencias positivas en los estudiantes gracias a su carácter lúdico que favorece a la interiorización de los contenidos propuestos de manera dinámica. En la misma perspectiva, de acuerdo con Osorio, (2016) desde una mirada de la gamificación, las docentes transformaron actividades que tradicionalmente hacen parte de las clases como lo son las lecturas, los audios, entre otros, con el propósito de que las estudiantes interactuaran con el contenido y con sus pares produciendo motivación y mejora en la comprensión de contenidos.

Incidencia Positiva de la Gamificación en el Aula de Clase. El uso de mecánicas de la gamificación en las actividades propuestas por las docentes en formación tuvo una incidencia

positiva de manera progresiva en la participación de las estudiantes, el fortalecimiento específicamente de las habilidades del habla y de escritura que en clase anteriores las niñas habían manifestado tener apatía, así como también les brindó más confianza en sí mismas. A modo de referencia encontramos las siguientes líneas del diario de campo #3 del 9 de septiembre del 2021:

El uso de la estrategia gamificada promovió el compromiso de las estudiantes. Este aspecto fue evidenciado en la participación activa durante el desarrollo de cada actividad y de este modo, se fortaleció la expresión oral y escrita, pues, se atrevían a comunicar sus ideas o a dar respuesta en cada juego, sin importar si sus respuestas eran correctas o no a diferencia de otras clases en las que no participaban por miedo a equivocarse. (Diario de campo #3, 9 de septiembre del 2021)

En ese orden de ideas, proporcionar a las estudiantes un recurso tecnológico como lo es una página web, adaptada a los juegos de gamificación basados en los requerimientos de las estudiantes, sirvió como un método por el cual las estudiantes tuvieron a su disposición en todo momento las actividades que se realizaban en clase, provocando que estas se involucraran en ella y en su propio aprendizaje evidenciado mediante expresiones de su gusto hacia la actividad, el deseo de cumplir las misiones y el trabajo en equipo. Por otro lado, es importante mencionar que implementar la narrativa, hizo que se le diera un sentido al juego y, por tanto, fomentó la motivación de las estudiantes que, como lo menciona Barreal y Jannes, (2019) “Esta narrativa fomenta el interés intrínseco en la actividad por parte del alumno, al mismo tiempo que refuerza la utilidad del propio juego de cara a futuras experiencias profesionales” (p.152). Lo anterior, se puede constatar en las siguientes líneas del diario de campo #4 realizado el 16 de septiembre del 2021:

Al empezar la clase, la docente recordó a las estudiantes la página en la que desde la clase anterior estaban trabajando, comunicándoles que en “Enjoyable Learning World” estaban las actividades que se realizan en la clase y además les enseñó una historia a partir de la cual empezaron a trabajar. La historia retó a las estudiantes a rescatar a un hada perdida teniendo en cuenta los equipos en los que ya estaban ubicadas cada una, por lo que las estudiantes se mostraron emocionadas comunicando a la docente que ellas iban a rescatar el hada y que podían ver en la página los desafíos, el reto y la historia por su cuenta.

(diario de campo #4, 16 de septiembre del 2021)

Asimismo, simultáneamente con la narrativa, se tuvieron en cuenta otras mecánicas y elementos de la gamificación como lo fue el feedback el cual hizo que el rendimiento de las estudiantes aumentara puesto que las actividades que realizaban les brindaba un reconocimiento inmediato mediante los puntos e insignias haciendo de su trabajo más satisfactorio, impulsando su curiosidad e interés hacia los retos y misiones propuestos, además de estimular la motivación extrínseca de las estudiantes que adquirirían los reconocimientos como logros. A propósito de ejemplificar lo anterior, se especifican las siguientes líneas de los diarios de campo #5 y #6 realizado el 29 de septiembre del 2021 y el 6 de octubre del 2021 respectivamente:

- Esta clase permitió dar cuenta de la efectividad que tuvo el feedback y el reconocimiento en el desarrollo de la clase. Además de confirmar que, junto a elementos como la narrativa, los puntos e insignias, se incrementan las expectativas de las estudiantes, despiertan curiosidad y su sentido competitivo. Gracias a esto, las estudiantes se implicaron en cada una de las actividades y, aspectos como el grado de dificultad de algunas actividades, no fue impedimento para que participaran de manera activa. (diario de campo #5, 29 de septiembre del 2021)

- Estudiante 8: “Profe pues, para mí las caritas son como un premio para mí, o sea como un logro, algo para mí” (diario de campo #6, 6 de octubre del 2021).

Por otro lado, las estudiantes mediante expresiones de gusto hicieron saber a la docente el agrado que tenían hacia la página web “Enjoyable Learning World” debido a que, mediante la estética de la misma, hacía que consideraran su proceso de aprendizaje divertido, además de que implicaba que trabajaran en equipo, aumentando su motivación y participación en clase debido al intercambio constante de ideas que conllevaba, en conjunto con el compromiso que tenían con sus pares. Es por ello que se hace pertinente poner a modo de ejemplo los siguientes fragmentos de los diarios de campo #6 y #3:

- Estudiante 3: “A mí me han gustado más las clases por la nueva aplicación que nos dejaste, las clases son como más divertidas, los veo como más la diversión” (diario de campo #6, 6 de octubre del 2021).
- Estudiante 4: “Teacher, como las otras compañeras tienen otras ideas entonces las compartimos y eso hace que queramos participar para ganar puntos” (diario de campo #3, 9 de septiembre del 2021).

Por tanto, la gamificación aparece como una estrategia que tiene un efecto motivador en los estudiantes ya que mediante el uso de esta, se incrementa el interés del alumnado teniendo en cuenta que ayuda a desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes al ofrecer un feedback continuo y permitiendo así una correcta adaptación y/o adecuación de las estrategias de aprendizaje, además resulta muy interesante para el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones y así poder abordar con mayor seguridad las tareas en el aula. (Aguilar, T. A., & Aguilar, P. A., 2018)

Se propuso una estrategia que se alejara de la monotonía que a veces creaba tensión en el aula como lo es la gamificación que, mediante el uso de algunas de sus mecánicas tales como los puntos, las insignias, la narrativa, el feedback, entre otros aspectos que hicieron que las estudiantes adquirieran seguridad y que al mismo tiempo realizaran las mismas actividades que venían realizando, pero de un modo más agradable y provechoso posible.

Análisis de las Encuestas

Las investigadoras proporcionaron dos encuestas a las estudiantes, una al inicio y otra al final. La primera se desarrolló con el propósito de identificar los gustos e intereses de las estudiantes con respecto a las actividades a realizar. Así como indagar por sus fortalezas y debilidades. La segunda se aplicó con el fin de conocer las percepciones de las estudiantes, frente a la implementación de la estrategia didáctica, particularizando los beneficios de esta.

En consecuencia, las preguntas se agruparon por temas, de la siguiente manera: En la encuesta inicial, la pregunta 1 y la 2 aludieron a identificar los gustos e intereses de las estudiantes hacia la clase de inglés. Por su parte, las preguntas 3 y 4 estuvieron enfocadas en indagar sobre las fortalezas y debilidades que las estudiantes presentaban durante las clases de inglés, y finalmente, las preguntas 5 y 6 se encaminaron a conocer la opinión de las estudiantes frente a la implementación de actividades gamificadas para el desarrollo de la clase de inglés.

En la encuesta de salida, las preguntas 1, 2 y 3, indagaron sobre los gustos e intereses de las estudiantes frente a las clases de inglés, teniendo en cuenta la implementación de la estrategia gamificada. Por otro lado, las preguntas 4, 5 y 6 propendieron por identificar los aciertos o desaciertos de las dinámicas de la gamificación utilizada. Por último, las preguntas 6 y 8, aludieron a evaluar la efectividad de la estrategia gamificada en términos de comprensión de contenidos e incidencia en el aprendizaje.

Análisis Encuesta de Entrada. A partir de los datos obtenidos durante las observaciones de las primeras clases de inglés, las investigadoras consideraron pertinente la aplicación de una encuesta que les proporcionara información más detallada frente a la experiencia personal de las estudiantes en el desarrollo de las clases. Esta encuesta se llevó a cabo bajo criterios de flexibilidad, dado que no hubo condicionantes como límite de tiempo. Así mismo, las preguntas fueron en su mayoría abiertas, lo que les otorgó a las estudiantes libertad para expresar sus ideas.

Mediante la lectura y el análisis de las respuestas proporcionadas por las niñas, se puede establecer con respecto al primer grupo de preguntas, que las estudiantes en su mayoría tenían un gusto particular por el aprendizaje del inglés. Algunas de ellas consideraban esta lengua como un medio muy interesante, a través del cual podían entender canciones o películas que encontraban en ese idioma y que eran de su agrado. Por otro lado, algunas estudiantes manifestaron que su gusto por el inglés era generado por las actividades que se realizaban durante las clases, expresando que les interesaban mucho las dinámicas utilizadas (competencias, trabajo en equipo, juegos).

Las respuestas obtenidas en el segundo grupo de preguntas permiten algunas estudiantes consideraban la clase de inglés como un espacio en el que podían aprender de manera divertida. Así mismo, que el carácter dinámico de las actividades desarrolladas en las clases, específicamente en aquellas que se recurría al uso de los juegos, les facilitaba la comprensión de contenidos, lo que les permitía sentirse más confiadas y participar activamente. Por otro lado, hubo estudiantes quienes manifestaron una postura negativa frente a las clases de inglés, argumentando que no les gustaba participar porque si bien las actividades eran interesantes, la falta de seguridad frente a si sus respuestas eran correctas o no, les hacía asumir una actitud pasiva durante el desarrollo de las mismas.

En el tercer grupo de preguntas, las respuestas de las estudiantes estuvieron enfocadas hacia su parte emocional y actitudinal durante las clases de inglés. Algunas estudiantes manifestaron su alegría, mencionando que sentían emoción cuando llegaba el día de la clase, dado que siempre estaban a la expectativa sobre las actividades que se iban a desarrollar y les generaba felicidad tener una clase en la que los contenidos fueran enseñados de manera dinámica. Por otro lado, hubo ciertas estudiantes que expresaron sentirse frustradas al momento de entrar a la clase, esto se debía a que sentían inseguridad cuando se les hacían preguntas, pues sentían tener un menor manejo del inglés frente al de sus compañeras, lo que les generaba desánimo para desarrollar las actividades.

Finalmente, en el último grupo de preguntas las estudiantes demostraron su interés por el uso de plataformas digitales para el desarrollo de las clases. En su mayoría, incluso aquellas quienes manifestaron una postura negativa frente al aprendizaje del inglés, expresaron que les gustaba mucho el uso de los juegos, de las actividades interactivas, los videos, etc, para el desarrollo de los contenidos. Así mismo, expresaron que el uso de esas herramientas, les resultaban más motivantes para aprender el idioma, dado que podían divertirse y aprender al mismo tiempo.

Análisis Encuesta de Salida. La encuesta de salida fue aplicada luego de la implementación de la estrategia didáctica gamificada “Enjoyable learning world”. Las investigadoras recurrieron al uso de una encuesta final para conocer a voz de las estudiantes, las opiniones que tenían frente a la metodología empleada durante las clases. Así mismo, la encuesta de salida permitió que las investigadoras analizaran el impacto de la propuesta didáctica en las clases de inglés con las estudiantes del grupo 5B. Al igual que la encuesta de entrada, esta última

fue flexible con el tipo de preguntas y brindó el espacio suficiente para que las estudiantes respondieran sin presión alguna.

Mediante la lectura de las respuestas dadas por las estudiantes y luego de su respectivo análisis, se encontró que, frente al primer grupo de preguntas, la totalidad de las estudiantes expresó su gusto por la estrategia didáctica gamificada empleada durante las últimas seis sesiones de clase. Algunas estudiantes manifestaron que el recurrir a la película de Tinkerbell para ambientar las actividades propuestas, fue un aspecto que les generó mayor interés frente a la clase y disposición al momento de participar en los diferentes momentos de la misma. Por otro lado, algunas estudiantes expresaron que su gusto e interés por la clase de inglés se dio gracias al uso de las dinámicas del juego. Estas estudiantes comunicaron que el hecho de competir les generaba emoción, así como también, la obtención de premios y recompensas.

En consideración con el segundo grupo de preguntas, las respuestas de las estudiantes demostraron una postura positiva tanto frente a su proceso de aprendizaje, como al desarrollo de las clases en sí. Las estudiantes expresaron que las actividades gamificadas les ayudaron a fortalecer su seguridad al momento de participar. Algunas de ellas argumentaron que el trabajo en equipo y el poder compartir ideas con sus compañeras, les daba más confianza en sí mismas. Otras por su parte, expresaron que su interés por querer rescatar al hada perdida se constituyó en su principal motivación para querer desarrollar los desafíos y las misiones propuestas.

A partir de los datos obtenidos con el tercer grupo de preguntas, se pudo analizar que las estudiantes en su totalidad tuvieron un cambio de actitud positivo frente a las clases de inglés. Algunas estudiantes manifestaron que antes de la aplicación de la estrategia gamificada se sentían a gusto con la metodología y las actividades realizadas; sin embargo, la implementación de la página web “Enjoyable learning world” les generó un mayor gusto e interés por la clase,

pues sentían que este era un espacio pensado para ellas. Muchas de ellas coincidieron en el hecho de que ver su nombre en la página y ver su progreso, las motivaba a realizar las actividades.

Otras estudiantes quienes en un principio expresaron sentirse frustradas y desanimadas durante las clases, comunicaron que, dada la implementación de la estrategia, en especial la dinámica de obtención de caritas felices (premios) y recompensas, las impulsó a participar durante las clases y atreverse a participar sin miedo a que sus respuestas fueran acertadas o no.

En cuanto al último grupo de preguntas, las estudiantes expresaron que el uso de la estrategia gamificada implementada fue un aspecto que les ayudó a comprender mejor los temas y reforzar ciertas debilidades que tenían frente al inglés. Algunas estudiantes manifestaron que la diversidad de actividades les ayudaba a fortalecer las distintas habilidades comunicativas, así como su compromiso y responsabilidad.

Análisis General de las Encuestas

Con base el análisis de los datos anteriores, las investigadoras identificaron cuatro aspectos importantes y comunes, entre las respuestas derivadas de la encuesta entrada, así como las respuestas correspondientes a la encuesta de salida. Dichos aspectos fueron establecidos en atención a los objetivos de investigación y a su vez, empleando la técnica de la convención de colores. En consecuencia, a continuación, se muestran los aspectos identificados por las investigadoras:

Fomento de la Motivación. La motivación de las estudiantes tuvo un cambio positivo en consideración con el momento de aplicar la encuesta de entrada, frente al momento de aplicar la encuesta final. A partir de los datos obtenidos en la primera encuesta, se pudo reconocer que un grupo de estudiantes sentían emoción por la clase de inglés, en especial por las actividades que la docente implementaba. Así mismo, se logró identificar que las estudiantes consideraban las

clases de inglés como un espacio en el cual aprendían contenidos pertinentes para emplearlos en su cotidianidad, en especial, durante sus ratos de esparcimiento. Lo anterior se puede constatar en los siguientes fragmentos:

- Estudiante 8: “A mi me gusta mucho la clase inglés porque me parece divertido tener clases así y yo siempre entro a la clase de primeras, porque las actividades que nos pone la profe son cheveres” (encuesta de entrada).
- Estudiante 5: “Me gusta la clase de inglés porque la profe explica bien y así puedo entender el idioma. Esos juegos que utiliza son cheveres porque aprendo palabras nuevas y yo veo películas y canciones que me gustan y yo trato de entenderlas” (encuesta de entrada)

A partir de los datos obtenidos en la encuesta de salida, se identificó que las respuestas de las estudiantes fueron en su totalidad positivas. Las niñas manifestaron el gusto por la página web empleada, así como el interés por las actividades desarrolladas. Algunas estudiantes expresaron que el aspecto más motivante fue la historia del rescate de Tinkerbell, dado que era un personaje de su agrado. Otras niñas manifestaron que su motivación se incrementó por el hecho de recibir estímulos y de ver su progreso en la pantalla, factores que incidieron en su satisfacción personal. Lo anterior se puede evidenciar en los siguientes fragmentos tomados de la encuesta de salida:

- Estudiante 4: “En mi opinión las clases fueron muy divertidas gracias a que las profesoras nos permitían participar en cada actividad. A mí me gusta mucho Tinkerbell, entonces me encantaba mucho, me divertí, jugué virtualmente, etc....”

- Estudiante 6: “yo me sentía satisfecha porque era un logro más, se sentía como si tú realmente hubieses ayudado a encontrar a Tinkerbell y además sentirse orgullosa de sí misma porque yo veía todas mis caritas felices y las recompensas al lado de mi nombre”
- Estudiante 9: “me emocionaba porque nunca tuve una carita feliz o como un tipo reconocimiento, entonces me sentí muy orgullosa de mí misma y por eso entré a todas las clases que tuvimos”

Comprensión de los Contenidos. Hubo una mejoría notable en la percepción de las estudiantes frente a la comprensión de los contenidos trabajados. Mediante la encuesta de entrada, las investigadoras identificaron que algunas niñas tenían opiniones negativas hacia este aspecto, manifestando que se distraían con facilidad y esto les dificultaba entender las temáticas trabajadas. Por el contrario, otras estudiantes expresaron que las actividades desarrolladas, en especial las que eran dinámicas e interactivas, les facilitaba la comprensión de los contenidos. Esto no sólo les permitía participar activamente durante las clases, sino también tener mejor disposición durante el desarrollo de las mismas. Lo anterior se pudo evidenciar en las siguientes líneas, tomadas de la encuesta de entrada:

- Estudiante 2: “yo a veces me distraigo mucho porque mi mamá entra y me empieza a hablar o mi hermanito, entonces ya después yo no entiendo nada, a veces me preguntan cosas y como no entiendo los temas, no puedo responder”
- Estudiante 8: “a mi me gusta que cuando la profe pone juegos yo participo más y entonces siento que aprendo más porque el vocabulario lo entiendo más facil, además uno hace preguntas y la profe le explica bien y todas entendemos”.

En consideración con la encuesta de salida, se pudo identificar que la implementación de la propuesta gamificada les permitió a las estudiantes una mayor comprensión de los contenidos.

Todas las estudiantes manifestaron que la página “Enjoyable learning world” y las actividades propuestas allí, les facilitaron asimilar y entender las temáticas. Las estudiantes se refirieron a las clases de inglés como un espacio donde tuvieron la oportunidad de reforzar mejor los temas, dado que, en la página web podían encontrar una sección con material de refuerzo, además, que los desafíos y las misiones se les hacía de fácil comprensión y a su vez, porque las instrucciones y explicaciones de la docente eran claras y sencillas. Esto se pudo evidenciar en las respuestas de las estudiantes en la encuesta de salida, como se muestra a continuación:

- Estudiante 2: “Si porque yo antes me distraía mucho y no entendía nada, pero después yo ponía más atención porque me gustaban las historias y porque con mis compañeras de las hadas artesanas queríamos ganar, entonces participábamos y siempre estaban bien las respuestas”
- Estudiante 3: “Yo entendí más porque a veces cuando entraba tarde yo podía ver en la página las actividades que estaban haciendo y también uno podía practicar con las actividades que dejaban ahí en donde estaban las explicaciones”
- Estudiante 7: “A mí me gusta el inglés, entonces las actividades me gustaban mucho porque yo entendía bien todo el vocabulario y el tema del pasado y me gustaba porque se podían enviar mensajes en la página a la profe y ella nos respondía cuando no entendíamos algo”

Impacto de la Gamificación en el Aprendizaje del Inglés. El uso de las dinámicas de los juegos fue un factor fundamental, que incidió positivamente en el aprendizaje del inglés. Al momento de aplicar la encuesta de entrada, las estudiantes manifestaron que el uso de herramientas en donde podían competir, trabajar en equipo y jugar, les hacía adoptar una actitud positiva frente a su proceso de aprendizaje y les despertaba el gusto por el idioma. Estos aspectos

se pudieron demostrar, considerando las respuestas de algunas estudiantes como se muestra en los siguientes fragmentos:

- Estudiante 1: “A mí me gusta cuando la profe pone juegos, a mí no me gusta participar mucho porque yo creo que mis respuestas no están bien, pero cuando pone esos juegos, la profe se da cuenta que yo participo más y ella me da la palabra”
- Estudiante 9: “a mí el inglés casi no me gustaba, porque el año pasado no entendía bien los temas, pero la profe de ahorita hace actividades chéveres y dinámicas y yo siento que así aprendo más fácil inglés, porque ella también nos deja las actividades”

Considerando las respuestas de las estudiantes en la encuesta de salida, se pudo constatar que el impacto de la gamificación en el aprendizaje del inglés fue positivo en todas las estudiantes. Las respuestas en esta última encuesta demostraron que las estudiantes priorizaron en sus comentarios los beneficios de la gamificación frente a su actitud en la clase y hacia su proceso de aprendizaje en el inglés. Lo anterior se puede evidenciar en los siguientes fragmentos:

- Estudiante 2: “A pesar de mis dificultades, me pareció que los desafíos y las misiones fueron muy interesantes y divertidas, yo creo que las actividades me impulsaron a querer aprender el idioma porque me sentía bien cuando por fin entendía” (Encuesta de Salida).
- Estudiante 4: “A mí la página me pareció muy novedosa porque en lo que llevo de la virtualidad ningún profesor había usado páginas web así, donde uno viera sus caritas felices, las recompensas y yo siento que todo el contenido de la página era muy bueno y fácil de entender, entonces yo creo que eso me impulsó más a querer aprender inglés” (Encuesta de Salida).
- Estudiante 7: “Todo lo de la página era chévere y bonito, había una voz que nos daba las instrucciones, nos contaba las historias y eso me gustó mucho, además mientras hacías

las actividades aprendías inglés y trabajar con mi equipo, era chévere porque compartíamos ideas y así aprendemos más” (Encuesta de Salida).

Triangulación de Datos

Posterior, a la lectura y el análisis de la información registradas en los diarios de campo y en las encuestas, las docentes procedieron a contrastar los hallazgos identificados en dichos instrumentos para establecer un análisis concluyente en relación con los siguientes aspectos:

Fomento de la Motivación Hacia la Clase de Inglés

Tanto en los diarios de campo como en las encuestas, se identificó que las estudiantes consideraron la implementación de las dinámicas de los juegos a las actividades realizadas durante las clases, como un aspecto fundamental que incrementó su motivación de manera significativa. Tomando como referencia las dimensiones de la motivación propuestas por Pintrich y De Groot (Marco teórico) en cuanto al componente motivacional de valor, el componente de expectativa y el de afectividad, se pudo evidenciar que las estudiantes fortalecieron cada una de estas dimensiones de manera progresiva.

Estos autores mencionan que el componente motivacional del valor está relacionado con las intenciones o motivos por los cuales se genera una implicación hacia determinada tarea, lo que incide en el grado de relevancia que se le da al desarrollo de la misma. Partiendo de esto, se pudo analizar que los motivos iniciales por los que algunas estudiantes realizaban las actividades propuestas y participaban en las clases, eran el interés por el aprendizaje del inglés y el gusto por los juegos que se implementaban en la clase. En el caso de otras estudiantes, se reconoció que no tenían razones suficientes que las impulsara a desarrollar las actividades y esto se reflejaba en su escasa participación y en su actitud apática durante las primeras sesiones de clase que, sin embargo, luego de la implementación de la estrategia gamificada, las investigadoras pudieron

reconocer que hubo un cambio significativo en la perspectiva de las estudiantes frente al desarrollo de las clases de inglés. Las niñas evidenciaron y argumentaron tener más motivos para realizar las tareas y participar en las clases, algunos de ellos fueron el recibimiento de recompensas e insignias, la utilidad de los contenidos vistos para su vida diaria y el trabajo en equipo.

En concordancia con la expectativa, estos autores manifiestan que en este componente se engloban todas las creencias y autopercepciones que el estudiante tiene sobre sus capacidades para la realización de una tarea. Considerando estos preceptos, las investigadoras identificaron cómo mejoró significativamente las percepciones de las estudiantes frente a su proceso de aprendizaje en la clase de inglés. En un comienzo, algunas niñas evidenciaron tener un buen manejo del inglés, en términos de habilidades comunicativas. Aquellas estudiantes manifestaron su gusto por el idioma y se percibieron a sí mismas como “buenas en el inglés”; sin embargo, hubo estudiantes quienes consideraban no tener las mismas capacidades que sus compañeras para aprender el inglés. Algunas de ellas manifestaron que no entendían los temas y que se les dificultaba participar porque no tenían un buen manejo del inglés. Con lo anterior, se identificó un incremento positivo de la autoconfianza y la seguridad de las estudiantes, durante el proceso de aplicación de la propuesta gamificada. Todas las estudiantes, manifestaron que las actividades desarrolladas y la metodología empleada, les ayudó a comprender mejor los temas. Algunas expresaron que el clima que se generó en la clase a partir de la estrategia implementada, les permitió dejar de lado su inseguridad al momento de participar provocando que muchas de ellas se atrevieron a dar sus opiniones incluso si no estaban seguras de que estuvieran bien o no.

Finalmente, estos autores hablan de lo afectivo, como un componente que abarca las emociones y las reacciones afectivas que se producen frente a la realización de una tarea, y son

las que orientan las acciones y las conductas de los estudiantes. En consideración con este componente, las investigadoras reconocieron que fue el más significativo durante toda la investigación. En la etapa inicial, las niñas tuvieron diferentes reacciones emocionales frente a las actividades que se desarrollaban. Por un lado, hubo estudiantes que manifestaron su alegría y satisfacción durante las clases de inglés, otras expresaron sentirse entusiasmadas cuando se realizaban actividades dinámicas y juegos. Por otro lado, algunas estudiantes mencionaron sentir frustración y miedo al fracaso, debido a las dificultades de comprensión sobre los contenidos, razón por la cual preferían no participar en las actividades desarrolladas en clase. En contraste con lo anterior, las investigadoras reconocieron que mediante la aplicación de la estrategia didáctica gamificada, las emociones positivas de las estudiantes se incrementaron de manera considerable. Todas las estudiantes expresaron su satisfacción y alegría tanto por las actividades propuestas como por el trabajo realizado de manera individual y colectiva. Las estudiantes no sólo se sintieron orgullosas frente a los logros alcanzados en términos de estímulos externos que recibieron, sino también, por su progreso en la comprensión de los contenidos trabajados.

Mejora en la Comprensión de los Contenidos. Al relacionar los datos obtenidos en los diarios de campo y en las encuestas, las investigadoras constataron una mejoría significativa en la comprensión de los contenidos trabajados, así como también el desempeño de las estudiantes en la clase de inglés. Las estudiantes demostraron entender de mejor manera las temáticas, gracias a los juegos y las actividades gamificadas que se implementaron.

Al inicio de la investigación, se reconoció que algunas estudiantes presentaban ciertas dificultades en las distintas habilidades comunicativas del inglés. Algunas estudiantes sentían inseguridad al momento de participar en el desarrollo de las actividades propuestas, pues, la dificultad de los contenidos, sumado al bajo nivel de confianza que tenían en sí mismas,

representaba un obstáculo para ellas. Otras estudiantes, quienes expresaron su gusto por el inglés y evidenciaron un buen manejo de éste, manifestaron que los contenidos les resultaban de fácil comprensión y que las actividades desarrolladas eran una forma efectiva para reforzar las diferentes temáticas.

Por otro lado, durante la aplicación de la propuesta gamificada, se evidenciaron progresos significativos en la comprensión de los contenidos por parte de las estudiantes. Ciertas niñas manifestaron que la posibilidad de acceder al material de apoyo proporcionado en la página, al igual que los retos y misiones que se desarrollaban en las clases, les permitía practicar los temas en horarios fuera de las mismas, y esto hacía que comprendieran mejor los temas, pues, en algunos casos los problemas de conexión de algunas estudiantes, limitaba la continuidad de su presencia y participación durante las sesiones. Así mismo, las estudiantes hicieron saber a las investigadoras que al sentirse atraídas por las actividades; las temáticas les resultaban más interesantes y se vinculaban mejor a ellas. Además, se evidenció que las estudiantes dieron un sentido a los contenidos trabajados, gracias al contexto que se creó para el desarrollo de las clases. De esta manera, las niñas le adjudicaban un propósito a los mismos, pues eran usados para resolver una situación en el que se encontraban inmersas. Por tanto, la incidencia positiva que tuvo la implementación de la gamificación en el aula de clase para la mejora de la comprensión de contenidos fue significativa, constituyendo un aspecto de gran relevancia tanto para las docentes como para las estudiantes ya que se cumplió con los objetivos previstos de la clase y, por tanto, de la investigación.

Impacto Positivo de la Gamificación en el Aprendizaje del Inglés. Mediante la lectura y análisis general de los diarios de campo y de las encuestas, las investigadoras lograron identificar el impacto positivo que tuvo la implementación de los juegos y la estrategia

gamificada durante las sesiones de clase para el proceso de aprendizaje de las estudiantes en el área de inglés.

En consideración con lo expuesto por Krashen (Marco teórico) el grado de motivación que tenga un estudiante, incide en el éxito de este frente al aprendizaje de una lengua extranjera. Por lo que, si no existe la motivación suficiente, es posible que se produzca un tipo de “bloqueo mental” y el proceso de adquisición de información en el estudiante, se vea interrumpido. Partiendo de esta consideración, las investigadoras observaron la necesidad de implementar una estrategia que permitiera solventar los problemas de falta de motivación en algunas estudiantes y así mismo, incrementar la motivación del grupo de manera general, dada la incidencia de esta en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Para tal fin, las investigadoras tomaron ventaja del uso de las TICs, dado el contexto virtual en el que se encontraban, así como también del uso de diversos elementos de la gamificación para el diseño de una propuesta didáctica gamificada que incidiera positivamente en las estudiantes.

Como lo plantea Flores, (Marco teórico) es pertinente considerar la influencia de la tecnología en el fortalecimiento de las experiencias de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta el acelerado avance de esta. Por lo tanto, para lo docentes optar por la integración de la gamificación en las clases pudo conducir a generar experiencias de aprendizajes más atractivas y efectivas en los estudiantes. Teniendo en cuenta esta afirmación, se pudo demostrar que la implementación de la gamificación al estar ligada con el incremento de la motivación generó como resultado un ambiente de aprendizaje significativo frente al inglés como lengua extranjera haciendo que las mismas estudiantes evidenciaran la influencia de las dinámicas utilizadas en el progreso que tuvieron hacia el idioma. En un inicio, algunas de ellas presentaban un tipo de barreras hacia la adquisición del inglés y de los contenidos trabajados, estas estudiantes

manifestaban no sentir motivación para entrar a las clases de inglés, pues consideraban tener deficiencias conceptuales, además de una apatía frente a esta lengua.

En consecuencia, mediante la implementación de la propuesta gamificada, se logró que las estudiantes cambiaran las percepciones negativas que tenían sobre el aprendizaje del inglés y dejaran de lado las inseguridades, considerando que expresaron y demostraron una actitud positiva hacia su propio aprendizaje gracias al uso de los distintos elementos de la gamificación. Algunas de las niñas, manifestaron que la realización de los desafíos y las misiones les generaron emoción y satisfacción porque entendían las temáticas y eso les generaba gusto aprender el idioma. Así mismo, hubo quienes resaltaron el uso de la narrativa y la ambientación de las actividades como un aspecto atractivo para ellas, que les generaba emoción y expectativa por entrar a las clases, despertando así, un gusto por el idioma. Otras estudiantes valoraron la oportunidad que tenían para trabajar en equipo, porque esto no sólo incrementaba su compromiso por la realización de las actividades, sino también el aprendizaje del inglés. El trabajo colaborativo les permitía compartir ideas y apoyarse entre sí para la consecución de los objetivos. Por último, se evidenció que las estudiantes mejoraron su percepción frente al inglés, al igual que su desempeño, puesto que manifestaron que las caritas felices y las insignias que recibían daban cuenta de que si estaban aprendiendo inglés haciendo que desarrollaran los desafíos y las misiones de manera comprometida.

Conclusiones

Dadas las circunstancias de la contingencia sanitaria que actualmente se enfrenta, se reconoce el impacto que tuvo aplicar una propuesta pedagógica basada en la gamificación, para incidir positivamente en las aulas virtuales. Así como también, la utilidad de las Tecnologías de

la Información y la Comunicación (TIC), para lograr los objetivos esperados, en términos de motivación y aprendizaje.

En este sentido, a partir de la implementación de la estrategia didáctica “Enjoyable Learning World” las docentes en formación lograron determinar que el uso de las mecánicas y dinámicas de la gamificación, contribuyeron significativamente como instrumentos para fomentar la motivación y, por ende, el aprendizaje de las estudiantes del grado 5B de manera didáctica y significativa. La estrategia permitió fortalecer la motivación intrínseca de las estudiantes, al generar climas de aprendizaje en los que se propiciaba la autoconfianza, la curiosidad, el reconocimiento y el trabajo en equipo, y, del mismo modo, la motivación extrínseca se reforzó a través de la competencia y el uso de estímulos como las recompensas e insignias.

Por tanto, el haber incrementado la motivación de las estudiantes, trajo consigo avances considerables en cuanto al interés y la disposición hacia las clases, la competencia y la agilidad en la realización de las actividades, así como también, la participación autónoma de las estudiantes, y, finalmente; la seguridad y el compromiso. Estos aspectos favorecieron tanto el progreso en la comprensión de las temáticas, como actitudes positivas de las estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

Desde esa perspectiva, se reafirma la postura de las investigadoras, al considerar que las experiencias de aprendizaje no deberían ser abrumantes para los estudiantes, ni generar frustraciones. Estos sentimientos no sólo inciden negativamente en su motivación, sino también, forman actitudes apáticas frente al aprendizaje del inglés. Por el contrario, se debe propiciar la creación de ambientes de aprendizaje atractivos y dinámicos, que realmente despierten el interés

y las motivaciones de los estudiantes, los conduzca a una mejor comprensión de los contenidos y el gusto por el propio aprendizaje.

Finalmente, es importante reconocer el importante papel que tiene el docente, para alcanzar dichos propósitos. Este actor educativo debe ser consciente y asumir los desafíos que supone el quehacer docente. Es necesario estar en constante búsqueda de recursos que generen impacto positivo en los estudiantes, planificar las clases, aprovechar el uso de las TICs, innovar, y por supuesto, reinventarse continuamente para hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia satisfactoria tanto para el docente como para el estudiante.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta que la gamificación es una estrategia pedagógica que en muchas ocasiones requiere del uso de las tecnologías de la investigación (TIC), se sugiere a quien quiera utilizarla como un medio para fomentar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, asegurarse de contar con buena conexión a internet, así como también contar con las herramientas o recursos necesarios para implementarla. El docente también debe propender porque sus estudiantes cuenten con estas herramientas y así evitar acciones discriminatorias en el aula o limitaciones en el desarrollo de las clases.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que la gamificación no es simplemente la asignación y el diseño de juegos de manera deliberada en el aula de clase, sino que requiere principalmente de una muy buena planeación en relación a unos objetivos de aprendizaje y, tiempo para su diseño de acuerdo a las necesidades de los estudiantes de modo que tenga efectividad en el aprendizaje de estos.

Finalmente, se recomienda ampliar el tiempo de las sesiones de clases prácticas con los estudiantes, debido a que 50 minutos de clase no son suficientes para realizar las actividades

como se espera, poniendo en consideración los inconvenientes que se pueden presentar de manera imprevista tanto por parte de los docentes como de los estudiantes en relación al internet o medio tecnológico por el cual se asiste de manera virtual a clase.

Referencias

Agudo, J. M. (2001). La activación y mantenimiento de la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. *Didáctica. Lengua y literatura*, 13, 237

Alvarez Serna, J. A., & Alvarez Zuluaga, T. (2016). La motivación en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en los estudiantes de grado 3°.

Barreal, J., & Jannes, G. (2019). La narrativa como herramienta docente dentro de la gamificación de la estadística en el Grado en Turismo. *Digital Education Review*, (36), 152-170.

Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa. Epistemología, metodología y aplicaciones. Bogotá: Editorial el manual moderno.

Beníte, V., & Gissella, E. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Maestría Innovación en Educación).

Bonetto, V. A., & Calderon, L. L. (2014). La importancia de atender a la motivación en el aula.

Cabrera Montero, L. F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta).

Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada.

Cohen, L., et al. (2011). *Research methods in education*. N.Y.: Routledge.

DÍAZ, J., & TROYANO, Y. (2013). “El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo”. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla. Disponible en: <https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia>.

Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.

Espinoza, O. (1964). El concepto de motivación en las escuelas psicológicas: reflexológica y conductista. *Revista de Psicología*, 9(1), 2.

Esquivel Gómez, L. M. (2019). Gamification: a mission to foster students’ engagement and interaction in the EFL classroom.

Fernández, P. L., Carmona, M. P., & Pizarro, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Tonos digital*, (23).

Fischman, D., & Matos, L. (2014). *Motivación 360*. Lima, Perú: Editorial Planeta Perú SA.

Flores, J. F. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54.

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).

Freeman, D. (1998). *Doing teacher-research: from inquiry to understanding*. Canada: Heinle & Heinle Publishers.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, R., & Baptista-Lucio, P. (2017). Selección de la muestra.

Galeano Cogollo, J. D., & Rodríguez Cubillos, L. E. (2016). El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés.

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.

Gallardo, M. H. GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA EN-SEÑANZA DE ESPAÑOL.

García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.

García, M. (1993). el análisis de la realidad social Métodos y técnicas de investigación. Madrid: Alianza Editorial S.A.

Gebhardt, S. (2020). GAMIFICANDO A SHAKESPEARE: La Gamificación en el aula de inglés trabajando la motivación, las habilidades socioemocionales y la implicación de los alumnos (Master's thesis).

Hernández Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P.(2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill. <https://www-ebooks7-24-com.sibulgem.unilibre.edu.co/?il=6443>

Izaguirre, M. (2018). Neuroproceso de la enseñanza y del aprendizaje. (1ª Ed.). Alfaomega. <https://www.alphaeditorialcloud.com/reader/neuroproceso-de-la-ensenanza-y-del-aprendizaje?location=152>

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.

Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*.

Krashen, S. D. (1981). Bilingual education and second language acquisition theory. *Schooling and language minority students: A theoretical framework*, 51-79

Lee, J.; Ceyhan, P.; Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013) GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming*, Paper

Mahadi, T. S. T., & Jafari, S. M. (2012). Motivation, its types, and its impacts in language learning. *International Journal of Business and Social Science*, 3(24)

McLeod, S. A. «Piaget | Cognitive Theory» (en inglés). Simply Psychology.

Muñoz, L. L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: revista de educación*, (27), 95-110.

Núñez, J. C. (2009, September). Motivación, aprendizaje y rendimiento académico. In *Trabajo presentado en el X Congreso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga, Portugal* (pp. 41-67).

O'Brien, N. B., & Yebra, J. M. (2019). Diseño de una Escape Room Educativa como herramienta gamificadora y motivadora para el aprendizaje del inglés en Primaria.

Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educación*. Madrid: Alianza editorial.

Osorio, I. M. V. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27-38.

Palmero, F. (2005). Motivación: conducta y proceso. *Revista electrónica de motivación y emoción*, 8(20-21), 1-29.

Patton, M. Q. (1999). Enhancing the quality and credibility of qualitative analysis. *Health services research*, 34(5 Pt 2), 1189.

Pascuas Rengifo, Y. S., Vargas Jara, E. O., & Muñoz Zapata, J. I. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(75), 63-80.

Rectoría, C. D. (11 de Julio de 2017). *Colegio Magdalena Ortega de Nariño (IED)*.
Obtenido de <https://www.redacademica.edu.co/file/3173/download?token=TfJOUIBt>

Ryan, RM y Deci, EL (2000). Teoría de la autodeterminación y facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *Psicólogo estadounidense*, 55 (1), 68.

Salas, A. L. C. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.

Sampieri, R., et al. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw - Hill

Sánchez, M. E. G., & Vargas, M. L. C. (2016). El alumno motivado: un análisis empírico de los factores motivadores intrínsecos y extrínsecos en el aula de inglés. *Investigación en la Escuela*, (90).

Sánchez Ordoñez, M. (2020). La motivación en el aprendizaje del inglés a través del trabajo por proyectos de los estudiantes del grado séptimo de una institución educativa oficial de Cali.

Smeda, N., Dakich, E., and Sharda, N. (2014), The Effectiveness of Digital Storytelling in the Classrooms: A Comprehensive Study. *Smart Learn. Environ. Smart Learning Environ.*, vol. 1, no. 6, doi:10.1186/s40561-014-0006-3.

Strauss, A., & Corbin, J. (2003). Bases de la investigación cualitativa técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. *Medellín: Universidad de Antioquia*, 45.

Tapia, J. (2007). Evaluación de la motivación en entornos educativos. *Manual de orientación y tutoría*, 1-39.

Taylor, S. J. (1986). Introducción. Ir hacia la gente. *Taylor, SJ, Bogdan, R. Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados. Buenos Aires: Paidós.*

Torrecilla, F. J. M., & Javier, F. (2011). Investigación acción. Métodos de investigación en educación especial. 3ª Educación Especial. Curso, 14-16.

Vasilachis de Gialdino, I. (2009). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa

Vázquez Ramos, F. J. (2020). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game (A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model). *Retos*, 39, 811-819. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.76808>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc."

Apéndices

Apéndice A: Diario de Campo # 1

Fecha de la observación: 16 de septiembre 2020	Área: inglés
Tiempo de observación: 50 minutos	No de estudiantes: 35
Curso: 5B	Tema: Food vocabulary
Institución educativa: Colegio Magdalena Ortega de Nariño	
Objetivo de la observación: Identificar los factores que influyen en la falta de motivación de algunas estudiantes, así como también implementar actividades basadas en la gamificación.	

Descripción de actividades	Reflexión
<p>Para empezar la clase, la docente propone dos trabalenguas como actividad de calentamiento.</p> <p>La profesora lee el trabalenguas para que las estudiantes reconozcan la manera adecuada de pronunciar las palabras y luego ellas deben repetirlas de manera más rápida, procurando mantener la pronunciación correcta. Algunas de las estudiantes se involucran en la realización del juego, manifestado que les parece muy divertida la actividad, pero algunas otras no lo hacen porque expresan que les da pena no pronunciar de manera correcta el trabalenguas y por otro lado una de ellas expresa que:</p> <p>Estudiante 1: “yo si presto atención, pero así que me guste responder las preguntas que tú haces pues no, no me gusta responder casi pues</p>	<p>En esta actividad se notó la participación activa de sólo algunas estudiantes quienes tenían muy buena pronunciación y desarrollaron el ejercicio de manera rápida, sin embargo, hubo otras estudiantes quienes no quisieron participar pues no sabían decirlo bien y otras, por los gestos que proyectaban al tener la cámara activada, no participaban puesto que la actividad no era tan interesante o divertida para ellas.</p>

<p><i>yo siempre pienso que mi respuesta está mal entonces por eso no respondo casi”</i></p> <p>Situación a la que la docente responde diciendo que sólo si lo intentan van a lograr hacerlo mejor y que nadie nace aprendido por lo que si no saben algo, deben preguntar.</p>	
<p>La segunda actividad es un juego de memoria en el que las estudiantes deben encontrar las parejas correspondientes a las imágenes que se muestran en la pantalla. Deben relacionar dichas imágenes e identificar cual es el alimento en cada una de ellas.</p> <p>Al finalizar el juego, las estudiantes expresan que les gustó la actividad y que en el siguiente encuentro les gustaría volver a participar en ese tipo de juegos.</p>	<p>En esta actividad las estudiantes en su mayoría identificaron de manera acertada el vocabulario propuesto. En este momento de la clase se evidencia mayor participación, aun cuando muchas de las estudiantes no conocían ciertas palabras, intentaban identificar la imagen con la palabra correspondiente y para que no todas hablaran al tiempo, se propuso una regla en la que debían levantar la mano una por una para que así todas pudieran participar de manera organizada debido a que, si una estudiante hablaba, pero otra interrumpía su intervención, no participaban más.</p>
<p>La tercera actividad consiste en un “preguntas y respuestas”. Se muestra una ruleta con</p>	<p>En esta última actividad las estudiantes ya se encontraban más motivadas y tenían más</p>

<p>colores y cada estudiante debe escoger un color en el que se encuentra una pregunta relacionada con la comida en inglés, las estudiantes deben responder de acuerdo con su opinión personal.</p> <p>Ej: Name two of your favorite foods</p> <p>What is in a hamburger?</p>	<p>confianza para participar, así que aun cuando se tenía planeado utilizar una ruleta con los nombres de las niñas para que participaran, no fue necesario puesto que ellas por voluntad propia querían responder a las preguntas propuestas.</p>
---	--

Apéndice B: Diario de Campo # 2

<p>Fecha: 18 de marzo del 2021</p> <p>Tiempo de la clase: 50 minutos</p> <p>Curso: 5B</p> <p>Institución educativa: Colegio Magdalena Ortega de Nariño</p>	<p>Área: inglés</p> <p>No de estudiantes: 36</p> <p>Tema: The time/ Body parts</p>
<p>Objetivo de la Observación: Identificar si la participación de las estudiantes ha incrementado mediante el uso de la gamificación.</p>	

Descripción de actividades	Reflexión
<p>Para empezar, la profesora realiza un juego que consiste en que las alumnas tengan que elegir al azar una de las cartas que aparecen en la pantalla que puede contener una imagen o una palabra que corresponda a una parte del cuerpo.</p> <p>En esta actividad, se notó la falta de participación de las estudiantes acto seguido al</p>	<p>Al empezar la clase, las estudiantes parecían un poco aburridas y con pereza, esto reflejado en sus expresiones faciales y la falta de participación. Por tanto, a medida que la docente les iba mostrando el recurso de la clase, se empezaron a animar a participar tanto de manera oral, como escrita en el chat de la clase.</p>

<p>que la docente les preguntó por esa actitud. Una de las estudiantes opinó:</p> <p>Estudiante 2: “<i>No participo porque no estoy segura de mi respuesta ya que a veces no entiendo muy bien el inglés y a veces me da mucho miedo a equivocarme ya que soy muy perfeccionista</i>”</p> <p>La docente reiteró la afirmación de la clase pasada, de que no se deben preocupar si no saben algo porque entre todos se pueden ayudar.</p>	<p>Esta actividad, permitió relacionar directamente a las estudiantes con el tema de la clase, así como también incrementar su interés en ella.</p>
<p>Luego, las estudiantes jugaron un juego corto mediante una página web en el que practicaron los números del 100 al 1000. Seguido a ello, se prosiguió a la actividad principal en la cual inicialmente vieron un video en que se contó una historia y se mencionaba el tiempo de cada actividad que allí se mostró.</p> <p>Mientras miraban el video, la profesora hizo algunas preguntas sobre las partes del cuerpo teniendo en cuenta los personajes de la historia y la hora en la que los personajes realizaban diferentes actividades.</p>	<p>En la actividad de los números se les pudo ver muy interesadas ya que este les indicaba un número de manera oral, y ellas tenían que ubicar al monstruo en ese número, si no coincidían con el número, el monstruo se caía y si sí lo hacían, el nivel de dificultad incrementaba un poco, lo que produjo que las estudiantes participaran más y de manera rápida teniendo en cuenta que, si tardaban en responder, perdían en el juego.</p> <p>Por otro lado, el haber realizado las actividades anteriores, contribuyó a que las estudiantes entendieran el video propuesto y que, además comprendieran mejor el tema de la hora que en clases anteriores se les había dificultado un poco. Por otro lado, el video les ayudó a que identificaran las partes del cuerpo de los personajes sin mayor dificultad.</p>

<p>Para la actividad final, las estudiantes jugaron un juego en la plataforma Kahoot en la cual se realizaron algunas preguntas sobre el tiempo con respecto al video anterior. A medida que las estudiantes respondían a una pregunta, se evidenciaba el puntaje que llevaban y esto hacía que las estudiantes expresaran oraciones como: “¡voy de primeras!”, “¡yo te voy a superar!”, “teacher, I like the game”, “por favor juguemos Kahoot la otra clase, please teacher!”</p>	<p>Esta actividad en específico fue muy interesante ya que al ser Kahoot una plataforma virtual de aprendizaje, las estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar entre todas y ver sus puntajes en la pantalla principal respecto a las respuestas que daban, haciendo que se sintieran más motivadas expresando que les gustaba la actividad, que iban a ser las mejores y en consecuencia, hizo que todas participaran en la actividad de manera autónoma.</p> <p>Finalmente, dicha actividad condujo a que la docente hiciera algunas preguntas a las alumnas sobre el tiempo con respecto a algunas actividades que realizaban durante el día y que ellas respondieran sin necesidad de llamarlas por lista ya que la gran mayoría pedían el turno de hablar animosamente.</p>
---	--

Apéndice C: Diario de Campo #5

Diario de Campo #5	
Fecha de observación: 29 de septiembre del 2021 No de estudiantes: 32 Curso: 5B Área: Inglés Tiempo de clase: 7:20 - 8:10 a.m. Observador: Leidy Barón, Sandra Ochoa Institución educativa: Colegio Magdalena Ortega de Nariño	
DESCRIPCIÓN	REFLEXIONES
Para dar inicio a la clase, la docente presentó la temática a trabajar en el encuentro. En el momento, las estudiantes tuvieron expresiones	Durante esta clase, la docente adoptó elementos de la gamificación como el feedback y el reconocimiento que permitieron

de alegría y algunas de ellas mencionaron que el tema lo habían revisado días anteriores, gracias al material de apoyo que se encontraba en la página web. Las estudiantes expresaron que los juegos y actividades de apoyo les habían gustado mucho. Mencionando que:

Estudiante 7: *“Teacher, a mí me gusta y me interesa mucho la clase de Enjoy ya que podemos aprender muy fácil y es muy divertido ya que tú nos pones a hacer muchos juegos así que a mí me gusta mucho porque hay muchos juegos y en las otras clases pues no es así profe”*

Estudiante 1: *“a mí me gusta también porque en serio las clases son divertidas y pues tú explicas las clases de inglés divertidas con tus juegos, tus actividades y pues las clases se hacen más divertidas y uno le pone como más interés a tus clases y por eso me interesan tus actividades y propuestas de inglés”*

Seguidamente, la docente felicitó y reconoció en público el trabajo de las estudiantes que habían realizado la misión # 1 y mostró en pantalla la tabla de puntos e insignias por equipos, lo que generó emoción en las estudiantes y una mejor disposición para participar activamente en las actividades que se iban a desarrollar.

En la primera actividad la docente presentó una canción en la que las estudiantes debían identificar el verbo To be y transformarlo a

motivar a las estudiantes a participar en cada una de las actividades desarrolladas.

Foncubierta y Rodríguez (2014) mencionan que la adopción de elementos del juego « se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement)»

Esta clase permitió dar cuenta de la efectividad que tuvo el feedback y el reconocimiento en el desarrollo de la clase.

Además de confirmar que, junto a elementos como la narrativa, los puntos e insignias, se incrementan las expectativas de las estudiantes, despiertan curiosidad y su sentido competitivo. Gracias a esto, las estudiantes se implicaron en cada una de las actividades y aspectos como el grado de dificultad de algunas actividades, no fue impedimento para que participaran de manera activa.

pasado simple. Muchas de ellas participaron, incluso aquellas que se encontraban en presencialidad tuvieron la disposición para hacer la actividad.

La segunda actividad consistió en un juego de completar oraciones. La docente presentó unos videos relacionados con aventuras de Tinkerbell y luego de cada uno, dio participación a las estudiantes para completar las oraciones con el verbo to be, teniendo en cuenta las opciones que se daban en pantalla. Mientras se reproducían los videos las estudiantes estuvieron atentas y al momento de dar la participación, la mayoría de ellas levantaron la mano para participar, por lo que la docente les dio la oportunidad a aquellas que no lo habían hecho en el ejercicio anterior.

Finalmente, la docente presentó la actividad de cierre. Aquí las estudiantes tenían que elegir una carta y resolver el ejercicio que se encontraba debajo de ella. En esta actividad, las estudiantes usaron el verbo to be para responder preguntas, crear y completar oraciones, etc. Al ser una actividad donde no había opciones de respuesta, algunas estudiantes tuvieron dificultad, pues, tomaron más tiempo del esperado para realizar el ejercicio; sin embargo, otras estudiantes participaron sin que la docente les diera la

palabra aun cuando no estaban seguras de si su respuesta era correcta.	
--	--

Apéndice D: Diario de Campo #6

Diario de campo # 6	
Fecha de observación: 6 de octubre del 2021 No de estudiantes: 32 Curso: 5B Área: inglés Tiempo de clase: 7:20 - 8:10 a.m. Observador: Leidy Barón, Sandra Ochoa Institución educativa: Colegio Magdalena Ortega de Nariño	
DESCRIPCIÓN	REFLEXIONES
<p>Al comenzar la clase, la docente tomó 5 minutos para aclarar dudas que algunas estudiantes tenían frente a las misiones que debían resolver. Además, aprovechó para preguntar cómo se sentían hasta el momento con el desarrollo de los retos y las misiones que se habían realizado. Por lo cual, algunas estudiantes expresaron que la página web les gustó mucho, en especial porque tenían la posibilidad de volver a realizar los retos desarrollados durante las clases en sus casas. Así como también, expresaron su gusto por la narrativa que se manejó, su interés por rescatar a Tinkerbelle y descubrir el villano de la historia.</p> <p>Para dar continuidad a la clase, la docente presentó la primera actividad, en la que las</p>	<p>Esta clase permitió reconocer que el refuerzo y reconocimiento positivo que se le da a las estudiantes por su participación durante las actividades es muy efectivo para crear un ambiente más motivante y en el que se sientan confiadas a participar. Por otro lado, se evidenció un fortalecimiento de la motivación intrínseca de las estudiantes, pues muchas de ellas participaron en las actividades por la satisfacción en sí de realizarlas manifestando que les gustaban mucho el tipo de actividades presentadas durante la clase, dejando de lado su motivación inicial por obtener puntos o recompensas.</p> <p>Estas actividades permitieron trabajar la expresión oral de las estudiantes y reforzar la gramática referente al tema de la clase. Además, las actividades posibilitaron el</p>

estudiantes debían resolver ciertas preguntas de selección múltiple respecto a unos videos previamente vistos. Las estudiantes

participaron activamente en esta actividad y todas respondieron correctamente por lo que la docente las felicitó y las estudiantes se alegraron, expresándolo por medio gestos de felicidad y emoción.

En la segunda actividad las estudiantes debían responder ciertas preguntas referentes a los videos anteriores. Muchas de ellas quisieron participar en la actividad, en especial aquellas cuya participación no es muy recurrente. La docente aprovechó para darle la palabra a aquellas estudiantes que no tenían muchos puntos en la tabla de puntos e insignias. Así mismo las felicitó por su participación y por hacer correctamente el ejercicio, agregando que era importante arriesgarse a participar porque incluso si las respuestas no eran correctas, todo era aprendizaje para ellas. Además, la docente les mostró las caritas e insignias que tenían en la página web “Enjoyable Learning World” acompañado de la pregunta: *What do you feel when you see the points (cartas e insignias) that you have in front of your name?* A lo que una estudiante responde:

refuerzo de temáticas trabajadas en clases anteriores, así como también la práctica de vocabulario

Estudiante 8: “*Teacher, para mí las caritas son como un premio para mí, o sea como un logro, algo para mí*”

Finalmente, la docente desarrolló la actividad de cierre. Aquí las estudiantes debían formular y responder preguntas entre ellas.

Algunas estudiantes expresaron que esta actividad fue un poco difícil dado que no sabían expresar en inglés cierto vocabulario que querían utilizar. Por lo que la docente les recordó que lo importante era arriesgarse e intentar, resaltando que, si las estudiantes tenían alguna duda de vocabulario, entre todas se podían ayudar. Ya para terminar la clase la docente pregunta a las estudiantes que cómo les parece la clase desde que están trabajando con la página web “Enjoyable Learning World” acto que enseguida responde una estudiante con la afirmación de que:

Estudiante 3: “*me han gustado más las clases por la nueva aplicación que nos dejaste, las clases son como más divertidas, les veo como más la diversión*”

Apéndice E: Encuesta inicial

Fecha: 10 de junio de 2021

Nombre: _____

¡Hola estudiantes! Esta encuesta es realizada con el fin de conocer sus percepciones frente a las clases de inglés. Las respuestas a este formulario serán de uso confidencial.

- ¿Cómo te parecen las clases de inglés? Explica tu respuesta.

- ¿Qué te gusta de la clase de inglés? Explica tu respuesta.

- ¿Cómo te sientes durante las clases de inglés? Explica tu respuesta.

- Teniendo en cuenta tu respuesta a la pregunta anterior. ¿Crees que ese aspecto influye en tu desempeño en clase?

- ¿Te gustan las clases en las que se usan recursos tecnológicos basados en la dinámica del juego?

- ¿Consideras que las clases en las que se hace uso de esos recursos te facilitan la comprensión de los temas trabajados?

Apéndice F: Encuesta final

Fecha: 27 de octubre de 2021

Nombre: _____

Estimadas estudiantes, la presente encuesta tiene por objetivo identificar sus percepciones con respecto a la implementación de la estrategia didáctica empleada durante el último periodo académico. Sus respuestas serán usadas con fines de investigación.

1. ¿Cómo te parecieron las clases de inglés? Explica tu respuesta.

2. ¿Cómo fue tu participación en el desarrollo de las actividades de inglés?

- Activa
- Pasiva

Explica tu respuesta: _____

3. ¿Cómo te pareció el uso de la página web Enjoyable Learning World para repasar los temas vistos en clase? (puedes escoger más de una característica).

- Interesante
- Novedosa
- Interactiva
- Aburrida
- Otro ¿Cuál?

Explica tu respuesta: _____

4. ¿Cómo te pareció la narración de la historia, los CHALLENGES y las MISSIONS? (puedes escoger más de una característica).

- Interesante
- Novedosa
- Interactiva

- Aburrida
- Otro ¿Cuál?

Explica tu respuesta: _____

5 ¿Qué sentiste al ver frente tu nombre en las caritas felices e insignias cuando completabas un CHALLENGE o una MISSION para encontrar a Tinkerbell?

6. ¿Qué sentiste cuándo se te asignó el equipo para realizar las actividades?

7. ¿Cambió tu actitud hacia el aprendizaje del inglés mediante el uso de la plataforma?

- Si
- No

Explica tu respuesta: _____

8. ¿Sientes que las actividades realizadas te ayudaron a comprender mejor los temas de la clase?

- Si
- No

Explica tu respuesta: _____