

**La gamificación dentro del proceso enseñanza - aprendizaje: una herramienta fundamental  
para el desarrollo de la oralidad en el idioma Inglés.**

Katherin Paola Durán Pérez

Trabajo para optar al título de Licenciatura en Inglés

Tutor

Riquelio Vargas Suárez

Universidad Nacional Abierta Y A Distancia (UNAD)

Escuelas De Ciencias De La Educación (ECEDU)

Licenciatura en Inglés Como Lengua Extranjera

2021

## **Resumen**

Este proyecto se centra en la necesidad de implementar un nuevo método de enseñanza dentro del aprendizaje de un segundo idioma en jóvenes del barrio Simón Bolívar cuyo deseo gira en torno de la adquisición del inglés de una manera dinámica, llamativa, diferente a los métodos y estándares tradicionales; que conduzca al desarrollo de sus competencias orales y les permita estar a la altura de un mundo globalizado donde el idioma extranjero se ha constituido una parte esencial para el adelantamiento del país.

Cabe destacar que durante años se ha remarcado la eficacia de la gamificación dentro del proceso educativo, es por ello que a través de este texto se expone el planteamiento y desarrollo de un proyecto pedagógico donde su principal enfoque se orientó hacia la implementación del juego como forma de aprendizaje de tal manera que permitiera desarrollar las estructuras cognitivas del estudiantado para que así ellos pudieran tener una rápida adquisición y dominio del tema impartido, manifestándolo de manera observable a través del lenguaje oral en inglés.

**Palabras claves:** Gamificación, Adquisición, Oralidad, Estructuras cognitivas, Pedagogía.

### **Abstract**

This project focuses on the need to implement a new teaching method within the learning of a second language in young people from the Simón Bolívar neighborhood whose desire revolves around the acquisition of English in a dynamic, striking way, and different from the traditional methods; which leads to the development of their oral skills and allows them to meet the expectations of a globalized world where the foreign language has become an essential part for the advancement of the country.

It should be noted that for years the effectiveness of gamification within the educational process has been highlighted, which is why through this text the approach and development of a pedagogical project are exposed where its main focus is oriented towards the implementation of the game as a form of learning in such a way that it allows developing the cognitive structures of the students so that they can have a rapid acquisition and mastery of the subject taught, manifesting it in an observable way through oral language in English.

**Keywords:** Gamification, Acquisition, Orality, Cognitive structures, Pedagogy.

## Tabla de contenido

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Lista de Tablas .....	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	6
Pregunta de investigación .....	9
Marco de referencia .....	10
Diálogo entre la teoría y la práctica .....	10
Marco metodológico .....	17
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	17
Metodología .....	19
Espacios a utilizar .....	20
Equipo de trabajo .....	20
Instrumento para la planeación y el seguimiento de Actividades Permanentes .....	20
Instrumento para la planeación y seguimiento de secuencias didácticas.....	26
Producción de conocimiento pedagógico. ....	31
Diálogo entre teoría y práctica pedagógica.....	33
Producción de conocimiento pedagógico .....	37
Implementación.....	41
Análisis y discusión .....	49

Conclusiones .....	54
Referencias.....	56
Anexos .....	59

**Lista de Tablas**

Tabla 1 .....	20
---------------	----

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

La comunidad de jóvenes sobre la cual se desarrollará el proyecto está ubicada en un contexto de carácter urbano donde gran parte de sus habitantes viven del día a día. La parte restante de la población se caracteriza por dedicarse al comercio, la industria, y demás actividades de servicios de computación o telefonía. Pese a la escasez de trabajo que se ha presentado recientemente en la ciudad se han incrementado ofertas de empleo en Call centers, por lo que aprender inglés y alcanzar una fluidez oral se ha convertido en una necesidad.

Aunque muchas escuelas en Barranquilla han acrecentado sus esfuerzos por implementar el bilingüismo, la falta de docentes capacitados con metodologías clave para la enseñanza del inglés ha retrasado de cierta forma el proceso de adquisición de una segunda lengua por parte de los estudiantes. Como consecuencia, la gran mayoría de estudiantes de las diferentes instituciones educativas se gradúan de la escuela con un nivel A2 o inferior y con muy poco desarrollo de la oralidad en inglés.

En efecto, es realmente preocupante observar que los estudiantes no están desarrollando la habilidad necesaria para comunicarse en inglés, pues no están adquiriendo una de las herramientas clave para ser parte activa de un mundo globalizado donde el idioma es esencial para el establecimiento de negocios relacionados con la economía y otras actividades.

En particular, en la ciudad de Barranquilla específicamente en el barrio Simón Bolívar ubicado en la localidad sur de la ciudad, se encuentra un grupo mixto de jóvenes cuya edad está comprendida entre los 14 a 17 años. Ellos en conjunto hacen parte de diversas instituciones educativas distritales del sector, y cursan grados propios de la educación básica secundaria.

Los estudiantes manifiestan el deseo de desarrollar la oralidad en inglés de una manera innovadora, llamativa y fuera de los estándares tradicionales donde simplemente se le da

importancia a la adquisición de la gramática, sin enseñarles cómo usarla en un contexto hablado y real. Por esta razón, en ocasiones se sienten desmotivados pues exponen que todas las clases de inglés en sus escuelas se caracterizan por ser monótonas, faltas de dinamismo y no los conduce al desarrollo de sus competencias comunicativas en un segundo idioma.

Para responder a la necesidad de los jóvenes de la comunidad es esencial establecer un proyecto que vaya orientado al desarrollo de la oralidad de los estudiantes utilizando un método novedoso, por esta razón la transmisión de la temática seleccionada se hará a través de una técnica de aprendizaje que ha tenido mayor auge en los últimos años: La Gamificación. Este se caracteriza por utilizar los juegos en el ámbito educativo con el fin de obtener resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. Tal como lo menciona el artículo “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education” consiste en “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” (Kapp, 2012, p. 9)

Siguiendo este orden de ideas, considero pertinente implementar la gamificación en este contexto con el objetivo de evaluar su eficacia frente al desarrollo de la oralidad en inglés de jóvenes pertenecientes a la localidad, conduciéndolos de esta forma al adelantamiento de sus competencias comunicativas.

### **Propósitos**

Implementar una propuesta pedagógica que integre la gamificación para el desarrollo de la oralidad en inglés de los jóvenes del barrio Simón Bolívar.

Obtener un avance comunicativo por parte de los estudiantes, donde quede demostrado la eficacia de la gamificación dentro del desarrollo de la oralidad en inglés.

### **Pregunta de investigación**

La pregunta de investigación se generó a partir de la experiencia de jóvenes del sector quienes en diversas ocasiones dieron a conocer su descontento frente a los procesos de enseñanza que se están llevando en sus escuelas, especialmente porque los docentes han dado mayor relevancia a la enseñanza de la gramática más que el desarrollo de la oralidad en inglés. Firmemente expresaron que sus clases se caracterizaban por mantenerse invariables y monótonas por lo que buscaban aprender el idioma de una manera diferente y novedosa.

Esta situación mencionada por los estudiantes dio lugar al cuestionamiento de la situación actual, lo que direccionó hacia la búsqueda de un nuevo mecanismo que permitiera que los estudiantes desarrollaran su oralidad, a la vez que aprendieran de una manera innovadora y que despertara el interés en ellos.

Con la pregunta de investigación “¿Cómo incide la gamificación en el desarrollo de la oralidad en inglés de los jóvenes del barrio Simón Bolívar?” se buscaba implementar este nuevo método de enseñanza de tal forma que pudiesen obtenerse resultados favorables por parte de los estudiantes, no sólo en términos afectivos donde quedara demostrado el interés de adquirir el idioma a través del juego, sino también en lo concerniente a avances tangibles en su oralidad en inglés.

## **Marco de referencia**

### **Diálogo entre la teoría y la práctica**

Un aspecto muy importante dentro de la enseñanza es el análisis de los contenidos teniendo como base los sujetos a los que va destinada. En particular, la enseñanza de un segundo idioma en las escuelas y demás contextos debería ser con un objetivo claro: ayudar a los estudiantes a comprender y comunicarse en inglés a través de actividades dinámicas que tengan que ver no solo con su cotidianidad, sino que también lo involucren en la resolución de problemas.

En mi poco tiempo ejerciendo como docente he podido llegar a la conclusión que los temas que imparto deben ser previamente seleccionados teniendo en cuenta los intereses de los alumnos y las necesidades de un mundo globalizado, pues esto les ayudará a desarrollar una serie de habilidades comunicativas y resolutivas que respondan a las necesidades actuales y futuras de nuestro alumnado.

Sin embargo, cabe resaltar que no todo es tan sencillo como parece. Durante muchos años, incluso en mi época de estudiante me cuestioné si realmente los contenidos que se imparten en las escuelas públicas son lo suficientemente interesantes para captar el interés de los estudiantes y de esta manera facilitar el proceso de la adquisición de una segunda lengua por parte de ellos. Aunque en ese momento no sabía con exactitud la respuesta a ese interrogante, hoy más que nunca creo haber hallado la respuesta.

Lo cierto es que hoy día muchos educadores tratan de establecer un balance entre lo que se espera que ellos enseñen por parte del gobierno y su propia manera de introducir el tema, sin embargo hay una gran mayoría que se abstiene de hacerlo condenando el proceso de enseñanza a algo monótono y aburrido. Como consecuencia, muchos estudiantes han perdido en interés en aprender inglés como segunda lengua y desarrollar su oralidad, pues realmente los contenidos ni

la metodología con la que se presentan, son de su interés. Siguiendo ese mismo orden de ideas, es realmente urgente replantear los contenidos disciplinares que se están transmitiendo en la actualidad especialmente si los destinatarios de la información son jóvenes con deseos de ser partícipe en este mundo globalizado.

Partiendo de esta idea, consideraría que los contenidos deben ser articulados con necesidades y problemas reales que contribuyan a su formación integral. Estos deben fomentar el desarrollo de sus capacidades comunicativas en inglés y competencias generales, además, será realmente necesario que contribuyan a desarrollar en ellos cualidades como la autonomía, responsabilidad, libertad, y capacidad de devolverse en la vida con un criterio propio. Para el buen desarrollo de este punto, considero pertinente seguir la recomendación de Porlán (2008) y elaborar esquemas que relacionen los contenidos con problemas naturales, sociales y culturales relevantes, analizando y describiendo las conexiones que existen entre la realidad y los conceptos, procedimientos y actitudes que se trabajan en clase. Sin embargo, tal como sigue mencionando, será imprescindible que se busquen conexiones entre las necesidades, intereses y problemas propios de su edad y los contenidos que pretenda abordar. (p.3)

Al poner en práctica en la comunidad de jóvenes lo que he mencionado con anterioridad, será posible evaluar los contenidos desde un punto de vista objetivo y analizar si en efecto las temáticas y actividades implementadas están surtiendo el efecto que buscábamos desde el principio: Que el estudiante adquiriera el reconocimiento de las estructuras básicas gramaticales a través de temas relacionados con los problemas naturales propios de su edad, sociales y culturales relevantes, que les permita desarrollar su oralidad y comunicarse con las personas y entes en un mundo globalizado.

Por esta razón, la sistematización de mi práctica pedagógica pasará a un primer plano pues, si deseo realizar un análisis confiable y veraz será fundamental ir detallando la actitud de mis estudiantes, su reacción a los contenidos, su progreso en términos comunicativos en un segundo idioma e incluso la interacción que ellos mismos tienen con los demás sujetos del aula.

El tener una idea por escrito basada en argumentos sobre lo concerniente a mis rutinas de acción durante el proceso de enseñanza y reacción del alumnado frente al aprendizaje, me permitirá adquirir conciencia sobre la metodología que había estado implementando hasta la fecha y tomar decisiones de gran importancia sobre los posibles cambios de técnicas de enseñanza que generen mayor participación, dinamismo e incremento de interés por aprender por cada uno de los estudiantes, uno de esos cambios pueden ser, por ejemplo, la ejecución de la gamificación en las lecciones a impartir a los jóvenes del Barrio Simón Bolívar.

Siguiendo ese mismo orden de ideas hoy puedo afirmar que llevar un diario de campo ha contribuido al fortalecimiento y desarrollo de mis capacidades como maestra. A través de esta herramienta he podido plasmar fielmente mis ideas y sentimientos frente a la clase, lo que me ha permitido tomar más conciencia sobre los aspectos más ocultos en mi mente. Recordemos que de acuerdo a Porlán (2008) “el pensamiento se vuelve más preciso al convertirse en texto y el texto activa nuestros procesos de pensamiento” (p.5), por lo que escribir se constituye una acción fundamental para la mejora de los estudiantes.

Al analizar los textos escritos concernientes a la práctica pedagógica, podré reflexionar sobre los jóvenes a mi cargo y tomar decisiones basadas en argumentos propios, evitando así la reproducción acrítica de los mitos y estereotipos escolares. Por otro lado, el diario contribuirá a que como docente, pueda construir una mirada profesionalizada de mi alumnado, donde no solo

se tome en cuenta su reacción a los contenidos y metodología, sino también sus variables internas que de una u otra manera condicionan su aprendizaje.

Sí, en efecto, esta dinámica me brindará la oportunidad de sistematizar los resultados de la observación y diagnóstico y así reflexionar acerca de qué asuntos abordar en el aula y a qué nivel los debo tratar. Todo esto conduce al desarrollo de mis capacidades especialmente porque me ayudará a entender con mayor prontitud las dificultades de aprendizaje del alumnado y buscar una manera tanto creativa como profesional de abordarlas. Adicionalmente me servirá para ir construyendo algunos principios básicos sobre cómo promover un aprendizaje de calidad, de manera que será más fácil tomar decisiones que tal vez, al principio me parezcan retadoras pero que a la larga, conducirán a mejores resultados académicos por parte de los estudiantes y en un menor espacio de tiempo.

No debemos olvidar que un diario de campo resulta esencial a la hora de evaluar las producciones de la comunidad juvenil, ya que esto nos aportará información valiosa sobre su evolución y obstáculos de aprendizaje que se van encontrando, para así, poder tomar decisiones “sobre el curso de los acontecimientos inmediatos”, reforzando o modificando las tareas y actividades previstas con anterioridad. Sin lugar a dudas el diario de campo se constituye en una herramienta esencial a la hora de tomar conciencia sobre los puntos débiles y de las contradicciones de mi práctica.

Por esta razón, teniendo en cuenta el contexto seleccionado para este proyecto investigativo será necesario implementar tres encuentros teniendo en cuenta el nivel de inglés actual de la población de jóvenes seleccionada. Como punto de partida para nuestro análisis y posterior observación de la misma será necesario seleccionar cuidadosamente los contenidos que contribuyan al fortalecimiento de su habilidad oral en inglés y que a la vez que les permita

desenvolverse en la vida con un criterio claramente establecido. La metodología y contenidos deben seleccionarse teniendo en cuenta los problemas naturales, sociales y de toda índole que les permita expresar con firmeza su posición, aun así es fundamental mantener el equilibrio e incluir temáticas que resulten de su interés y partan de las necesidades propias de su edad, de esta forma no perderán el interés en las clases que se impartirán.

Por otro lado teniendo como base la técnica seleccionada para efectuar esta propuesta, a saber la gamificación, es necesario mencionar que en la actualidad se ha puesto en tela de juicio la eficacia de los juegos dentro del proceso enseñanza - aprendizaje. Diferentes entes educativos se han aferrado a la idea de que la enseñanza tradicional debe seguir manteniéndose invariable, por el contrario, algunos autores distan de esto pues piensan que la innovación dentro de la enseñanza, especialmente en lo concerniente a un segundo idioma, es realmente esencial sobretodo en estos tiempos.

Para explicar más a fondo esta problemática, es realmente importante traer a colación una entrevista realizada por Kindsein (2007). Allí Schank (2007) firmemente expresó lo siguiente: “El sistema educativo que tenemos hoy y que ha seguido invariable desde hace años se puede resumir de la siguiente manera: Un profesor entra a clase y habla...pero poco después de hacer los exámenes [los estudiantes ] lo olvidan todo.”

Lo que expresa el autor nos proporciona una afirmación inminente: No se puede aprender con lo que nos dicen, se aprende haciendo. Es por ello que con el objetivo de lograr excelentes resultados de aprendizaje por parte del estudiantado, en este caso el desarrollo de la oralidad en inglés, es realmente importante entender que la enseñanza se puede adaptar de distintos modos, especialmente una donde el estudiante produzca el lenguaje. Hoy día existen diferentes técnicas de aprendizaje que permiten intervenir educativamente en los alumnos para alcanzar

gradualmente la mejora de las competencias comunicativas, una de ellas es la gamificación, en otras palabras, el uso de juegos para impartir la gramática y a su vez, potencializar su capacidad oral.

La gamificación juega un papel fundamental, pues de acuerdo a diversos autores esta “contribuye a aumentar la motivación de los usuarios”. Según un reconocido autor “motivar es despertar pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva” (Deterding, 2011a, 2012). Al utilizarse este método para lograr el desarrollo de la oralidad de los estudiantes no sólo estaremos brindándole una experiencia única, dinámica y agradable, sino que también estaremos proporcionándole herramientas clave para lograr su adelantamiento en lo concerniente a habilidad comunicativa/oral.

De acuerdo con Simoes et al. (2013) una de las ventajas de una actividad gamificada, es que los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego, por lo que la experiencia será mucho más significativa y le permitirá adquirir conocimiento permanente de la temática impartida. (p.3)

Es aquí donde el saber disciplinar asume una posición importante, pues a través de esta técnica de aprendizaje no nos estaremos limitando simplemente a impartir el conocimiento específico (gramaticalmente hablando), sino también al conocimiento procedimental, relacionado con el método propio del saber respectivo y las prácticas de producción de dicho saber.

Por otro lado, cabe resaltar que si se quieren utilizar técnicas de gamificación, se necesita conocer las claves de la motivación para diseñar juegos que enganchen a los distintos tipos de jugadores (Valderrama, 2015) es por esta razón que el saber pedagógico asume un rol de gran valor, pues a partir de la observación de los estudiantes, se puede ir analizando lo que sucede en

cada práctica educativa concreta y en consecuencia, tomar decisiones que resulten en beneficio del alumnado.

Al docente estar preparado para transmitir los conocimientos de manera acertada y hacer uso de la gamificación se podrán lograr grandes resultados. Para resumir, el problema que se plantea entonces es el de determinar las implicaciones que tiene implementar la gamificación para el desarrollo de la oralidad en inglés de los estudiantes en cuestión y si realmente se puede demostrar la eficacia de este dentro del desarrollo de la habilidad oral en la comunidad de jóvenes del barrio Simón Bolívar.

## **Marco metodológico**

### **Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica**

Es de gran importancia recordar que el diario de campo es una herramienta básica e incluso sencilla que permite describir, analizar y valorar la acción de manera consciente y explícita, por lo que esto nos ayudará a tomar decisiones más fundamentadas que contribuyan a la mejora de nuestra práctica pedagógica.

Al no llevar un registro en el diario de campo, no sería posible alcanzar una reflexión consciente, si no que reproduciríamos de manera acrítica un modelo de escuela porque activamos automáticamente determinados guiones de acción, es decir, aquellas cosas que hemos aprendido involuntariamente por impregnación ambiental y que realmente puede que no se ajuste al contexto donde ejercemos la labor de enseñanza. Por otra parte, el diario de campo juega un papel fundamental en lo concerniente al análisis de la práctica pedagógica, pues este nos permitirá hacer una serie de anotaciones eficaces para construir una mirada profesionalizada de nuestro alumnado, de la enseñanza de la materia e incluso de nosotros mismos.

Sin duda alguna, el diario se constituirá como el camino para reflexionar y adoptar una visión diferente a verlos como seres homogéneos que simplemente reciben la misma información de manera universal, sin tener en cuenta su proceso cognitivo ni emocional. Más bien, nos ayudará a asumir el punto de vista correcto y meditar en que ellos son “portadores de experiencias, intereses y significados” (Porlán, 2008, p. 2- 3) Esto a su vez, resultará en gran beneficio para el alumnado, pues esta misma herramienta nos puede servir para diseñar instrumentos sencillos que nos permitan obtener información más completa de su mundo en relación a los contenidos que iremos a desarrollar en el transcurso de las clases.

En cuanto a la enseñanza de la materia, es el mismo diario de campo el que nos permitirá ahondar en la manera en la que impartimos los conocimientos así como replantear los contenidos que hemos seleccionado con anterioridad. Nos ayudará a autoevaluarnos y mirar si “estamos considerando los contenidos como medios para comprender e intervenir en el mundo más que como fines en sí mismos” (Porlán, 2008, p.3). Por otra parte, nos permitirá observar si los temas que enseñamos están adaptados a sus niveles de partida y se enseñan de acuerdo al nivel de profundidad que se requiere.

Una vez llegados a este punto podremos estar más preparados para realizar ciertos cambios en nuestra metodología de enseñanza de tal manera que los estudiantes sin distinción alguna se vean beneficiados. Por último, el diario nos ofrece una oportunidad sin igual, pues a través de esta podremos evaluar de manera objetiva nuestra propia actuación profesional. Al describir nuestras pautas de acción en el aula podremos tener un acercamiento a nosotros mismos, lo cual nos permitirá conocernos profesionalmente y admitir si nuestro trabajo tiene deficiencias y es mejorable.

El diario nos puede ayudar a no cerrar nuestra mente a las evidencias y no culparnos por situaciones que en ciertos casos, dependen de muchas variables que nos influyen y afectan a todos. Por eso, al reflexionar en el diario sobre nuestra acción en el aula podremos tomar conciencia de los conflictos que tenemos entre lo que deseamos efectuar y lo que realmente hacemos, y lo que deberíamos hacer (nuestros principios) si nos sintiéramos capaces y seguros. Por eso, el reconocer nuestras limitaciones nos irá conduciendo a un camino de mejora en lo concerniente a nuestra metodología, lo cual nos permitirá ejercer un plan de acción e ir introduciendo cambios controlados y progresivos en el aula de clase.

En efecto, el diario de campo se constituye una herramienta fundamental para el análisis de la práctica pedagógica, pues nos ayudará a tener un punto de vista claro y explícito de los diferentes actores a los que intervenimos a través de nuestra enseñanza, así como de los factores que deberíamos tener en cuenta para la mejora de nuestra metodología y contenidos en cuestión.

### **Metodología**

Esta investigación se desarrolla desde la perspectiva del enfoque pragmático, permitiéndole al alumno la adquisición y posterior aplicación de conceptos a la vida cotidiana. La propuesta de ejercitación y las actividades en el aula sugeridas al profesor promueven la capacidad de resolución de problemas y la aplicación de los conocimientos a situaciones de la vida cotidiana. Desde esta perspectiva se pone especial énfasis en la comprensión de temáticas tales como las actividades diarias, gustos y disgustos en inglés, haciendo uso de la estructura gramatical establecida.

Todo esto con la intención de lograr que los estudiantes desarrollen el saber práctico, logrando comunicar lo anterior en inglés y con cierto grado de fluidez. A través de este proyecto se tendrá la capacidad de plantear preguntas, “proponer hipótesis, explorar, diseñar experiencias, analizar resultados y extraer conclusiones compartidas” que se deberán saber sistematizar y plasmar (aulaPlaneta, 2015).

Así mismo, esta investigación, se caracteriza por su corte cualitativo en la medida en que se reconoce los avances realizados por los estudiantes concernientes al desarrollo de su oralidad, lo que permitirá demostrar la posible eficacia de una de las técnicas de aprendizaje más novedosas (a saber, la gamificación), al implementarse en el aula de clase para contribuir a la mejora de la habilidad comunicativa/oral del alumnado.

### **Espacios a utilizar**

La propuesta pedagógica se desarrollará con un grupo de jóvenes del barrio Simón Bolívar, el cual está ubicado en Barranquilla, Atlántico. Debido a la emergencia Sanitaria se trabajará de manera virtual a través de la plataforma “Google Meet”

### **Equipo de trabajo**

Profesora de otra área del saber, perteneciente a una institución educativa cercana al sector. Tendrá el rol de observador y retroalimentará mi desempeño al final de la actividad. Participará debido a su deseo de aprender más sobre lo concerniente la gamificación para posteriormente aplicarlo a su área de enseñanza. Por otro lado, tiene amplio conocimiento respecto a la pedagogía y estrategias de enseñanza, pues cuenta con 28 años de experiencia en el campo educativo.

### **Instrumento para la planeación y el seguimiento de Actividades Permanentes**

Para el desarrollo exitoso de esta propuesta fue necesario elaborar cuidadosamente la planeación general de las actividades que se pensaban realizar con el fin de lograr cumplir los objetivos trazados al inicio de esta propuesta.

#### **Tabla 1**

*Instrumento para la planeación de actividades permanentes*

<b>Instrumento 1. Planeación De La Actividad (Es Indispensable Diligenciar Este Instrumento Antes De Implementar)</b>	
1. Nombre de la actividad	Get to know & Daily routine - Present simple.
2. Fechas en las que se implementará la actividad	Lunes, 25 de octubre de 2021 - Domingo, 21 de noviembre de 2021
3. Referentes – teóricos - de enfoque	Kapp (2012) ha estudiado a fondo la gamificación y sus implicaciones. En su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and

---

Education” señala 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” (p.9).

“Los estudiantes de la actualidad, son jóvenes nacidos, criados, y educados en ambientes cargados de tecnología. Esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio.” (Ibáñez et al., 2008).

“Las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), dependiendo de su uso, pueden ser una fuente de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje, ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI.” (Sánchez, 2003).

“El lenguaje es el medio que los seres humanos utilizamos para comunicarnos, es una de las características más importantes de nuestro comportamiento” (Verghese, 1989)

---

4. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos formativos)	<p>Entender lo que me dice el profesor y mis compañeros en interacciones cotidianas dentro del aula, sin necesidad de repetición.</p> <p>Hacer descripciones sencillas sobre asuntos cotidianos de mi entorno, como mi rutina diaria.</p> <p>Expresar mis opiniones, gustos y preferencias sobre temas que he trabajado en clase, a saber, present simple.</p> <p>Me arriesgo a participar en una conversación con mis compañeros y mi profesor, dando respuestas a preguntas que involucren el presente simple en forma afirmativa, negativa e interrogativa.</p>
5. Resultados generales	Fortalecimiento de los lazos entre jóvenes de la comunidad, como

---

---

esperados no relacionados con los aprendizajes específicos (en caso de ser contemplados)	<p>producto de la interacción en clases.</p> <p>Desarrollo de la confianza del estudiantado al comunicarse en inglés, permitiendo desarrollar su oralidad en un segundo idioma de manera más fluida.</p> <p>Obtener un mayor grado de interés de parte de los jóvenes hacia la lengua extranjera.</p> <p>Observar la gamificación en acción y evidenciar los resultados al aplicarse en un contexto educativo. Esclarecer si puede producir grandes resultados en el desarrollo de las habilidades orales de los estudiantes, al seleccionar las mejores herramientas que vayan de acuerdo a los objetivos planteados.</p>
--	--

---

6. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos de la actividad: Los momentos son constitutivos de la actividad, una actividad puede tener varios momentos siempre y cuando éstos respondan a los resultados de aprendizaje propuestos en el ítem 4 de este instrumento.

---

#### Momento 1:

Introducción: Para iniciar la actividad primero será pertinente conocer mejor a los estudiantes y mediar un ambiente cómodo para todos como participantes. Por ello, iniciaré la actividad preguntando por su nombre y edad. A continuación, procederé a activar los conocimientos previos de los estudiantes, para ello realizaré un juego titulado: “GET TO KNOW YOU”, este se llevará a cabo a través de la dinámica de un Bingo. Para ello, los estudiantes realizarán en su cuaderno un cuadrado de 5x5 y lo enumerarán del 1 al 25. Al terminar de dibujar el cartón que usaremos para el “bingo”, procederé a mostrar y leer en voz alta una serie de preguntas que están relacionadas con el tema de “Present Simple”, por ejemplo: Pregunta #1: Do you like to study? Cada estudiante tendrá su turno y abrirá su micrófono para responder con la forma corta: Yes I do ó No, I don't. Por cada respuesta afirmativa, el estudiante tachará el cuadrado correspondiente a la pregunta. Al final, todos los estudiantes contarán las opciones afirmativas, el que tenga más cuadrados marcados, deberá decir “BINGO” y de esa forma será el ganador.

---

---

Espacio: Reunión virtual por meet.

Tiempo: 30 mins

Materiales: Cuaderno, Lapicero, Lápiz, Regla para diseñar el cuadrado con el que jugaremos a “Bingo”

---

Momento 2:

Presentación: Como apenas estaré en proceso de conocer a mis estudiantes y me gustaría ganarme un poco más de su confianza, procederé a introducir el tema de Present simple a través de la temática “Daily Routine”. Partiendo de este tema, ellos podrán tener una mayor comprensión de la gramática implicada a la vez que pueden sentirse en la libertad de compartir sobre su día a día.

*Se estudiarán las formas: Afirmativa, Negativa e Interrogativa.*

Espacio: Reunión virtual por meet.

Tiempo: 15 mins

Materiales: Presentación de PowerPoint, cuaderno, lapicero, lápiz.

---

Momento 3:

Práctica: Con el fin de que el estudiante fortalezca la gramática y memorice las estructuras concernientes al Present simple, realizaremos un juego en la plataforma “Quizizz” donde ellos tendrán una serie de oraciones relacionadas a la rutina diaria y deberán seleccionar la opción correcta para completar los espacios en blanco. Esta actividad se hará paso a paso, esto indica que luego de contestar una pregunta, miraremos las estadísticas y daremos retroalimentación que permitirá corregir los futuros fallos.

*En este juego sólo habrá 3 ganadores.*

Espacio: Reunión virtual por meet.

Tiempo: 20 mins

Materiales: Juego interactivo de Quizizz.

---

Momento 4:

Producción: A continuación, les presentaré una ruleta que constará de 25 verbos relacionados con las rutinas diarias. Cada estudiante tendrá su turno. Allí deberá crear dos oraciones donde incluya el verbo que le corresponderá. La participación será oral.

---

---

Las oraciones no tendrán que ser tan complejas o elaboradas.

Espacio: Reunión virtual por meet.

Tiempo: 20 mins

Materiales: Juego interactivo de Wordwall.

---

#### Momento 5:

Evaluación: Antes de dar por finalizada la clase, haremos un pequeño conversatorio donde cada estudiante dará respuesta a la siguiente pregunta: “What do you do in your daily life”?

Con las estructuras previamente analizadas, hablarán de manera espontánea sobre su rutina. Se les brindará ayuda en casos donde requieran saber el significado de cierta palabra o expresión para completar su idea.

Espacio: Reunión virtual por meet.

Tiempo: 10 mins

Materiales: Powerpoint interactivo.

---

#### Lo que se espera de los niños...:

Momento 1: Espero que los estudiantes pierdan el temor a participar en clase a partir de una actividad dinámica que les ayudará a entrar en confianza a la vez que se despiertan los conocimientos básicos respecto al tema que se enseñará a continuación. Deberán entender lo que dice el docente lo máximo posible, sin necesidad de repetir.

---

Momento 2: En esta actividad espero que los estudiantes estén más abiertos a la temática, especialmente porque esta se seleccionó de acuerdo a sus intereses. En este caso, se espera que cada uno de ellos comprenda a cabalidad la estructura del Present Simple, y que sepan identificar la formación de las oraciones dependiendo si son afirmativas, negativas o interrogativas.

---

Momento 3: En esta actividad deseo que mis estudiantes fortalezcan las estructuras de tal forma que se apropien de ellas. Al tener una claridad cognitiva sobre lo que comprende el “Present Simple”, les permitirá dar pasos a la producción del lenguaje. Deberán disfrutar al máximo la actividad (que consta de un juego), y generar en ellos entusiasmo.

---

Momento 4: En este punto los estudiantes deberán ser capaces de realizar oraciones de acuerdo con el verbo asignado en la ruleta de WordWall. De esta manera demostrarán apropiación del

---

---

tema e irán reflexionando sobre qué cosas hacen ellos en su cotidianidad

Deberán ser capaces de hacer oraciones sencillas sobre su rutina diaria.

---

Momento 5: Finalmente, el estudiante deberá producir el lenguaje. Para ello deberá compartir en inglés y desde su propia experiencia lo que realiza en su día a día. Deberá arriesgarse a participar en una conversación con los demás compañeros y docente, para así dar respuesta a las preguntas relacionadas con la rutina diaria.

---

Consignas de la docente...Posibles intervenciones:

El ideal es usar el inglés la mayor parte de la clase, por lo que será necesario que los estudiantes traten de comunicarse en el idioma. Cuando tengan dudas deberán hacer preguntas como: “How do I say the word ... (ej. Hacer ejercicio) in English”? ó cuando no tengan claridad en algún punto deberían decir “Could you repeat, please”?

“No está mal equivocarse, vinimos a aprender”

“Los animo a participar”

“A continuación, con el ánimo de conocerlos un poco más, hablaremos de la rutina diaria”

“Las oraciones no deberán ser tan complicadas”

---

7. Productos académicos

El propósito es observar cómo incide la gamificación en el desarrollo de la oralidad en inglés de los jóvenes del barrio Simón Bolívar, por lo que el producto sería observable al ver los frutos de los estudiantes al dominar la gramática concerniente al Present Simple, luego de implementar una serie de juegos dinámicos a lo largo de la clase.

Podrán comunicar sus ideas básicas en inglés y hablar con claridad sobre sus rutinas diarias.

---

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

Tendré una lista con los nombres de los jóvenes donde iré anotando sus participaciones a lo largo de la clase. Se tendrá en cuenta la frecuencia de participación, dominio de la gramática y pronunciación.

Cada juego de Quizizz tendrá una tabla de clasificación donde quedarán registrados los puntajes y actuación de los estudiantes

---

---

frente a la actividad.

Se tendrá un registro de video de la clase, lo cual servirá como evidencia del progreso oral (o comunicativo en inglés) de los estudiantes al enseñarse el tema del presente simple a través de la gamificación.

---

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización

Registro de video de la clase: Se grabará la clase de principio a fin para observar la evolución de los estudiantes en cuanto a la habilidad oral del inglés, una vez implementada la gamificación en la enseñanza.

Capturas de pantalla: Evidencia de la aplicación de diferentes juegos a lo largo de la clase.

---

### **Instrumento para la planeación y seguimiento de secuencias didácticas**

Teniendo en cuenta que la temática seleccionada para trabajar el present simple es Getting to know you & Daily routine se planearon 3 actividades distintas que hacían parte de la secuencia didáctica. Inicialmente la primera actividad fue diseñada con la intención de ser aplicada el Jueves, 04 de noviembre de 2021, dentro de los aprendizajes esperados se encontraba el hecho de que el estudiante entendiera lo que le decía el profesor y sus compañeros en interacciones cotidianas dentro del aula, sin necesidad de repetición. Además se esperaba que los estudiantes pudieran adquirir las habilidades para expresar sus opiniones, gustos y preferencias sobre los temas trabajados en clase. Por otra parte el estudiante debería ser parte activa dentro de una conversación con sus compañeros y docente, dando respuestas a preguntas que involucraran el presente simple en sus formas básicas. A través de esta actividad el estudiante podría conocer la estructura general, reglas, y tiempos afirmativo, negativo e interrogativo, lo que gradualmente le

permitiría utilizar la gramática impartida para dar respuestas cortas e identificar cómo funciona dentro de un contexto determinado.

Para iniciar la actividad primero se planeó tener en cuenta al estudiante y sus gustos, esto con el fin de conocerlos mejor y mediar un ambiente cómodo para todos como participantes. Se les preguntaría su nombre y edad. A continuación, se activarían los conocimientos previos de los estudiantes a través de un juego titulado “GETTING TO KNOW YOU”, el cual se llevaría a cabo a través de la dinámica de un Bingo. Para ello, los estudiantes debían realizar en su cuaderno un cuadrado de 8x6 y enumerarlos del 1 al 48. Al terminar de dibujar el cartón que usaríamos para el “bingo”, mostraría y leería en voz alta una serie de preguntas que estuvieran relacionadas con el tema de “Present Simple”, por ejemplo: Pregunta #1: Do you like to study? Cada estudiante tendría su turno y abriría su micrófono para responder con la forma corta: Yes I do ó No, I don't. Por cada respuesta afirmativa, el estudiante debería tachar el cuadrado correspondiente a la pregunta. Al final, todos los estudiantes deberían contar las opciones afirmativas, y el que tuviese más cuadrados marcados, debía decir “BINGO” y de esa forma sería el ganador.

Posteriormente, se introduciría el tema de Present simple a través de la temática “Get to know”, se brindarían ejemplos donde ellos pudieran observar de manera explícita cómo se aplica la gramática en diferentes contextos, especialmente cuando estamos conociendo a alguien. Luego se realizarían dos ejercicios: Uno donde tenían una serie de oraciones en el que debían seleccionar la opción correcta dentro del espacio faltante y la segunda, donde tenían diversas oraciones en desorden y debían organizarlas de acuerdo a la estructura enseñada en clase. La participación debía ser individual, por cada acierto el estudiante iba obtendría un punto. El ganador sería quien lograra acumular mayor número de puntos hasta el final de la clase.

En el primer momento se esperaba que los estudiantes perdieran el temor a participar en clase a partir de esta actividad dinámica que les ayudaría a entrar en confianza a la vez que se despertaban los conocimientos básicos respecto al tema que se enseñó. Además debían entender lo que dice el docente lo máximo posible, sin necesidad de repetir.

La actividad 2 se planeó para ser implementada el día Martes, 09 de noviembre. Uno de los resultados de aprendizaje giraba en torno a que el estudiante pudiera lograr hacer descripciones sencillas de forma oral sobre asuntos cotidianos de su entorno, como su rutina diaria. Para comenzar el encuentro se saludaría a los estudiantes y conversaría con ellos sobre las actividades que comúnmente se realizan en el día a día. Crearíamos un Jamboard donde cada uno tuviese la oportunidad de pegar post-its y colocar verbos en inglés que ellos conocían previamente y que a su vez, estuviesen relacionados con las actividades diarias. Para ayudar al estudiante a memorizar vocabulario relacionado con “daily routines”, se reproduciría un video y luego se realizaría un juego. Este consistiría en mostrar unas imágenes que describieran la acción que se estaba llevando a cabo. Se presentarían 3 opciones, una de ellas era la correcta. El estudiante que levantara su mano primero podría decir su opción, en caso de ser correcta ganaba un punto. De lo contrario, dejaría abierta la posibilidad para que otro estudiante participe.

Finalmente, con el fin de que el estudiante fortaleciera la gramática y memorizara las estructuras concernientes al Present simple, se planeó llevar a cabo un juego en la plataforma “Quizziz” donde ellos tendrían una serie de oraciones relacionadas a la rutina diaria y debían seleccionar la opción correcta para completar los espacios en blanco, teniendo en cuenta si es primera o tercera persona. A través de esta actividad se esperaba activar los conocimientos previos en los estudiantes de tal forma que recuerden la temática analizada en la clase pasada y les permita participar activamente en las actividades orales que se desarrollarán en clase,

también, lograr que el estudiante memorizara los verbos básicos concernientes a la rutina diaria para que pudieran comunicar posteriormente sus ideas en inglés. En esta actividad deseaba que mis estudiantes fortalecieran las estructuras de tal forma que se apropiaran de ellas. Al tener una claridad cognitiva sobre lo que comprende el “Present Simple”, les permitiría dar pasos a la producción del lenguaje.

Finalmente, la actividad 3 se diseñó para ser aplicada el viernes, 12 de noviembre de 2021. A través de esta actividad se espera que el estudiante ponga en práctica la estructura general, reglas, y tiempos afirmativo, negativo e interrogativo. Utilizará la gramática impartida para dar respuestas cortas e identificar cómo funciona dentro de un contexto determinado y también podrá desarrollar gradualmente su oralidad en inglés, partiendo de estructuras básicas como el present simple, abordándolo desde el tema de la rutina diaria. Esto permitirá que el estudiante comience a comunicar sus ideas de manera simple. Para continuar con la implementación de esta secuencia didáctica se le dará la bienvenida al estudiante. A continuación, les presentaré una ruleta que constará de 27 verbos relacionados con las rutinas diarias. Cada estudiante tendrá su turno. Allí deberá crear dos oraciones donde incluya el verbo que le corresponderá. La participación será oral. Cabe resaltar que las oraciones no deberán ser necesariamente complejas o muy elaboradas.

Antes de dar por finalizada la clase, haremos un pequeño conversatorio donde cada estudiante dará respuesta a la siguiente pregunta: “What do you do in your daily life”?

Con las estructuras previamente analizadas, hablarán de manera espontánea sobre su rutina. Se les brindará ayuda en casos donde requieran saber el significado de cierta palabra o expresión para completar su idea. Lo ideal será que puedan intentar lo más fluido posible sus ideas, se les apoyará en cuanto al uso de conectores, pues comúnmente no están relacionados con

ellos. Si tienen dudas respecto a cómo se dice determinado conector en inglés, deberá hacer uso del idioma para preguntarlo.

En este punto los estudiantes deberán ser capaces de realizar oraciones de acuerdo con el verbo asignado en la ruleta de WordWall. De esta manera demostrarán apropiación del tema e irán reflexionando sobre qué cosas hacen ellos en su cotidianeidad Finalmente, el estudiante deberá producir el lenguaje. Para ello deberá compartir en inglés y desde su propia experiencia lo que realiza en su día a día. Deberá arriesgarse a participar en una conversación con los demás compañeros y docente, para así dar respuesta a las preguntas relacionadas con la rutina diaria.

### **Producción de conocimiento pedagógico.**

Al dar inicio a la investigación de nuestra práctica es realmente esencial partir de nuestras propias experiencias y vivencias concebidas en el aula de clase, de esta manera podremos ir creando una idea más clara del proceso a seguir y establecer una pregunta de investigación que responda a las necesidades del estudiantado y que se configure a partir de la realidad que vivimos individualmente como educadores.

Es muy importante vigilar nuestra práctica docente y evitar dar cabida al principio de la imitación, es decir, reproducir exactamente los modelos que se han establecido con años de anterioridad. Nuestra idea no debe ser replicar al pie de la letra el manual de la práctica docente, pues de acuerdo a Ferrández (2000) “no estaríamos dando paso a la innovación y se generaría una resistencia al cambio” (p.45)

Aunque el manual del MEN traza ciertos criterios metodológicos de administración y desarrollo de la práctica docente, es necesario reconocer que la modalidad de aprendizaje de la enseñanza no se determina ni por el “manual” ni tampoco por la reproducción de los “modos de enseñar” que el maestro ha incorporado progresivamente en su historia de vida educativa (Baillauqués, 2005). Más bien, las prácticas pedagógicas y procesos didácticos van mejorando con el paso de los años, la experiencia y la observación de los estudiantes a nuestro cargo. Es por eso que se considera imprescindible recapitular las etapas de la práctica docente, pues son estos mismos aspectos los que nos ayudarán a encontrar los puntos a mejorar y adaptar la manera de enseñar de acuerdo a las necesidades o falencias de nuestros estudiantes.

Cabe destacar que dentro de estas “etapas” se encuentran la observación, ayudantía, desarrollo de clases y práctica integral, estas en conjunto se constituyen como herramientas técnicas y de ejercitación para el aprendizaje. La aplicación individual de cada uno de ellos nos

conducirá a la consecuente organización y continuo perfeccionamiento de las prácticas para conseguir una excelente transmisión de enseñanzas a nuestros alumnos.

Siguiendo este mismo orden de ideas, considero pertinente citar las palabras de Pérez Gómez (1992) donde concibe la enseñanza como (...) “una actividad compleja, que se desarrolla en escenarios singulares, claramente determinada por el contexto, con resultados siempre en gran parte imprevisibles y cargados de conflictos de valor que requieren opciones éticas y políticas.” Es por ello que el profesor debe concebirse como “un artesano, artista o profesional clínico que tiene que desarrollar su sabiduría experiencial y su creatividad para afrontar las situaciones únicas, ambiguas, inciertas y conflictivas que configuran la vida del aula” (Pérez Gómez, 1992, p. 410, como se citó en Ferrández, 2000).

Sí, en efecto, este enfoque implica una aproximación a la naturaleza de la enseñanza desde el conocimiento reflexivo y crítico sobre la realidad educativa y social, por lo que sería realmente esencial la observación de los procesos del aula desde “perspectivas etnográficas” para así no solamente lograr comprensiones más holísticas de los fenómenos del aula y de la escuela, si no que se emprendan iniciativas de intervención de las aulas.

Es por ello que adoptar la posición mencionada en la cita otorgada, sería un accionar ingenuo. Primeramente, porque no estaría teniendo como base lo que verdaderamente los estudiantes requieren para un adelantamiento en términos escolares, sino que simplemente estaría dejando al azar esa acción tan contundente que de ser aplicada correctamente, pueda establecer un cambio significativo en la educación que reciben los alumnos.

Por otra parte, también estaría limitándome a imitar el modelo u accionar que un maestro ha efectuado con anterioridad, por lo que la pregunta investigativa y solución sería básicamente

la misma, compartiendo así un sin número de experiencias y visiones de mundo con el autor principal.

Es importante recapitular que dentro del proceso educativo es de gran valor la observación en el aula, la identificación de problemáticas susceptibles de intervención y consecuente formulación de un proyecto que conserva la lógica de la propuesta investigativa, de cuya realización debe dar cuenta el practicante (o docente en formación) durante su proceso de práctica. Tal como lo menciona (Múnevar et al., 2000) el carácter investigativo de la practica adquiere significado exclusivamente cuando esta proporciona elementos para descubrir las causas de los problemas con los cuales trabaja en el aula, avanzando así a una acción transformadora. Se trata no sólo de que el maestro conozca esa realidad, sino de enfrentar la dinámica de transformación de esa realidad y abrirse a una experiencia distinta y renovada.

### **Diálogo entre teoría y práctica pedagógica**

A lo largo de los años se ha creído que el saber pedagógico está relacionado únicamente con la didáctica del saber qué se enseña, sin embargo, también tiene que ver con lo concerniente a la formación del maestro en cuestión, es decir, la parte intelectual que este debe desarrollar. Recordemos que a través de la práctica pedagógica el maestro pasa a tomar distancia de lo enseñando netamente en la educación superior, o lo aprendido en libros sobre las teorías de varios campos del conocimiento, especialmente porque, aunque estos pueden explicar lo que en estos escenarios podría acontecer, no se puede anticipar a lo que sucederá en la práctica educativa concreta.

Siguiendo este orden de ideas, es pertinente mencionar que como docente puedo construir el saber pedagógico a través de mi práctica, pues este servirá como un vehículo para adquirir no solamente conocimientos, si no también aprender acerca de la naturaleza de la educación.

Dentro de este proceso el curriculum adopta una posición primordial, pues funciona como una herramienta fundamental que permitirá al educador comprobar y verificar ideas mediante la práctica. Esto a la larga, redundará en beneficio, especialmente porque al ver resultados tangibles, confiaremos en nuestro propio juicio en lugar de confiar o depender de las ideas y formas de enseñar de otros docentes. (Stenhouse, 2017, p. 5). Es realmente vital que como docentes nos dediquemos al perfeccionamiento de la enseñanza y esto se logra a través de la experimentación. En lugar de tratar de crear un mundo donde encajen los currículos y verlos exclusivamente como medios instructivos para mejorar la enseñanza, más bien se debe ver como la “expresión de ideas que tienen como fin el perfeccionamiento del profesorado”. Por esta razón concuerdo con los autores Beillerot et al. (1998) donde señalan que “un saber no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado; y que sin la práctica perdería su razón de ser”. (p.25)

En efecto el saber pedagógico se ha constituido uno de los factores más dependientes de la práctica. Tal como lo mencionó Stenhouse (2017) “El perfeccionamiento se logra a través del ejercicio del propio arte de enseñar” (p. 4). Es por ello que es importante que los diferentes actores que intervienen en el proceso educativo reconozcan el derecho y nos permitan traducir nuestras ideas en curriculum. Para esto se debe tener un contacto estrecho con la realidad del aula, de esta forma se podrá someter todas las ideas a los problemas de la práctica. Cabe resaltar que estas ideas sólo se pueden probar por los docentes en forma curricular, es decir a través de su implementación en las aulas. Por esto podemos afirmar que para alcanzar un mayor grado de saberes pedagógicos, es imprescindible la práctica; estas deben estar íntimamente relacionadas entre sí.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, es pertinente resaltar que dentro de esta propuesta buscaré innovar en lo concerniente a la enseñanza del inglés y fortalecer de la oralidad a través de la gamificación como técnica de aprendizaje. En la práctica se construye el saber pedagógico y esto se ve reflejado primordialmente en la planeación y creación de actividades donde se tiene en cuenta el contexto y situaciones particulares de cada estudiante para posteriormente ser aplicado con éxito.

La pregunta de investigación tiene articulaciones curriculares en multicontextos y esta se evidencia a través del diseño cuidadoso de las actividades (de acuerdo a mi saber pedagógico como docente en formación) y futura intervención educativa a través de la gamificación como estrategia didáctica, el cual tiene el objetivo de desarrollar la capacidad oral de los estudiantes en inglés con el fin de que puedan comunicarse con personas de otras culturas. El contenido sobre el cual se trabajará cumple con motivar al estudiante a desarrollar sus competencias lingüísticas y contribuye a su desarrollo socio afectivo, los invita a interactuar en un entorno diferente con más jóvenes dentro de su mismo rango de edad, lo que les permitirá compartir sus gustos y rutinas dentro del marco cotidiano.

Las distancias entre la pregunta de investigación y la organización curricular se hacen notables especialmente al observar el conjunto de criterios que componen al currículum de la asignatura de inglés de las diferentes instituciones educativas del sector. Claramente les hace falta adaptar los contenidos de acuerdo a los intereses del estudiantado. Por otro lado, los criterios de evaluación no cumplen con cierto grado de exigencia que les permita trabajar en función de objetivos alcanzables, como por ejemplo el desarrollo de la oralidad de los estudiantes donde estos logren utilizar las estructuras básicas del inglés en situaciones cotidianas. Finalmente, en cuanto a la metodología se necesita una reforma urgente. Pues la enseñanza de un

segundo idioma se está llevando a cabo a través de las técnicas y métodos tradicionales sin innovación alguna, lo que de cierta forma desmotiva al estudiante y obstaculiza su proceso de aprendizaje.

Para lograr un cambio significativo que permita fortalecer las competencias comunicativas en inglés por parte de los jóvenes del barrio Simón Bolívar, se necesita implementar la gamificación como técnica de aprendizaje. En efecto, este método se constituirá como una bocanada de aire fresco para modificar y trabajar por aquellas deficiencias que actualmente se presentan en los distintos currículos. Las articulaciones de orden curricular se pueden lograr con la implementación de esta propuesta pedagógica son:

Articulación de las tecnologías de la información y comunicación (TICS) para la implementación de la gamificación como técnica de aprendizaje.

Diseño novedoso e implementación de actividades significativas que conduzcan al adelantamiento del estudiante. – Prácticas pedagógicas innovadoras.

Fortalecimiento de las competencias comunicativas y desarrollo de la oralidad en inglés como segunda lengua.

Favorecimiento del desarrollo socio afectivo de los jóvenes del barrio Simón Bolívar. Finalmente, para lograr una adecuada implementación de la propuesta se estableció un canal de comunicación que permitió tanto a los estudiantes como a los participantes de la propuesta conocer la manera en la que se desarrollaría la misma. Teniendo en cuenta que la gamificación es una técnica de aprendizaje que muy poco es aplicada en ambientes escolares, se les explicó de qué forma funcionaría la nueva dinámica y los aspectos concernientes a la duración, las actividades, los objetivos a alcanzar y los criterios que se tomarían en cuenta para evaluar la eficacia de esta técnica para lograr el desarrollo de su oralidad en la lengua inglesa.

En cuanto al desarrollo de la propuesta, se les especificó que se llevaría a cabo a través de un ambiente virtual, pues la presente emergencia sanitaria nos restringe de llevar a cabo actividades presenciales y en conjunto con el fin de prevenir los futuros contagios.

Con esta propuesta se espera que los estudiantes adquieran una nueva experiencia que les permita disfrutar aprendiendo, y que a su vez, logren el adelantamiento comunicativo con el que siempre han soñado.

### **Producción de conocimiento pedagógico**

En los últimos años, comunicarse de manera fluida en inglés ha cobrado mayor relevancia. Esto en gran medida se debe al incremento de la competitividad de los diferentes gobiernos con el fin de estar a la altura de un mundo globalizado, por lo que crear nuevos canales de comunicación con países que se caracterizan por tener un mayor desarrollo económico en diferentes campos, se ha convertido prácticamente en una necesidad.

Siguiendo este mismo orden de ideas, algunas instituciones han adaptado sus métodos de enseñanza para lograr capacitar a sus estudiantes de una manera integral, permitiéndoles desarrollar sus competencias orales en inglés a mayor escala. Sin embargo, se ha podido evidenciar que la gran mayoría de escuelas del sector se han quedado rezagadas, pues carecen de estrategias innovadoras que conduzcan al desarrollo de estas competencias en jóvenes entre 13 y 17 años.

A través de esta propuesta se busca modificar la realidad existente y promover una manera creativa de enseñar contenidos que potencialicen la competencia oral en inglés, es por ello que a través de un grupo de adolescentes pertenecientes a las diferentes escuelas de la comunidad se implementará una forma innovadora como lo es la gamificación para “atraer a los jóvenes, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, p. 9)

Cabe resaltar que dentro de esta propuesta pedagógica se reconoce al lenguaje y el desarrollo de la oralidad en inglés como una parte fundamental para el desarrollo del estudiante, pues tal como resalta la publicación *Teaching English as a Second Language* “El lenguaje es el medio que los seres humanos utilizamos para comunicarnos, es una de las características más importantes de nuestro comportamiento” (Verghese, 1989, p.8). Es por ello que a través de contenido llamativo y acorde a su edad se les impartirá la gramática de forma diferente. Para contribuir a su aprendizaje significativo, será necesario tener en cuenta sus necesidades y métodos de aprendizaje para así adecuar las actividades que se efectuarán lo largo de este proyecto. Por otro lado, en la fase de planificación se tendrá presente los diferentes tipos de práctica, a saber, práctica controlada, guiada y libre. De esta forma se crearán actividades que permita al estudiante ir adquiriendo la gramática gradualmente para que posteriormente, pueda hacer uso de ellas en actividades orales por medio del juego.

Esta propuesta pedagógica se articulará a las áreas de comunicación y lenguaje donde se tendrán en cuenta la estructura gramatical a analizar, además durante toda la clase será necesario hacer uso del idioma inglés con el fin de que el estudiante se acostumbre a escuchar y entender el idioma en cuestión. Por otro lado, se integrará las matemáticas donde el estudiante tendrá que realizar un tablero de bingo para realizar una actividad didáctica, lo que implica tomar medidas para realizarla de acuerdo a lo solicitado por el docente. También se realizaran actividades cuyo propósito será enseñar de manera significativa a través de juegos, lo que incluirá la interacción con los demás estudiantes de la clase. Aquí se articularán la ética y valores, donde se observará la actitud del estudiantado y hasta qué punto han desarrollado la cooperación entre sí.

Dado que el tema se centra en los gustos de los jóvenes seleccionados y su rutina diaria, podremos conocer más sobre los estudiantes y analizar hasta qué grado son organizados y qué

actividades “productivas” realizan que se constituyen eficientes para el crecimiento integral del alumnado.

El llevar a cabo estas estrategias mencionadas con anterioridad implica una serie de habilidades y actitudes que como docentes deben aplicar. Es importante que aprendan, se adapten y logren desempeñarse en el mundo. En el contexto educativo, “el docente debe usar armónicamente sus conocimientos, experiencias, habilidades, disposiciones, actitudes y valores para abordar, resolver o actuar frente a situaciones en el mundo personal, profesional, cívico y social” (Camperos, 2007, p.809). Así es, dentro de la práctica se evidencia el saber – hacer en contexto, donde se movilizan recursos cognitivos, integrando conocimientos, habilidades y valores para enfrentarse a distintas situaciones del quehacer en el ámbito profesional. (Perrenoud, 2004)

Como docente reflexivo considero que las actitudes/habilidades del ser vinculadas en la propuesta me permite evaluar mi práctica docente a la vez que contribuye al reconocimiento de las propias limitaciones, la autocrítica y catarsis de estas, derivada la comprensión más profunda del proceso pedagógico y la identificación de fuerzas conflictivas que subyacen en la práctica llevan al docente a dudar sin pánico de los esquemas organizativos de la clase y de los métodos preferidos o utilizados (Morin, 1999)

La propuesta en cuestión trascenderá los espacios escolares permitiendo que el estudiantado adquiera habilidades propias para la resolución de problemas, formándolo como un ser funcional dentro de la sociedad. En general, el desarrollo de esta propuesta apunta a la implementación de la gamificación en las diferentes escuelas educativas permitiendo un mayor desarrollo de la oralidad en inglés por parte de los estudiantes pertenecientes al país. Entre mayor

sea la cantidad poblacional que domine el inglés como segunda lengua, más será el adelanto que la nación puede obtener en términos económicos y en diferentes ámbitos.

Llevar a cabo esta propuesta requerirá de un esfuerzo exhaustivo en términos de preparación de contenidos y materiales, sin embargo, mediante la selección cuidadosa de ellos y el diseño novedoso de juegos a través de las tics, será posible alcanzar los objetivos planteados inicialmente en este documento.

## Implementación

En el primer momento se planeó que cada estudiante realizara un cuadro 8x6 donde lo dividieran y enumeraran del 1 al 48 para posteriormente poder darle paso al primer juego, el cual era un Bingo donde practicarían de manera implícita la estructura interrogativa y respuestas cortas con el Present simple. Sin embargo, como al inicio de la clase se presentaron una serie de inconvenientes con la grabación y la clase se retrasó, se decidió que el estudiante no realizaría el cuadro como tal, sino que podría tomarle una captura de pantalla al cuadrado proyectado en la diapositiva y así ir marcando acorde a sus respuestas o si bien tenían dificultades para hacerlo de esta manera, podrían enumerar en una hoja del 1 al 48 y así ir señalando las opciones de respuesta afirmativas.

Por otra parte, la actividad estaba pensada para que participaran un total de 8 estudiantes, sin embargo, como hicieron falta estudiantes, esta primera parte de la actividad se extendió más de lo previsto. A pesar de esto, los estudiantes siempre mantuvieron buen ánimo y nunca se sintieron aburridos en lo absoluto. En la medida en que hacía las preguntas, ellos iban decodificando la información que se les preguntaba para posteriormente abrir su micrófono de acuerdo al turno asignado y responder de forma corta: “Yes, I do. No, I don’t” ó en algunos casos “Yes She/He does. No, She/He doesn’t”. Por cada respuesta afirmativa, el estudiante iba tachando el cuadro correspondiente a la pregunta. Al final, el que tuviese más cuadrados marcados debía decir BINGO y sería el ganador. Como uno de mis estudiantes perdió parte de sus respuestas, no se pudo establecer quién fue el ganador de esta actividad, pues sería injusto decretar un ganador si no se tenía la certeza de si él o los demás compañeros obtuvieron más puntajes. Aun así, para mantener el interés de ellos se les hizo saber que la docente observaría la

grabación nuevamente y el siguiente encuentro les haría saber el ganador de este primer momento.

En la segunda parte de esta actividad, se realizaría una explicación detallada de la estructura gramatical seleccionada con anterioridad. Esta se llevó a cabo de una manera precisa, sin embargo, hubo un punto donde tuvimos que avanzar un poco más rápido porque el tiempo apremiaba. Acto seguido, se realizó la siguiente fase de la gamificación para poner en práctica la gramática recién explicada. Inicialmente había planeado 4 juegos interactivos, 3 de ellos se trataba de seleccionar la opción correcta en los espacios faltantes, teniendo en cuenta si la oración se encontraba en afirmativo, negativo, interrogativo y si se presentaban oraciones en tercera persona del singular. La otra actividad era colocar en orden una serie de palabras para lograr una oración con un orden lógico y gramaticalmente correcto. Como nuevamente el tiempo nos apremiaba, se acortaron las actividades y solamente se realizaron dos: Una de rellenar los espacios faltantes y la siguiente, de ordenar las oraciones teniendo en cuenta el presente simple.

A pesar de las diferentes circunstancias se logró el objetivo, pues los estudiantes se divirtieron, en muchas ocasiones rieron, participaron activamente y demostraron que están comenzando a dominar la gramática. Esto se hizo patente a través de sus participaciones orales, donde se pudo observar que los jóvenes comenzaron a utilizar la gramática para expresar oraciones e ideas cortas. Cabe resaltar que en este juego el ganador fue el joven Jhonny Durán, quién tuvo un mayor número de aciertos y respuestas correctas.

Cabe resaltar que en la implementación de la primera actividad el estudiante debía entender lo que le dice el profesor y sus compañeros en interacciones cotidianas dentro del aula, sin necesidad de repetición. En su gran mayoría los estudiantes entendían las preguntas y aspectos que se mencionaban a lo largo de la clase, sin embargo como era su primera clase con

énfasis en la oralidad y con el método de la gamificación, sentían la necesidad de repetir en español lo que se había mencionado en inglés, lo cual en casi un 100% era acertado. En efecto sí entendían las ideas, preguntas y contenidos mencionados en clase por parte del docente, la situación radicaba en que se sentían un poco inseguros y tímidos, por lo que en ciertos momentos hacían lo mencionado anteriormente, con el fin de confirmar si estaban en lo cierto o no. Por otra parte debían expresar sus opiniones sobre temas que se han trabajado en clase, a saber Present simple. Esto se hizo evidente durante el desarrollo de la clase, pues participaron activamente en la construcción de ejemplos mientras se hacía la explicación del contenido.

Por último, otro de los resultados de aprendizaje es que el estudiante pudo participar activamente con sus compañeros y profesor, donde pudo dar respuestas a preguntas que involucraron el presente simple en la forma afirmativa incluida la tercera persona del singular, la forma negativa e interrogativa. Algo en particular que se logró en esta clase es que varios de los estudiantes pudieron desarrollar un poco más su habilidad oral, pues en lugar de limitarse a responder de forma corta, preguntó a su docente si se podía responder de una forma más extendida y así generaron nuevos aprendizajes. Desde el momento en que inició la clase hasta el final se pudo evidenciar el alto grado de interés por parte del estudiante hacia el tema y la dinámica donde se implementó la gamificación como método de aprendizaje. De esta forma pudimos obtener un mayor grado de interés de parte de los jóvenes hacia la lengua extranjera en general, lo cual a lo largo se constituye como una fuente de motivación para que el estudiante continúe aprendiendo inglés. Por otra parte se pudo observar un desarrollo gradual de la confianza del estudiantado al comunicarse en inglés, lo cual les permitió participar de manera más activa sin temor a equivocarse o cometer errores en las diferentes actividades planteadas por el docente. Finalmente es importante mencionar que la actividad resultó tan interesante que uno

de los acudientes de los jóvenes se unió a la clase y fue una parte activa dentro del proceso educativo.

Como se ha mencionado con anterioridad, la temática principal de la actividad gira en torno a la gramática del present simple, sin embargo se decidió enseñar la gramática de forma implícita a través del tema “Daily routine”. Para iniciar la segunda actividad, saludé a mis estudiantes y conversamos sobre las actividades que comúnmente se realizan en el día a día. Posteriormente les mostré a través de mi pantalla un Jamboard que había preparado de antemano, donde cada uno de ellos tendrían la oportunidad de pegar *post-its* de colores donde escribieran verbos en inglés que ellos conocieran y que estuviesen relacionados con las actividades diarias. Cada uno de ellos compartieron ciertas palabras claves de actividades que ellos hacían cotidianamente, por ejemplo: “Study, Eat...” Algunos otros casi no habían tenido contacto previo con este vocabulario, por lo cual en ocasiones utilizaron el español y yo les brindaba mi ayuda escribiendo la palabra en inglés. Para esta actividad tuve en cuenta la cantidad de sugerencias que me daba cada estudiante, por lo cual resalté el desempeño de Daniel Durán quien fue el estudiante que más sugirió palabras en inglés.

En el segundo momento marcó el inicio de la siguiente actividad. Primeramente con el fin de ayudar al estudiante a memorizar vocabulario relacionado con “daily routines”, se reprodujo un video corto para dar una pequeña orientación hacia el siguiente juego que se llevaría a cabo. Este consistía en mostrar unas imágenes que describirían la acción que se está llevando a cabo. Se presentaron 3 opciones, una de ellas era la correcta. El juego transcurrió de manera dinámica. Cada estudiante tuvo la oportunidad de compartir sus respuestas. En esta ocasión el ganador de la actividad fue Daniel Durán, quien tuvo mayor cantidad de puntos (9

puntos en total), seguido de Jhonny Durán quién ocupó el segundo puesto (con 8 puntos) y Luizy Pérez, quien obtuvo el tercer puesto con 7 puntos en total.

Finalmente en el tercer momento se realizó una actividad de práctica. Con el fin de que el estudiante fortaleciera la gramática y memorizara las estructuras concernientes al Present simple, se llevó a cabo un juego en la plataforma “Quizziz” donde ellos tenían una serie de oraciones relacionadas a la rutina diaria y debían seleccionar la opción correcta para completar los espacios en blanco, teniendo en cuenta si es primera o tercera persona. La actividad se desarrolló de forma dinámica, los estudiantes participaron de manera activa y los resultados fueron favorables. De 18 preguntas en total, los estudiantes contestaron 15 correctas, lo cual indica que tienen un rango alto de apropiación frente al tema. Esto demuestra que sus estructuras cognitivas se encuentran bien fundamentadas y a través de diferentes actividades se puede dar paso a la producción del lenguaje, es decir, comunicar ideas claves en inglés.

En esta segunda etapa de la implementación los estudiantes demostraron un alto grado de comprensión frente a las indicaciones del profesor y en interacciones cotidianas con sus compañeros sin necesidad de repetición en la lengua materna. Durante los encuentros se le dio prioridad al uso de un segundo idioma para lograr afianzar más en ellos vocabulario clave que les ayudara a expresarse con mayor fluidez en inglés. Esto contribuyó en gran manera a que, con las actividades iniciales, los estudiantes adquirieran vocabulario que será fundamental para la actividad siguiente. A lo largo de esta clase los estudiantes pudieron memorizar vocabulario propio de la rutina diaria en inglés, además, al efectuarse nuevamente un repaso a través de la gramática seleccionada como lo es el Present simple les permitió potencializar su proceso cognitivo, adquiriendo de manera inconsciente la gramática para posteriormente ser usada en un contexto determinado. Otro de los resultados de aprendizaje es que el estudiante pudo ser parte

activa de la clase y compartir sus opiniones con sus compañeros y profesor, donde logró identificar y leer en voz alta en inglés oraciones en primera, segunda y tercera persona teniendo en cuenta la estructura gramatical y enlazándolo con el vocabulario concerniente a “Daily routine”. Esto a su vez les permitió fortalecer sus competencias orales en inglés, lo que incluye lograr que expresen ideas sencillas en inglés a la vez que se hace retroalimentación en la pronunciación.

En efecto, a través de esta actividad se pudo observar la gamificación en acción, lo cual permitió evaluar la efectividad de este al aplicarse en los diferentes contextos educativos. Por el momento se ha notado los avances significativos que logra el estudiante una vez que se aplica este método en el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que esta herramienta pudiera constituirse a largo plazo en un acierto dentro de la educación. Por otra parte, se logró motivar al estudiante y contribuir a la construcción de su confianza al momento de comunicarse en un segundo idioma como lo es el inglés, para que en futuros encuentros académicos puedan ir avanzando gradualmente en el desarrollo de sus competencias orales. Finalmente fue evidente la compenetración que han seguido desarrollando los jóvenes entre sí, esto a su vez permite que el ambiente en el aula virtual se mantenga animado proporcionando un entorno ideal para el aprendizaje significativo.

Finalmente en la implementación de la tercera actividad podría verse de manera tangible los resultados en torno al avance oral de los estudiantes en un segundo idioma. La clase comenzó a través de unas afectuosas palabras por parte de la docente, quien expresó su gratitud a los estudiantes por su presencia y por asistir constantemente a los encuentros. Posteriormente se dejó en claro que el tema con el que se seguiría trabajando sería “daily routines” y que en esta ocasión se trabajaría más la parte oral en inglés.

Para sacar a relucir los conocimientos previos de los estudiantes se compartió en una diapositiva una conversación corta donde se evidenciaba una aplicación fundamental de la gramática antes vista, además contaba con un tema esencial como lo son las preposiciones de lugar y de tiempo las cuales resultan esenciales cuando se pretende que el estudiante comience a desarrollar su habilidad oral en inglés. Posteriormente se hizo un repaso breve de algunas preposiciones como: AT, FOR, WITH, ON. De esta forma el estudiante comenzaría a desarrollar frases u oraciones con mayor grado de complejidad, fortaleciendo de esta forma su competencia comunicativa en un segundo idioma.

Luego se dio paso al siguiente momento donde se tendría una ruleta que constaría de 27 verbos relacionados con la rutina diaria. El estudiante tendría que girarla y con la palabra correspondiente, crear una oración teniendo en cuenta la temática y el repaso previamente realizado. La actividad se llevó a cabo de manera didáctica y diferente, lo cual sirvió de motivación para los estudiantes allí presentes. Cada uno creó oraciones con una estructura acertada, en ocasiones se les brindó ayuda y retroalimentación oportuna lo que les permitió corregir ciertos errores y avanzar en términos de complejidad. En esta actividad los estudiantes estuvieron muy parejos, sin embargo uno de los estudiantes realizó un par de oraciones con mayor grado de complejidad, por esta razón se le adicionaron 2 puntos extras siendo así Jhonny Durán el ganador de esta sección.

La última actividad constaba de una pregunta abierta donde los estudiantes responderían la pregunta: “What do you do in your daily life”? Esto les abrió paso a que cada uno construyera el lenguaje y lo pusiera en práctica hablando libremente sobre las rutinas que ellos realizan diariamente. La actividad resultó un éxito, los estudiantes expresaron con espontaneidad ciertas actividades que ellos comúnmente realizan. En algunas ocasiones tuvieron errores mínimos, pero

en términos de habilidad oral se puede afirmar que avanzaron de manera significativa. Por otra parte, otro de mis estudiantes explicó su rutina diaria haciendo mayor uso de las preposiciones, sin embargo, aunque su estructura gramatical era correcta al momento de expresarse, lo hacía un poco más lento. Sin embargo, la docente al finalizar reconoció que alcanzar total fluidez es un proceso gradual, pero que realmente a través de estas 3 actividades dieron pasos gigantados para seguir construyendo su competencia oral de una manera sólida. Finalmente la clase culminó no sin antes la docente expresar palabras de agradecimiento y felicitarlos por sus avances en términos comunicativos en un segundo idioma. Además los animó a seguir practicando y esforzándose por alcanzar la fluidez.

### **Análisis y discusión**

El juego es importante en el proceso meta cognitivo del estudiante, pues de forma interactiva el alumno va adquiriendo la gramática establecida, la interioriza de manera rápida y seguidamente la pone en práctica por medio del lenguaje oral en un segundo idioma. Bien se ha mencionado a lo largo del proyecto que la gamificación “atrae a las personas, incita a la acción, promueve el aprendizaje y permite al estudiante resolver problemas” (Kapp, 2012, p. 9)

A lo largo de la actividad implementada se pudieron evidenciar por parte de los estudiantes resultados positivos frente a la gamificación como método de aprendizaje. Siempre mantuvieron el interés activo, la concentración y sobre todo al poseer un alto grado de competitividad esto los movía a estar más atentos a la dinámica con el objetivo de comprender la temática impartida y consecuentemente ser el ganador de la actividad. A pesar que a lo largo de la primera sección se presentaron ciertos inconvenientes y se extendió la clase, nunca se generó un ambiente tenso, incómodo ni tampoco se observaron casos de estudiantes deseosos de abandonar la clase, sin embargo, como docente estoy consciente que el manejo del tiempo en el primer encuentro no fue una de mis mayores fortalezas.

Debido a la premura del tiempo se debía recortar un poco las actividades y adaptarse rápidamente a la situación, sin embargo, llegó un punto en que los estudiantes estaban riendo, participando activamente y compartiendo sus ideas que tal vez se pasó por alto la necesidad de ajustarse a un tiempo razonable.

A pesar de ello se debe reconocer que al seleccionar actividades llamativas y juegos interesantes teniendo en cuenta el grado de conocimiento que tenían los estudiantes les permitió colocar en práctica los conocimientos inmediatos que habían adquirido. Además, el haber aplicado los tipos de práctica controlada y guiada en los diferentes momentos de la secuencia

didáctica fue un acierto contundente para la construcción del conocimiento de los jóvenes, pues así fundamentaron las bases para poder ir avanzando a pasos agigantados en el dominio de la gramática concerniente al presente simple y, sobre todo, lograr usarlos en el desarrollo de su habilidad oral en inglés.

Siguiendo este mismo orden de ideas es necesario resaltar que las actividades bien pensadas son fundamentales dentro de la planeación de una secuencia didáctica, especialmente si el propósito del docente es tener avances significativos por parte de los estudiantes. A través de los diferentes momentos que se han implementado se ha podido evidenciar la importancia de seguir una secuencia e ir construyendo el conocimiento del estudiante a través de actividades, acciones así como prácticas controladas, guiadas y libres.

El ir guiando al estudiante e ir permitiendo espacios donde ponga por obra lo enseñado en clase les permitirá interiorizar a mayor grado los contenidos seleccionados de antemano y utilizarlos en un contexto determinado, una situación real donde deba utilizar el idioma para perfeccionar poco a poco su habilidad oral en un segundo idioma.

A través de esta actividad se ha podido reafirmar la idea de cuán esencial es crear una secuencia y no simplemente limitarse a enseñar superficialmente un tema para posteriormente esperar que los estudiantes obtengan una nota considerable si aún estos no ha interiorizado mentalmente las estructuras gramaticales estudiadas.

Por esa razón, a lo largo de esta segunda actividad que se implementó se pudo evidenciar por parte del estudiantado avances significativos concernientes a la adquisición y comprensión de la gramática estudiada, a saber, Present simple. Entienden casi en su totalidad las estructuras afirmativas, negativas e interrogativas, lo cual se constituye una base certera para su progreso en cuanto a las habilidades orales en un segundo idioma. En algunas ocasiones tienen dudas

diminutas concernientes a cómo modificar la tercera persona dependiendo del verbo dado, pues recordemos que en total son 3 reglas y una aplicación diferente con el verbo “have” lo que en algunas ocasiones los puede llevar a dudar y no recordar la forma correcta de establecer la acción de la oración. Sin embargo, es importante destacar que estos aspectos en particular son temas que se mejoran con el tiempo y con mucha práctica, lo cual ellos mismos irán avanzando en la medida que tengan mayor contacto con el inglés en otras fuentes de información, sean escritas o audiovisuales.

En efecto, desarrollar las competencias comunicativas, la cual se constituye “una de las características más importantes de nuestro comportamiento” (Verghese, 1989) requiere de tiempo, sin embargo, es importante destacar que el papel que ejerce la práctica dentro del proceso educativo sin duda marca una diferencia abismal.

Durante años se ha abordado la importancia de los tipos de práctica al enseñar un idioma, sin embargo a lo largo de esta actividad implementada se pudo reafirmar cuán esenciales son para lograr resultados positivos y certeros por parte del estudiantado.

Por un lado el efectuar una práctica guiada permite que los conocimientos o temas recién enseñados puedan cumplir una función específica. Es decir, una vez memorizada la estructura, la práctica guiada les permitirá reafirmarla con ayuda del docente a través de actividades donde deban aplicarla de forma puntual. No se deberán realizar grandes cambios en términos de estructura, sin embargo los ejercicios deben contar con un grado de exigencia ligeramente alcanzable pero que requiera esfuerzo y que les permita demostrar los conocimientos que ha adquirido hasta el momento. Esto es precisamente lo que se tuvo en cuenta al momento de la planeación, pues la idea era orientar, preparar y guiar al estudiante a través de actividades que posteriormente les serviría para dar un paso certero hacia el mejoramiento de su competencia

oral. Es por ello que actividades como el elaborar oraciones sencillas les permitió allanar el camino y prepararse para la siguiente actividad que sería un poco más exigente en términos de oralidad. Siguiendo ese mismo orden de ideas, fue necesario dar paso a la práctica libre donde era momento de permitir que el estudiante pusiera por obra de manera hablada la gramática que se había estudiado en actividades anteriores. Este contó con un mayor grado de exigencia pero el realizarlo de esta manera permitió que todos los temas abordados de manera implícita y en algunos casos explícita, cobrara vida para el estudiante al ser usado en un contexto real.

Este aspecto en particular se constituye una auténtica fortaleza dentro del proceso educativo especialmente cuando planeamos elaborar nuevas actividades a partir de métodos específicos, como lo es la gamificación. Tal como se mencionó con anterioridad, alcanzar la fluidez en un idioma toma tiempo, de hecho, dominar los distintos componentes dentro de una oración requiere de práctica constante. Sin embargo, a través de esta dinámica será posible obtener mejores resultados en los estudiantes, pues les permitirá adentrarse en una infinidad de oportunidades y formas de comunicarse, a través de prueba y error logrando así que, eventualmente, logre la tan anhelada fluidez en el idioma inglés.

Para futuras implementaciones se tendrá en cuenta el tiempo y se apegará al mismo, además uno de los objetivos será continuar con el excelente trabajo en cuanto a los materiales didácticos y tipos de práctica utilizados a lo largo de las actividades, esto con el objetivo de seguir potencializando la habilidad oral de los jóvenes del sector, logrando que puedan comunicar su rutina diaria en inglés con total fluidez y dominio de la gramática.

En conclusión, la gamificación como estrategia de aprendizaje resulta eficaz en la enseñanza de un segundo idioma, especialmente cuando el objetivo se orienta hacia la búsqueda del desarrollo de la oralidad en inglés de los estudiantes del sector. Recordemos que “los

estudiantes de la actualidad, son jóvenes nacidos, criados, y educados en ambientes cargados de tecnología. Razón por la cual esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio.” (Ibáñez et al., 2008) Aunque durante la implementación se encontraron diferentes dificultades como por ejemplo la falta de conocimiento previo sobre la gramática, el desconocimiento de verbos básicos, y la falta de entrenamiento en lo concerniente a la habilidad oral en inglés por parte de los jóvenes participantes se pudo concluir que la gamificación junto con los diferentes componentes de la enseñanza puede contribuir a que los docentes del sector y barrios aledaños obtengan grandes avances de los estudiantes en un corto espacio de tiempo. Con esto no sólo resalto la parte teórica o práctica que adquieren en un término de secciones, sino también el aumento de la confianza de estos para comunicarse en inglés, y la libertad que experimentan, sin temor a cometer errores.

En efecto, implementar la gamificación en las escuelas puede contribuir a que los estudiantes adquieran el inglés de manera significativa y les permita desarrollar su oralidad mientras aprenden divirtiéndose sin siquiera percatarse de ello.

## Conclusiones

La implementación de la presente propuesta pedagógica buscaba integrar la gamificación para el desarrollo de la oralidad en inglés de los jóvenes del barrio Simón Bolívar, esto con el fin de obtener un avance comunicativo por parte de los estudiantes, donde quedara demostrado la eficacia de la gamificación dentro del desarrollo de la oralidad en inglés. Por esta razón, se planteó un interrogante orientado hacia cómo incidía la gamificación en el desarrollo de la oralidad en inglés de los jóvenes del barrio Simón Bolívar, precisamente con la intención de obtener respuestas frente a este menester.

Inicialmente la propuesta contaba con un minucioso diseño en cuanto a la planeación se trata, pues se tuvieron en cuenta aspectos concernientes a la edad, intereses, gustos, estilos de aprendizaje, diferentes formas de práctica y por supuesto juegos llamativos para enseñar y producir el conocimiento a través de la oralidad, el cual es el centro de esta propuesta. Gracias a la cuidadosa planeación fue posible obtener resultados satisfactorios durante el proceso de implementación. Los estudiantes al final de cada encuentro pudieron evidenciar la adquisición gradual de las estructuras gramaticales para luego ponerlas en práctica en un contexto real dentro del aula virtual donde se llevó a cabo los encuentros.

Cabe resaltar que inicialmente la propuesta apuntaba a no obtener los resultados esperados porque para empezar, los estudiantes a lo largo de su recorrido escolar solamente se habían limitado a aprender la gramática, omitiendo totalmente el entrenamiento de sus habilidades orales en inglés. Este punto en particular podía contribuir a que se les hiciera más difícil estructurar el pensamiento cognitivo para dar a conocer ideas básicas en un segundo idioma. Sin embargo, a través de los distintos tipos de práctica que se implementaron pudo crearse una secuencia que les permitiera interiorizar correctamente la temática y posteriormente

ir aplicándolo en su habilidad oral desde formas más limitadas hacia más libres, de acuerdo a su evolución. Esto se pudo evidenciar en los diferentes encuentros donde los estudiantes pasaron de conocer muy poco sobre el “present simple” hasta poder utilizarlo al expresar en inglés su rutina diaria.

En efecto esta propuesta, de ser replicada a mayor escala, podría contribuir a que los estudiantes del sector e incluso del país terminaran su ciclo escolar con un alto grado de proficiencia en inglés. Además lograría que los estudiantes puedan compartir con extranjeros que visitan el país, conocer de otras culturas y de esta forma crear un puente que conduzca al adelantamiento de la nación en términos económicos.

## Referencias

- AulaPlaneta. (2015). ¿Cuál es el enfoque metodológico? Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/que-es-aula-planeta/fundamentos-pedagogicos/bases-teoricas/>
- Baquero, P. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores*. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades Pedagógicas*.
- Baillauquès, S. (2005) “El trabajo de las representaciones en la formación docente”. *La formación profesional del maestro. Estrategias y competencias*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Beillerot, J., Blanchard, C., Mosconi, y N. (1998). *Saber y relación con el saber*. Buenos Aires. Paidós Educador
- Camperos, M. (2007). *La evaluación por competencias, mitos, peligros y desafíos*. Educere.
- De Tezanos, A. (1985) *Maestros artesanos intelectuales. Estudio crítico sobre su formación*. Bogotá: UPN CIID
- Deterding, S. (2011a) *Gamification: toward a definition*. In: TAN, Desney; BEGOLE, Bo (Ed.). Vancouver
- Deterding, S (2012). *Gamification: designing for motivation*. New York: Interactions.
- Ferrández, A. (2000). *El formador de formación profesional y ocupacional*. Barcelona: Octaedro
- Ibáñez, E., Cuesta, M., Tagliabue, R., y Zangaro, M. (2008). *La generación actual en la universidad: El impacto de los Millenials*. La plata: Memoria académica.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Moreno, S. (2020). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación. [vídeo].

Repositorio Institucional UNAD.

Morin, E. (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París. Unesco

Múnevar, Quintero, & Yépez. (2000). La asesoría de práctica es un proceso investigativo.

Universidad el bosque

Restrepo, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro

investigador : evidencias y obstáculos. Educación y Educadores.

Pérez, A., Mauricio y Rincón, Gloria (2009). Actividad, Secuencia Didáctica y Pedagogía por

Proyectos: Tres Alternativas para la Organización del trabajo Didáctico en el Campo del lenguaje. Bogotá. CERLAC.

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Graó, Barcelona.

Porlán, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática

Educativa de Andalucía.

Sánchez, J. (2003). Integración Curricular de TICs Concepto y Modelos. Revista Enfoques

Educativos.

Schank, R. C. (Junio de 2007). Los colegios no deberían existir. (Kindsein, Entrevistador)

Simões, J., Díaz, R., & Fernández V, A. (2013). A social gamification framework for a K-6

learning platform. Elsevier Ltd

Stenhouse, L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista

Investigación en la Escuela.

Torres, A., & Cendales, L. (2017). La sistematización como práctica formativa e

investigativa. Pedagogía Y Saberes. Recuperado

de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano.

Madrid.

Verghese, P. (1989). Teaching English as a Second Language. Sterling Publishers

## Anexos

Incluya los anexos en una **carpeta drive** con acceso público: [https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kpduranp\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Eqjm\\_6u8nmJHonOiPwds5UB3NEm1AsQzV54-PaywQZTgQ?e=GqOYHe](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/kpduranp_unadvirtual_edu_co/Eqjm_6u8nmJHonOiPwds5UB3NEm1AsQzV54-PaywQZTgQ?e=GqOYHe)

Incluya el enlace del video diseñado en la unidad 5:

<https://www.youtube.com/watch?v=WUxQJghisII&t=33s>