

## **Fortaleciendo la habilidad de speaking con la gamificación**

Adalberto Enrique Cantillo Córdoba

Trabajo para optar al título de Licenciando en inglés como lengua extranjera

Director:

Karen Lorena Lucuara Castro

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en inglés como lengua extranjera

Bogotá

2022

## Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad aplicar una estrategia didáctica apoyada en gamificación para fortalecer la habilidad de speaking, con una población de doce (12) estudiantes de grado Ciclo tres de la nocturna de la I.E San Miguel de Aguachica con edades que oscilan entre los 16 y 21 años, de quienes se tomó una muestra de cinco (5) estudiantes.

Esta investigación tiene una perspectiva cualitativa con un alcance descriptivo evaluativo, abordando el diseño metodológico de estudio de caso, teniendo en cuenta la categoría de la competencia comunicativa del inglés donde se encuentran las subcategorías: sociolingüística y pragmática, y tomando como base la naturaleza de la gamificación.

El estudio se divide en tres fases, se inicia identificando el nivel de speaking de los estudiantes a través del instrumento inicial tomando como referencia las subcategorías y dimensiones planteadas por el EBC, a partir de esta se diseñó una estrategia didáctica de tres sesiones con los elementos propios de la gamificación como las dinámicas, mecánicas y componentes del juego, todos direccionado a la práctica de la habilidad oral y se terminó aplicando el instrumento de evaluación.

Con el análisis de resultados se pudo mostrar que con la aplicación de la estrategia didáctica algunos estudiantes presentaron avances significativos en la habilidad de speaking utilizando los temas tratados a la hora de comunicarse. En conclusión, la aplicación de esta secuencia didáctica, estuvo encaminadas a buscar la forma más sencilla y eficaz, para potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa del inglés.

**Palabras claves:** Habilidad, Speaking, Gamificación, Secuencias, Sociolingüística.

### **Abstract**

The purpose of this research was to apply a didactic strategy supported by gamification to strengthen the speaking ability, of a population of twelve (12) students of grade Cycle three of the evening class of the I.E San Miguel of Aguachica with ages ranging between 16 and 21 years old, from whom a sample of five (5) students was taken. This research has a qualitative perspective with an evaluative descriptive scope, approaching the methodological design of the case study, taking into account the category of English communicative competence the subcategories: sociolinguistic and pragmatic, and taking as a basis the nature of gamification.

The study is divided into three phases, starting by identifying the level of speaking of the students through the initial instrument taking as a reference the subcategories and dimensions proposed by the EBC, from this a didactic strategy of three sessions was designed with the elements of gamification as the dynamics, mechanics, and components of the game, all directed to the practice of oral skills and ended with the application of the evaluation instrument.

The analysis of the results showed that with the application of the didactic strategy some students presented significant advances in speaking skills using the topics covered when communicating. In conclusion, the application of this didactic sequence was aimed at finding the simplest and most effective way to enhance the teaching and learning processes of English communicative competence.

**Keywords:** Ability, speaking, gamification, sequences, sociolinguistics

## Tabla de contenido

|   |    |
|---|----|
| Introducción                                      | 5  |
| Diagnóstico de la propuesta pedagógica            | 6  |
| Pregunta de investigación                         | 7  |
| Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica | 8  |
| Marco de referencia planeación didáctica          | 9  |
| Planeación didáctica                              | 11 |
| Enfoque didáctico                                 | 14 |
| Implementación                                    | 17 |
| Reflexión y análisis de la práctica pedagógica    | 19 |
| Conclusiones                                      | 23 |
| Referencias                                       | 25 |
| Anexos  | 27 |

## Introducción

La educación en Colombia exige un cambio real en la aplicación de la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua como el inglés, todavía se observa la práctica de la metodología tradicional en las instituciones oficiales como I.E San miguel de Aguachica, generando en los estudiantes desinterés y dificultades en la habilidad oral.

En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo aplicar una estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la habilidad de speaking con estudiantes de grado ciclo tres de la jornada nocturna de la IE San Miguel de Aguachica. Además, el apartado correspondiente al marco teórico se fundamenta en los aportes de la formación basada en competencias, y como aplicar la Gamificación en la secuencia didáctica.

Así mismo en el apartado de la metodología se habla de la perspectiva cualitativa con la que se abordó la habilidad de speaking utilizando la estrategia didáctica. Los resultados fueron observados a través del instrumento de Diario de Campo y de los registros que brindó la herramienta didáctica Quizziz como evidencias.

Por lo anterior, se evidencia que el uso de una estrategia didáctica basada en gamificación favorece los procesos en el aula de clase, despierta la motivación y refleja avances significativos en el aprendizaje. convirtiéndose en una importante herramienta para ayudar al docente a desarrollar su labor al máximo.

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

La investigación se desarrolló en la I. E, San Miguel de Aguachica, en el municipio de Aguachica del departamento del Cesar, en las clases de Inglés del Grado ciclo 3 de la jornada nocturna. El cual cuenta con 12 estudiantes, de los cuales 5 son mujeres y 7 varones, entre los 16 y 21 años. Así mismo la mayoría de sus familias, esta conformadas por padres separados, madres cabeza de familia, en otros casos ambos padres trabajan todo el día, en el sector de la economía informal, condiciones que determinan la decisión de los estudiantes de elegir la jornada nocturna para poder en el día trabajar y apoyar a sus familias.

A través de las practicas realizadas con los estudiantes, se ha notado en ellos dificultad durante el aprendizaje en el área de inglés, específicamente en la habilidad comunicativa de “speaking”, debido a que las actividades desarrolladas para la enseñanza de las temáticas del área no son muy bien recibidas por los jóvenes, por lo que genera en ellos desatención y complica el aprendizaje del área. Por esta razón se ha centrado la mirada hacia el cambio de la forma de enseñanza para favorecer el aprendizaje en el área de inglés.

Es así como se plantea implementar el método de la gamificación como estrategia de enseñanza basada en juegos, “es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional”(Gaitán, 2013), que permita incluir al estudiante en el proceso y convertir la clase en escenario de interacción participativa y dinámica, con el fin de erradicar la rutina de la clase y crear un ambiente apropiado que genere motivación en él, permita superar las dificultades que se le presentan y así puedan sostener una comunicación en la segunda lengua según los estándares de calidad.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo, a través de la gamificación como estrategia didáctica fortalecer la habilidad del speaking en el grado ciclo 3 de la jornada nocturna de la I.E San Miguel de Aguachica?

### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

El desarrollar de esta investigación se realizó sobre la propia práctica, lo que permitió abordar la pregunta de investigación, explorar el problema con responsabilidad, buscar posibles soluciones, que permitieron cambiar la metodología de enseñanza del inglés en el aula de clase y despertar el interés en el estudiante por aprender una segunda lengua. Reflejando así “compromiso con la transformación de la realidad existente” (Pérez, 2002).

Por consiguiente como docentes se debe tomar una posición de líder comprometido con la investigación y “asumir un compromiso explícito de cambio en la propia práctica”(Pérez, 2002), para tomar decisiones y sacar adelante las metas deseadas, dentro de este marco se abordó la propuesta pedagógica, direccionada a reconocer al estudiante del grado ciclo tres de la nocturna, como pieza fundamental en este proceso, aceptando su opinión sobre las causas que no le habían permitido tener un nivel adecuado en la habilidad de speaking, para después proceder a aplicar la metodología de la gamificación y así mejorar su nivel.

Por otro lado, contribuir como futuro docente en las prácticas pedagógicas siendo un gestor de procesos de enseñanza y de aprendizaje apoyando al estudiante a que sea capaz de desarrollar el aprendizaje autónomo y significativo para afianzar las competencias cognitivas, actitudinales y comunicativas en todas las áreas del saber.

Finalmente, llevar “un diario de campo como instrumento para resignificar la práctica pedagógica” (Moreno, 2022), Permite aumentar en gran medida el desarrollo de las capacidades del docente, al ser organizado y eficiente, para así incluir a todos los actores que intervienen en la práctica, plasmar cada momento de su desempeño pedagógico, reflexionar sobre ellos, entender las preguntas que puedan surgir y tomar decisiones para realizar cambios, si es necesario.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

Es muy importante reflexionar sobre la apropiación de conocimiento a través de la formación basada en competencias, para formar estudiantes integrales en todos los aspectos tanto en lo educativo como en lo social permitiéndoles ser artífice de lo que quieren ser, como afirma Tobón (2010) la formación basada en competencias “prioriza el aprendizaje significativo direccionado a la formación humana integral”.

En tal sentido el docente tiene la necesidad de invitar y aportar conocimientos al estudiante para que se conviertan en saberes que los lleva al fortalecimiento de los aprendizajes que quedan inmersos en él y así mejorar su formación y que permita contribuir a la transformación de la educación, crear nuevas posibilidades para el estudiante del grado ciclo tres de la nocturna de la I.E. San Miguel, que le permita ser un complemento de su modelo de enseñanza.

Por consiguiente, esta propuesta pedagógica utilizara la metodología de gamificación en la educación para fortalecer la habilidad de speaking creando “la oportunidad para que los estudiantes se involucren con los temas revisados en un entorno de aprendizaje flexible y efectivo” (Briceño, 2021), para construir un nuevo modelo pedagógico, interactivo y fácil de evaluar y contribuir a que el estudiante sea autónomo y tenga una postura crítica. En tal sentido es necesario entender” el cambio e innovación pedagógica está en la transformación de los formatos de representación y organización del conocimiento, así como en la naturaleza de la interacción de los sujetos con dichas tecnologías” (Área & González,2015).

Así mismo cabe resaltar la búsqueda de integrar los tres saberes así: el saber ser, permite que el alumno proponga sus iniciativas para adecuar las actividades aplicando la herramienta didáctica Quizziz para aumentar su confianza, sus ganas de triunfar y generar automotivación en él. El saber conocer, explicarle las reglas de la metodología de la gamificación, para que puedan

construir sus argumentos sobre el desarrollo de la práctica y el saber hacer, teniendo claro cómo se debe desarrollar las fases, realizarla y divertirse al máximo, mientras fortalece la habilidad de speaking, la cual es la idea primordial de esta propuesta de investigación.

Para finalizar se eligió implementar la competencia docente con una perspectiva socio formativa trabajando en equipo con el alumno manteniendo una comunicación permanente con él y resolviendo dudas, evaluando el aprendizaje del estudiante, produciendo materiales adecuados para fortalecer las habilidades de speaking utilizando esas herramientas digitales que permitan brindarle al estudiante confianza para desarrollar los diferentes temas elegidos, cuyo objetivo según Tobón (2010) es “mejorar y brindarle calidad en el aprendizaje”.

### **Planeación didáctica**

Impulsar la utilización del método de gamificación como estrategias didácticas en el grado ciclo 3, con 12 estudiantes de edades entre 16 y 21 años de la jornada nocturna de la institución educativa San miguel de Aguachica como instrumento para crear clases dinámicas y asertivas que permitan aumentar en los jóvenes, la ganas por aprender una segunda lengua y “lograr que todos los estudiantes cuenten con las mismas oportunidades para compartir el conocimiento y sean valorados a partir de aspectos particulares”(MEN, 2013).

Por tal motivo, se dispuso a desarrollar la siguiente planeación de la Secuencia Didáctica, cuyo título es: Innovando, aprendiendo y divirtiéndose con el idioma inglés, conformada por dos actividades cada una con una sesión.

La primera actividad lleva por nombre: Greeting con 01 sesión, consiste en los saludos en inglés y expresiones de cortesía, a través de la herramienta didáctica “Quizizz” donde el estudiante ingresará por medio del link compartido por el docente para desarrollar cada nivel o prueba que deberá ir superando y obteniendo puntos que le permitan escalar y obtener un puntaje superior para lograr ganar. De esta forma divertida el estudiante desarrolla el tema, fortalece su conocimiento y será evaluado.

A través de la planilla de seguimiento se anota la participación de cada estudiante, para evaluar el nivel de conocimiento sobre el tema, así mismo se realizará registros de audios y exposiciones que quedan impresos en la herramienta didáctica, con los cuales el docente evidencia el resultado obtenido del estudiante sobre las expresiones de saludos y cortesía, analizando la utilización del vocabulario, las propiedades de fluidez, pronunciación, entonación y dominio del tema. Debido a que la idea principal es el mejoramiento de la habilidad de speaking. Así mismo, con la siguiente actividad se desarrolla la competencia sociolingüística, el estudiante explora las condiciones sociales y culturales mediante la implementación de ejercicios orales de

saludos y de cortesías. También utilizando expresiones de la sabiduría popular, de dialecto y de acento (MEN, 2006, p. 12).

Además, con la implementación de esta actividad articulada a los EBC con la herramienta didáctica Quizziz, se espera que el estudiante aprenda sobre las expresiones sociales y culturales, que entienda y responda a saludos y a despedidas; también que participe activamente en cada etapa del juego de la gamificación.

La segunda actividad lleva por nombre: “Learn to locate yourself”, a través de la implementación de la gamificación en la clase de inglés se realizará en una sola sesión, el uso de las preposiciones de lugar, utilizando la herramienta didáctica “Quizizz” donde el estudiante ingresa por medio del link compartido por el docente para desarrollar cada prueba que debe ir superando y obteniendo puntos que le permitan escalar y obtener un puntaje superior para lograr ganar. De esta manera el estudiante desarrolla el tema, aumenta su motivación, puede ver su progreso y continuar aprendiendo una segunda lengua.

Con la implementación de esta actividad articulada a los EBC utilizando la herramienta didáctica descrita, se espera que el estudiante aprenda a utilizar los recursos lingüísticos para organizar sus frases de preposición de lugar que siga las instrucciones relacionadas con la actividad de clase propuestas por el docente. También a través de la actividad en parejas reconozca que su compañero desea también comunicarse en inglés.

Comprenda como utilizar las preposiciones y usar el lenguaje no verbal cuando no puedo responder verbalmente a preguntas sobre el tema y participar activamente en el juego de la gamificación, asimismo, con la siguiente actividad se desarrolla las competencias: pragmática debido a que le brinda al estudiante los recursos lingüísticos para organizar las ideas del tema adecuadamente y la sociolingüística mediante la implementación de ejercicios orales de

preposición de lugar haciendo uso de la estrategia heurística. Si no se sabe cómo decir algo, se busca apoyo en el lenguaje gestual. (MEN 2006, p. 12).

Por último, se usarán registros de los audios y exposiciones que están impresos en la herramienta Quizzizz, con los cuales el docente evidencia el resultado obtenido de la implementación del tema de las preposiciones de lugar en la gamificación para el mejoramiento de la habilidad de speaking.

### **Enfoque didáctico**

En esta propuesta de investigación será desarrollada bajo el enfoque cualitativo a partir de la investigación de la observación, la intencionalidad es fortalecer la habilidad del speaking en el estudiante del ciclo 3 de la nocturna de la I.E San Miguel de Aguachica, “con espíritu de reto, idoneidad y compromiso ético” (Tobón,2010), para ello se diseñó tres actividades con un grado de secuencias utilizando el método de gamificación “que consiste en el uso de mecánicas de juego en ambientes que no son de juego” (Deterding, 2012).

Empleando la herramienta didáctica Quizziz. Es una plataforma de enseñanza y aprendizaje poderosamente interactiva, fácil de encontrar y usar por el estudiante, le brinda una gama de ayudas para desarrollar su tarea y enriquecer su conocimiento. En este caso permite utilizar la opción donde el estudiante cada ejercicio oral que realice quede el registro.

Así mismo el diseño para estas actividades está enmarcado en juegos didácticos que consta de cada nivel o prueba que deberá ir superando y obteniendo puntos que le permitan escalar y obtener un puntaje superior para lograr ganar. De esta forma divertida el estudiante desarrolla el tema y fortalece su conocimiento. Cabe resaltar la gran “influencia que tiene la gamificación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso” (Ortiz, Jordan,& Agredal, 2018).

Por tal motivo en la planeación didáctica de las actividades se abordó la gamificación como una herramienta aplicada a las necesidades de los estudiantes y se ajustara a sus intereses, que tuviera en cuenta no solo las exposiciones de la temática a trabajar sino buscar por medio de la participación en clase y los incentivos motivar al estudiante a aprender, para mantener un control en el estilo y ritmo de aprendizaje, con el fin de desarrollar la habilidad de expresión oral

en el idioma inglés, en esto es precisamente en lo que se basa las temáticas a desarrollar en las actividades.

Por medio de la secuencia didáctica a emplear tiene como fin el fomentar la competitividad en el aula, dado que a través de los juegos didácticos los estudiantes tendrán que competir por obtener el mejor puntaje y de esta forma llegar a obtener la recompensa. Los juegos plasmados en clase están constituidos por una serie de obstáculos, a medida que el alumno avance, recibe puntos por su desempeño y los alumnos con mayor cantidad de puntos recibirán los incentivos.

Por otro lado, los saberes previos dan a conocer al docente la ruta por la cual debe llevar el proceso de aprendizaje, estos establecen las acciones que deberá implementar el docente para un óptimo desarrollo en clase y que cada estudiante aprenda de la mejor manera por lo tanto, los saberes previos brindan al docente un control en el nivel de cada alumno dando un referente de cómo debe plasmar la secuencia didáctica a trabajar para que ocurra un buen proceso de aprendizaje y se le facilite al estudiante el entendimiento del tema. La indagación, la búsqueda, la investigación, forman parte de la naturaleza de la práctica docente.

A futuro, en el quehacer como profesional consideraría seguir implementando esta secuencia didáctica, para organizar el tiempo, cumplir con el plan de trabajo y lograr incentivar a los estudiantes a mejorar sus habilidades y competencias, brindándoles herramientas didácticas como la gamificación, para afianzar los nuevos conocimientos.

Finalmente, los logros alcanzados en este proceso de planeación de secuencia didáctica han sido investigar y desarrollar los temas elegidos de una manera activa, sincrónica y novedosa, despertando la motivación en el estudiante. Observar su avance y valorar su desempeño. Así

mismo crear un espacio de comunicación permanente con los estudiantes. Todo enmarcado en la labor como docente Como argumenta Tobón (2010) “La indagación, la búsqueda, la investigación, forman parte de la naturaleza de la práctica docente”.

## **Implementación**

La estrategia didáctica basada en gamificación se inició con la actividad #1, sesión 1 con un ejercicio rompe el hielo: lluvia de ideas el docente realizó preguntas a sus estudiantes sobre el tema los saludos formales e informales en inglés, después explica la gamificación y sus reglas, donde clarifica el tema de los saludos apoyándose de un video de “Greeting” en youtube, escuchan la pronunciación y practican, posterior a ello se les compartió el link a sus correos e inician a desarrollar los ejercicios, los cuales consiste en acertar cual es el saludo adecuado a determinado tiempo o lugar. Todos atentos desarrollaron el tema, aunque había un estudiante que manifestaba que no le gustaba el inglés, pero decidió participar del ejercicio y lo disfrutó. Al momento de cierre se realizó una actividad de revisar y compartir los resultados de quienes habían obtenido los primeros puntajes fue muy dinámica.

Por otro lado, la actividad 2, sesión 1, inicia con una actividad icebreaker, juego de memoria, en donde se les comparte el link y ellos realizan el juego de memoria sobre comida; tenían que emparejar. Posteriormente se describió la actividad de las preposiciones de lugar, se compartió un video de la pronunciación del tema y se realizan preguntas, constatando que algunos saben pronunciarla. También se hace una retroalimentación de la gamificación y se compartió el link del ejercicio, los estudiantes realizan la actividad algunos con dificultad, se les brindó asesoría ante las dudas, todos tuvieron la voluntad de participar en el desarrollo, el que sacó un puntaje menor se le invitaba a realizar el ejercicio nuevamente.

Al final se compartió el resultado, se escucharon sus opiniones y se hicieron recomendaciones para mejorar la habilidad, permitiendo que esta propuesta se enmarcará en las necesidades de los estudiantes de fortalecer la habilidad de speaking empleando el método de gamificación utilizando la herramienta didáctica Quizziz, donde los ejercicios de las actividades estaban dirigidos a la práctica oral. El registro de audios de la participación fue evidencia de

proceso de aprendizaje, además tenían la opción de repetir la prueba hasta afianzar sus conocimientos.

En cuanto al diseño y planeación de los materiales utilizados para la implementación de la gamificación fueron muy prácticos, divertidos y sencillos, permitió que los estudiantes desarrollaran los temas, se resolvieron dudas sobre el uso de la herramienta didáctica, algunos tuvieron problemas con la conectividad de su portátil y se les permitió usar su celular.

Por otro lado, las estrategias de evaluación elegidas respondieron a las necesidades del estudiante permitió ver su seguimiento, quedando los registros de audio, que facilitó evaluarlo, ver las dificultades que tienen algunos en la pronunciación así mismo analizar su proceso de avances en la adquisición de conocimiento. También, en la planilla de registro se anotaba la participación de cada estudiante, para llevar un control físico de su progreso, con el fin de direccionar los hallazgos y mejorarlos para la próxima actividad.

De esta manera esta implementación respondió a los aprendizajes esperados porque el objetivo era despertar el interés en los estudiantes sobre la clase de inglés, para fortalecer su habilidad de speaking, cambiando esas actividades rutinarias por ejercicios más dinámicos y divertidos, donde el estudiante tuvo la oportunidad de participar activamente de su propio proceso de aprendizaje.

La estrategia de evaluación elegida permitió seguir fortaleciendo la competencia comunicativa del inglés, debido a que los estudiantes que participaron en el desarrollo de estas actividades presentaron cambios significativos en cuanto al uso de la lengua en contexto al utilizar elementos propios de las subcategorías: sociolingüística y pragmática.

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

Los resultados de la implementación fueron satisfactorios, debido a que los estudiantes aprendieron y practicaron el vocabulario de los temas enmarcado en el desarrollo de las habilidades de speaking, al mostrar gran interés en su desarrollo, participando activamente en todo el proceso de la propuesta. Todo orientado desde “la pregunta de investigación en donde se han establecido como principales a la actualidad, aporte al conocimiento, viabilidad, factibilidad, pertinencia, precisión, interés y ética” (Ramos, 2016).

Además, la fortaleza de esta propuesta de practica fue involucrar en el desarrollo de las actividades a todos los estudiantes del grado ciclo 3 de la nocturna, se logró captar la participación activa y el interés a la actividad propuesta, valorando su participación en el desarrollo del trabajo en equipo a pesar de las dificultades que se fueron encontrando.

Se promovió el pensamiento, porque se planteó actividades de aprendizaje y se estableció interacciones pedagógicas que lograron promover el trabajo colaborativo para afianzar los saberes, así mismo se Fomentó en ellos “el sano hábito de dudar, enseñarlos a construir, formular y expresar con libertad sus preguntas” (Catalán, 2020). Se propició un ambiente de respeto y cordialidad, creando un canal de comunicación directo estudiante-docente en entorno propicio para el aprendizaje. Siempre pendiente a sus necesidades, reaccionando con empatía y comprensión.

Se evaluó los aprendizajes para retroalimentar a los educados desde el enfoque formativo, acompañándolos en el proceso de aprendizaje, siguiendo sus avances y dificultades en el logro del aprendizaje esperado en cada una de las actividades, teniendo en cuenta las características de los participantes de la implementación y el contexto en el que se desarrolló la práctica, se pueden realizar las siguientes acciones para mejorar:

- Concientizar a los estudiantes de la importancia de su participación en su proceso de aprendizaje.
- Asistir a capacitaciones de actualización para brindar mejores posibilidades en la implementación de las clases a los estudiantes.
- Hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación, de manera eficiente, como utilizar plataformas virtuales que sirvan de ayuda en el trabajo del aula y en el aprendizaje esperado.
- Implementar actividades nuevas que permitan refrescar el conocimiento y desarrollar los temas de forma activa y práctica.
- Aprovechar de forma adecuada y eficiente el tiempo y los materiales didácticos.
- Mantener la motivación de los estudiantes en las actividades planteadas
- Reflexionar y autoevaluar los efectos de mi intervención educativa.
- Y generar interés en el docente de los estudiantes para involúcrese en las actividades formativas en clase.

Ahora bien, al presentar una propuesta nueva sobre cómo desarrollar las clases de inglés, despertó en los estudiantes la curiosidad por saber de qué trataba, por ende, al explicarle la metodología de la gamificación, decidieron participar aun los que estaban renuentes. Por tal motivo fue un logro la implementación de la gamificación que favoreció el aprendizaje de los estudiantes. Como indica Merquis (2013) “la gamificación en la educación puede aportar a los estudiantes mejores oportunidades para desarrollar: Compromiso, Flexibilidad, Competición y Colaboración”.

Dentro de este orden de ideas, los aspectos que influyeron en los resultados de aprendizaje de los participantes fueron: La comunicación directa y asertiva, el apoyo ante cualquier

dificultad, brindándole los medios para solucionar y aclarar dudas, despertando en ellos confianza e interés por continuar con las actividades.

Ahora bien, en la implementación de la gamificación se hallaron fortalezas a resaltar como el apoyo de los docentes de la institución en lo logístico, también la elección de la herramienta Quizizz, donde se desarrollaron las actividades, fue muy práctica y novedosa.

En cuanto a la dificultad generada por la señal de internet de la institución que fue lenta, se necesitó una señal de internet mejor, se permitió que los estudiantes utilizaran sus celulares y datos para realizar los ejercicios, otro aspecto negativo fue la lluvia constante que influyó en que la señal se debilitara.

Por otro lado, las recomendaciones claves para futuras implementaciones es utilizar juegos didácticos en físicos para aprovechar el tiempo, en cuanto a la pregunta de investigación, se resaltar el trabajo constate por tratar de implementar actividades que fortalecieran la habilidad de speaking en los estudiantes, pero lo más importante fue despertar la motivación por descubrir un método nuevo que le permitirá desarrollar sus conocimientos.

Por su parte la planeación didáctica se ha convertido un elemento esencial en la labor del docente, es la ruta a seguir para diseñar, organizar y ejecutar clases adecuadas a la demanda que exige la educación en la actualidad. Si un docente quiere realizar un buen trabajo debe hacer uso de la planeación didáctica.

Finalmente, la planeación es indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica, porque permite al docente estructurar sus clases de una manera adecuada evitando llegar a la clase a improvisar, por el contrario, al tener la planeación de su clase fortalecerá la práctica

pedagógica, empleando nuevas herramientas didácticas que permitirán que los estudiantes aprendan y desarrollen sus conocimientos.

## Conclusiones

A continuación, se presentan la conclusión producto del trabajo realizado por el investigador durante la implementación de esta propuesta pedagógica y que estuvo direccionada a las necesidades de los estudiantes por fortalecer la habilidad de speaking y aumentar el interés por aprender una segunda lengua.

En tal sentido se organizó una secuencia didáctica investigando y diseñando los temas elegidos de una manera activa, sincrónica y novedosa, aplicando la gamificación, se utilizó la herramienta didáctica Quizziz. Por otro lado, hizo falta tiempo para implementar más actividades, pero se abrió el camino para continuar explorando.

A continuación, los principales cambios en esta práctica pedagógica, fue eliminar las clases monótonas y diseñar una secuencia que permitiera trabajar con el estudiante de forma más adecuada y permitir que avanzaran en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Así mismo la proyección de esta propuesta pedagógica es servir de ejemplo para continuar implementando herramientas digitales prácticas que sirvan de ayuda al docente y al estudiante para cambiar la metodología antigua y crear aulas interactivas, que produzcan nuevos conocimientos y permitan que los estudiantes exploten al máximo sus conocimientos.

En cuanto a la resignificación de las prácticas pedagógicas, fue lograr diseñar las secuencias, adaptándola a la necesidad de los estudiantes y lo más importante fue despertar la atención y el interés del estudiante por aprender el idioma inglés, en donde se alcanzaron los propósitos.

Por otro lado, las dificultades que surgieron fue la elección de la herramienta digital, que fuera novedosa y práctica, que brindara opciones como grabar la participación de cada estudiante, debido a que los ejercicios eran orales, para lo cual se eligió Quizziz y la otra dificultad fue la conexión debido a que, por motivo del clima y la lluvia constante, afectaban la señal en algunos

equipos de computación, sin embargo, se permitió que el estudiante que presentaba problema en su equipo utilizara el celular para desarrollar la actividad.

En cuanto a los principales cambios en esta práctica pedagógica, fue eliminar las clases monótonas y diseñar una secuencia que permitiera trabajar con el estudiante de forma más adecuada y poder avanzar en el proceso de aprendizaje y enseñanza, de esta manera la proyección de esta propuesta pedagógica fue servir de ejemplo para continuar implementando herramientas digitales prácticas que sirvan de ayuda al docente y al estudiante para cambiar la metodología antigua y crear aulas interactivas, que produzcan nuevos conocimientos.

Finalmente, el aspecto a resaltar de la resignificación de las prácticas pedagógicas fue lograr diseñar las secuencias, adaptándola a la necesidad de los estudiantes del grado ciclo tres de la nocturna y lo más importante fue despertar la atención y el interés del estudiante por aprender el idioma inglés.

## Referencias

- Área, M., & González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, Murcia, v. 33, 15-38.  
[https://www.researchgate.net/publication/280021580\\_De\\_la\\_ensenanza\\_con\\_libros\\_de\\_texto\\_al\\_aprendizaje\\_en\\_espacios\\_online\\_gamificados](https://www.researchgate.net/publication/280021580_De_la_ensenanza_con_libros_de_texto_al_aprendizaje_en_espacios_online_gamificados)
- Briceno Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO* (Asunción), 9(1):11-22.  
<https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Catalán Cueto, J.P. (2020). La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4).  
<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Gaitán, V. (2013) Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educatova blog*.  
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional. ( 2006) Formar en lenguas extranjeras: Inglés !el reto!.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles->

[329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

Moreno, S. (2022). El Diario de Campo como instrumento de reflexión e

investigación. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>

Ortiz, A., Jordan, j., Agredal, M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el

estado de la cuestión. Sitio web: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio

escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74.

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Ramos Galarza, C. A. (2016). La pregunta de investigación. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–

31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

## **Anexos**

Enlace drive de las evidencias de la implementación:

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aecantiloc\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Eo7BgIoPaClFvw2xg5N6XxsBUQgCFs](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aecantiloc_unadvirtual_edu_co/Eo7BgIoPaClFvw2xg5N6XxsBUQgCFs)

[YBNoFgvR6XhN4zSQ](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/aecantiloc_unadvirtual_edu_co/Eo7BgIoPaClFvw2xg5N6XxsBUQgCFs)

Enlace del video de sustentación: [https://youtu.be/sk\\_2ERD9dgw](https://youtu.be/sk_2ERD9dgw)