

**La Gamificación como Estrategia para Mejorar Las Habilidades de Speaking and
Listening de los Estudiantes del Grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al
Saber” en Chiquinquirá, Boyacá**

Constanza Cecilia Cano Prada

Asesora

Dra. Yenny Lisbeth Castro Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Maestría en Educación

2024

Dedicatoria

A Dios primero por darme esta oportunidad de avanzar en mi vida profesional y conceder mi deseo, a mis padres Hipólito Cano y Marilú Prada de Cano por apoyarme, a mis hijos Oscar David, Andrés Fernando, Miguel Ángel y Juan Camilo, a mis nueras y nietos por animarme a seguir adelante y no dejarme desfallecer en el intento.

Agradezco a la Rectora del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” Nancy Esperanza Suárez por creer en mí y apoyarme en el desarrollo de esta investigación, igualmente a la comunidad educativa de la Institución Educativa que fueron los principales protagonistas.

Igualmente, mi profundo agradecimiento a los valientes sobre los cuales he estado parada en sus hombros, Dra. Lina Pedreros, Esp. Estella Pineda, Padre Wilson Sánchez, comunidad del Centro de Informática Fénix y Wisp Point SAS.

Resumen

Este estudio de investigación se inicia al observar que durante la pandemia del COVID-19 los niños adquirieron habilidades en el manejo de las plataformas digitales, habilidades que no reciben la suficiente atención y no son empleadas por parte de los docentes para el proceso de aprendizaje.

En tiempo de pandemia los docentes implementaron sus clases haciendo uso de plataformas virtuales que no se utilizaban anteriormente, lo que obligó a los estudiantes a desarrollar habilidades que no poseían y con el tiempo se convirtieron en su herramienta de comunicación para el aprendizaje.

Al implementar la estrategia de gamificación, como principal *objetivo*, se permite flexibilizar e innovar el currículo, en este caso, mejorando las habilidades de speaking and listening en el área de inglés del grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” en Chiquinquirá, Boyacá. La *metodología* parte con el estudio del uso frecuente de las Tic’s por parte de los niños y niñas, basado en la investigación descriptiva con enfoque cualitativo, este enfoque implica la participación activa de los participantes en el proceso de investigación, lo que permite una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno estudiado, empleando técnicas para recolectar la información como la observación, la comunicación y la entrevista, aplicados a la rectora de la institución, encuestas en línea a docente, padres de familia y estudiantes objeto de estudio. Los *resultados* muestran la gran acogida que tiene la gamificación a través del uso de las Tic’s mejorando las habilidades de speaking and listening, en el área de inglés.

Esta estrategia se aplicará a otros grados tanto de primaria y bachillerato, en las diferentes áreas del conocimiento, provocando en los estudiantes una nueva motivación para aprender, de

acuerdo a Kenny y McDaniel, (2011) citado por Quiñones, J (2021) “Mediante los juegos es posible el desarrollo de la motivación hacia el aprendizaje”. Además del interés de la institución para adoptar esta nueva estrategia de gamificación en diferentes asignaturas, mejorando la práctica pedagógica y haciendo parte de la sociedad del conocimiento.

Palabras clave: Educación, Tecnología, Gamificación, Innovación, Estrategia, Motivación

Abstract

This study was developed based on the gamification strategy in the framework of education as a tool to motivate students, by observing the excessive use of digital platforms after the pandemic.

Currently, educational institutions are not relying on the potential achieved by students during the pandemic in the management of digital tools, when the confinement due to COVID-19 began, with only very basic knowledge of technology, teachers and students developed their classes using virtual platforms and over time it became the development of technological skills.

By implementing the gamification strategy, as the main target, it is possible to make the curriculum more flexible and innovative, in this case, improving speaking and listening skills in the English area of the fifth grade of the Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber" in Chiquinquirá, Boyacá. The methodology starts with the study of the frequent use of (las tic's) by boys and girls, based on mixed-focus action research, collecting quantitative and qualitative data; different methods were used to collect the information, such as the interview with the rector, online surveys of teachers, parents, and students under study, emphasizing the construction of information for taking the right decision and social transformation. The results showed the great acceptance in society by the English teacher and gamification inside and outside of classes, improving speaking and listening skills, as well as empowering students in the responsible management of (las tic's).

This strategy will be applied to other grades, both primary and high school, in the different areas of knowledge, causing students a new motivation to learn, according to Kenny and McDaniel, (2011) cited by Quiñones, J (2021) "Through games it is possible to develop motivation towards learning". In addition to the interest of the institution to adopt this new

gamification strategy in different subjects, improving the pedagogical practice and being part of the knowledge society.

Keywords: Education, Technology, Gamification, Innovation, Strategy, Motivation

Tabla de contenido

Introducción	12
Descripción del Problema	15
Título	15
Planteamiento	15
Formulación	20
Justificación	21
Objetivos	23
Objetivo General	23
Objetivos Específicos	23
Marco referencial	24
Antecedentes	24
Internacionales	24
Nacionales	26
Marco Teórico	28
Gamificación	31
Habilidades en el Idioma Inglés	32
Estrategias Didácticas	33
Competencias Digitales	34
Classcraft	34
Marco Legal	35
Marco Metodológico	37
Tipo de Investigación	37
Técnicas	38
Población y Muestra	38

Instrumentos	40
Fases	41
Primera Fase – Recolección de la información	41
Segunda Fase – Diseño de experiencias significativas	42
Tercera Fase – Ejecución de la estrategia	42
Resultados	44
Descripción de Resultados	44
Propuesta Pedagógica.....	55
Discusión.....	63
Conclusiones	66
Recomendaciones	68
Referencias bibliográficas.....	69

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Listado de establecimientos educativos no oficiales que superan el percentil 35.....</i>	17
Tabla 2.. <i>Normatividad educación/tecnología en Colombia</i>	36
Tabla 3. <i>Resultado entrevista rectora I.E.</i>	45
Tabla 4. <i>Resultado entrevista docente inglés primaria I.E.....</i>	475
Tabla 5. <i>Misiones speaking and listening: simple present affirmative form</i>	59
Tabla 6. <i>Misiones speaking and listening: Present simple Negative form</i>	61
Tabla 7. <i>Misiones speaking and listening: Present simple Interrogative form, Short Answers ..</i>	62

Lista de Figuras

Figura 1. <i>Estadísticas del Our World in Data hasta el 6 de mayo del 2022</i>	18
Figura 2. <i>Encabezado encuesta docente de inglés</i>	46
Figura 3. <i>Encabezado encuesta a padres de familia</i>	47
Figura 4. <i>Cambios observados durante la pandemia en el manejo de dispositivos móviles</i>	48
Figura 5. <i>Plataformas digitales frecuentes por los niños</i>	49
Figura 6. <i>Tiempo utilizado en los dispositivos móviles cada día</i>	49
Figura 7. <i>Uso de plataforma digital para aprender inglés</i>	50
Figura 8. <i>Encabezado instrumento aplicado a estudiantes</i>	51
Figura 9. <i>Logotipos de apps que identifican los estudiantes y han utilizado</i>	51
Figura 10. <i>Manejo de zoom, youtube, juegos en el celular</i>	52
Figura 11. <i>Gusto por aprender inglés</i>	53
Figura 12. <i>Manejo de plataforma tik tok</i>	53
Figura 13. <i>Apps que más frecuentan</i>	54
Figura 14. <i>Horas que se utilizan en el día en las pantallas digitales</i>	54
Figura 15. <i>Primera Interfaz Classcraft</i>	55
Figura 16. <i>Segunda Interfaz Classcraft</i>	56
Figura 17. <i>Ingreso de nombres de los estudiantes en la Interfaz Classcraft</i>	56
Figura 18. <i>Selección de avatar en la Interfaz Classcraft</i>	57
Figura 19. <i>Organización de equipos en la Interfaz Classcraft</i>	57
Figura 20. <i>Configuración de puntajes en la Interfaz Classcraft</i>	58
Figura 21. <i>Configuración de misiones en la Interfaz Classcraft</i>	58
Figura 22. <i>Evidencia de respuestas a las misiones en Classcraft</i>	61

Lista de apéndices

Apéndice A. Rúbricas validas por medio tres expertos, profesionales	74
Apéndice B. Entrevista informal para la socialización del proyecto con Rectora de la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” Esp. Nancy Esperanza Suárez	78
Apéndice C. Encuesta virtual diligenciada por la docente de inglés	79
Apéndice D. Encuesta virtual diligenciada por los padres de familia.....	81
Apéndice E. Encuesta virtual diligenciada por los estudiantes objeto de estudio del grado quinto	82
Apéndice F. Pacto del héroe	84
Apéndice G. Códigos para estudiantes y padres para ingresar al Software Classcraft.....	85

Introducción

La implementación de las tecnologías emergentes en las instituciones educativas son una responsabilidad de los docentes desde el momento de la planeación de su clase, siempre pensando en la necesidad del estudiante, haciendo su clase creativa e innovadora. Algunos docentes manejan un computador desconociendo la teoría de Bertalanffy que propuso en 1928 sobre su teoría general de sistemas como una herramienta amplia que podría ser compartida por muchas ciencias distintas, pero se ha incluido poco en las aulas de clase, únicamente se desarrolla en el área de informática, el concepto de “sistema” según Bertalanffy se puede definir “como un conjunto de elementos que interactúan entre ellos, estos no necesariamente son humanos, ni siquiera animales, sino que también pueden ser ordenadores, neuronas o células, entre muchas otras posibilidades”, (Torres, A. 2017).

En la actualidad las estrategias para desarrollar esta implementación son más factibles con la utilización del software libre, siendo la estrategia de gamificación una de las más efectivas, como se presenta en esta investigación.

El término gamificación no es común, pero su uso es frecuente, ya que algunos docentes que han innovado, utilizan en algún momento la tecnología en su clase, desarrollando juegos en línea, con juegos de roles, juegos de pistas, o para alguna evaluación, entre otros; de allí la importancia de la capacitación constante de los docentes sobre la modernidad líquida y sociedad del conocimiento, en donde podemos comprender que en la actualidad no tenemos como antes, el mismo espacio temporal para la enseñanza aprendizaje, además de prestar atención en el constante cambio de las herramientas digitales, esto ayudará al docente a ser el guía para transformar la forma de aprender y enseñar.

Los beneficios de la implementación de la gamificación en el aula se ven reflejados en el ánimo del estudiante, además de la creatividad y de la generación de estrategias y en avanzar los retos propuestos, incluso se puede realizar fuera del aula de clase, estando en otros escenarios fuera del académico, teniendo la posibilidad del acompañamiento de los padres de familia, generando confianza en la institución educativa para el manejo de las TIC con responsabilidad.

No se puede dejar de lado el análisis de la motivación que se ejerce sobre los estudiantes al desafiarlos con cada uno de los retos propuestos y su compromiso con sus compañeros, de acuerdo con A. J. Elliot y C. S. Dweck, citado por Avendaño , Quiñones, et al. (2018) “décadas de investigación en psicología educativa y del desarrollo sugieren que los estilos de motivación se caracterizan por la persistencia y el continuo compromiso como factores clave para el éxito y el logro” (p. 57).

Otro de los beneficios es la adopción de valores por parte de los estudiantes, como es el trabajo en equipo, la empatía, el respeto, además del desarrollo de habilidades como la facilidad en la comunicación, la adaptabilidad para la transformación digital, el manejo responsable de la inteligencia artificial, además de desarrollar su pensamiento crítico y computacional.

Es conveniente utilizar este tipo de estrategias que hacen más ágil el aprendizaje, particularmente del idioma inglés, porque los niños en su infancia asimilan mejor la pronunciación, la lectura, la escritura, como enuncia Piaget (1981) “la asimilación es la integración de elementos exteriores a estructuras en evolución o ya acabadas de un organismo” (p. 6).

La docente de inglés de la Institución Educativa en donde se desarrolla esta investigación implementa estrategias didácticas para la enseñanza del inglés, sin embargo, no aplica los conocimientos en manejo de las herramientas tecnológicas que utilizaron durante la pandemia.

Este trabajo de investigación está enmarcado en este contexto y desarrollado en la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” específicamente para las habilidades de speaking and listening del área de inglés del grado quinto, en el primer capítulo se encuentra el planteamiento del problema, la formulación, la justificación y los objetivos, en el segundo capítulo se relacionan los antecedentes, el marco teórico y marco legal que lo fundamenta, el tercer capítulo está dedicado a la metodología utilizada con el tipo de investigación, técnicas, población, muestra, instrumentos, fases, y finalizando con el cuarto capítulo en donde se encontrarán los resultados, su discusión, las conclusiones acompañadas de las recomendaciones, referencias bibliográficas y apéndices.

Descripción del Problema

Título

La gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de speaking and listening de los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” en Chiquinquirá, Boyacá.

Planteamiento

La revolución tecnológica inicia hace aproximadamente 30 años, dando paso a nuevas formas para comunicarse, influyendo en la manera de enseñar desde la transmisión de conocimientos a procesos de aprendizaje, en este sentido Brunner, J. (2001) Planteo que... “nos encontramos a las puertas de una transformación de naturaleza similar a aquellas otras que dieron origen, sucesivamente, a la escuela...La hipótesis es que se aproxima una cuarta revolución de esa misma magnitud”. (p. 8)

La educación no fue ajena a esta revolución tecnológica, como describe Brunner, J. (2001) “La palabra del profesor y el texto escrito dejan de ser los soportes exclusivos de la comunicación educacional. Aun sin considerar los medios electrónicos de última generación, la escena es ya una verdadera Torre de Babel” (p. 16). Los profesores que tenían acceso a un equipo de cómputo fueron compartiendo sus conocimientos con sus estudiantes y con otros pares de diferentes áreas.

En los colegios se implementa el área de sistemas o informática basándose en las Guías del Ministerio de Educación Nacional (MEN) (Moreno Delgado, C. G. 2016), que fueron enfocadas en la dinámica de los sistemas, manejo de motores y funcionamiento de aparatos eléctricos.

De allí que cada docente de sistemas o informática fueron los primeros en manejar los equipos de cómputo en las Instituciones educativas, creando su propio plan de aula y apoyando a otros docentes de diferentes áreas.

En el año 2019 la vida cambia para todos ya que se interrumpe el día a día, con una nueva normalidad obligada por el virus Covid-19, toma de sorpresa a los directivos de las instituciones educativas, a la planta docente y por supuesto a los estudiantes y familiares. Esta nueva normalidad lleva a crear nuevas estrategias como el manejo de plataformas como facebook, whats app, correo electrónico, zoom, Skype, para acercarse a los estudiantes y que no se vea interrumpido su crecimiento educativo.

Se necesitó el uso de la tecnología, que para algunos era limitado su acceso, igualmente algunos profesores de diferentes áreas no la manejaban y con el dilema que a los estudiantes si les encantaba, como explican Coronel, P. C. P., et al. (2020) “pese que son nativos tecnológicos no usaban aplicaciones tecnológicas educativas sino solo las de su agrado, de esta manera los educandos también han tenido que aprender, usar y manejar herramientas tecnológicas, para continuar con su formación estudiantil”(p. 138)

Algunas familias adquirieron por primera vez, un computador para el hogar o incluso un celular “inteligente” para sus hijos, y así recibir todas sus clases y no quedarse sin educación, como vemos en la experiencia compartida por Quiñones, J (2021) sobre la estrategia profes en acción utilizada en colegios del Distrito en Bogotá: “puede decirse que es un recurso pedagógico digital de clases grabadas: subidas a YouTube®, Vimeo® o cualquier otra plataforma digital de videos en línea (Horna y Rea, 2017)”. esto nos muestra que las herramientas digitales si apoyaron y deben seguir apoyando el proceso educativo.

Para los siguientes años contaremos con estudiantes youtubers, tiktokers, influencers, streamers, con competencias digitales adquiridos a raíz de la emergencia que dio lugar al cierre masivo de las actividades presenciales (UNESCO).

Los docentes de las diferentes áreas del conocimiento inician la búsqueda de software libre que permitan el proceso de aprendizaje, algunos docentes del área de inglés diseñan actividades como envío de fotografías de tareas realizadas por whats app, hablar frases en inglés en vivo por zoom, además utilizan plataformas como Jclíc, educaplay, para la evaluación del avance en el aprendizaje del idioma.

El municipio de Chiquinquirá no fue ajeno a este fenómeno, y en específico se observa en el Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, este colegio de educación privada, ubicado en el área rural, se ha preocupado para que sus estudiantes siempre tengan el mejor aprendizaje y estar en constante actualización de los currículos, junto con sus docentes y teniendo en cuenta los avances en tecnología en sus aulas interactivas y la sala de sistemas, como se puede observar en la ilustración 1, esta institución se mantiene en un nivel alto en el municipio.

Tabla 1.

Listado de establecimientos educativos no oficiales que superan el percentil 35

**LISTADO DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS NO OFICIALES
QUE SUPERAN EL PERCENTIL 35 CON BASE EN LAS PRUEBAS SABER 2017
PARA LA CONTRATACIÓN DEL SERVICIO EDUCATIVO
DE LA VIGENCIA 2019**

No.	ETC	Código DANE - ICFES	Código DANE - DUE	Nombre	Percentil Lenguaje 3 Colegio	Percentil Matemáticas 3 Colegio	Percentil Lenguaje 5 Colegio	Percentil Matemáticas 5 Colegio	Percentil Lenguaje 9 Colegio	Percentil Matemáticas 9 Colegio	Percentil Lectura Crítica 11 Colegio	Percentil Matemáticas 11 Colegio
1597	Boyacá	315176000067	315176000067	COLEGIO DE EDUCACION BASICA Y MEDIA TECNICA NUESTRA SEÑORA DE NAZARETH	94,0476	80,6548	85,0153	22,0183	94,3860	89,8246	97,0480	93,3579
1598	Boyacá	3151760000491	3151760000491	COLEGIO MIXTO SAN MARTIN DE PORRES	66,9643	69,0476	73,3945	70,3364				
1599	Boyacá	3151760000644	3151760000644	COLEGIO SEMINARIO MENOR DIOCESANO	98,5119	83,3333	94,1896	77,0642	97,8947	100,0000	92,6199	90,4059
1600	Boyacá	315176000792	315176000792	COLEGIO INFANTIL PIAGET	82,1429	97,3214	63,3028	71,2538				
1601	Boyacá	315176000857	315176000857	COLEGIO MONTESSORI	83,6310	50,2976	75,2294	32,4159	84,2105	19,2982	96,3100	91,8819
1602	Boyacá	315176000911	315176000911	COLEGIO TIRSO GARCIA	90,4762	87,5000	92,9664	96,9419				
1603	Boyacá	315176000971	315176000971	COLEGIO MILITAR CORONEL FRAY JOSE IGNACIO MARIÑO			68,1957	40,0612	34,7368	5,9649	76,7528	18,0812
1604	Boyacá	315176000989	315176000989	C.E. LA ALEGRÍA DE APRENDER	89,8810	87,5000	90,2141	79,2049				
1605	Boyacá	315176000997	315176000997	CENTRO DE ENSEÑANZA PRECOZ CAMINO AL SABER	91,9643	91,3690	97,2477	96,6361	95,4386	98,2456	92,2509	92,6199

Nota: Ubicación de la Institución Educativa superando el percentil. *Fuente* https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-379329_recurso_1.pdf

Antes de la pandemia por coronavirus Covid-19, los estudiantes de 8 a 10 años de esta institución tenían conocimientos básicos de tecnología, como el manejo del mouse y el teclado, pero se evidenciaba su curiosidad propia de su edad, frente al tema. Después de la pandemia se evidencia que los niños han mejorado sus competencias digitales y tienen un gran interés por estar siempre conectado a las herramientas tecnológicas.

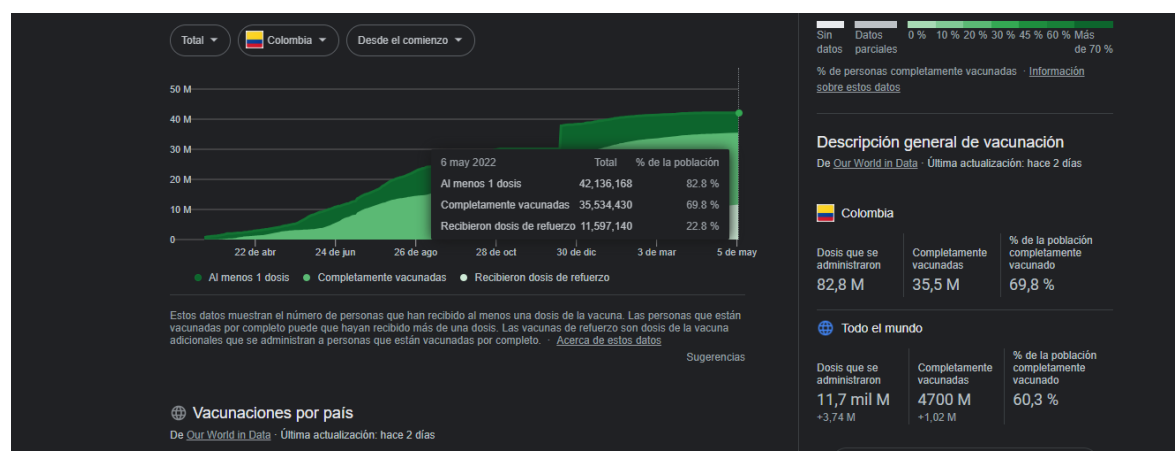
El Centro de Enseñanza Precoz en el año 2020, toma como estrategia educativa impartir clases por medio de la herramienta Zoom, al año siguiente, el colegio recibe de manera presencial a la mitad de los estudiantes, con el consentimiento de sus padres y de manera sincrónica a los estudiantes que están en casa, en el año 2022 todos regresan a las aulas de clase.

Vale recalcar que según las estadísticas del Our World in Data hasta el 6 de mayo del 2022 (Ilustración 2) el 82.8% de la población colombiana al menos tiene 1 dosis de la vacuna contra el Corona Virus, el 69.8% están completamente vacunados, y el 22.8% recibieron dosis de refuerzo.

Estadísticas del Our World in Data hasta el 6 de mayo del 2022.

Figura 1.

Estadísticas del Our World in Data hasta el 6 de mayo del 2022



Nota: Estadística de vacunas en Colombia. Fuente: https://ourworldindata.org/covid-vaccinations?country=OWID_WRL

En el retorno a clases presenciales se observa que uno de los efectos de la pandemia en el entorno educativo, fue el cambio total de la atención de los estudiantes, ya que ahora está inmersa en actividades muy diferentes a las académicas, precisamente por el modo en que tuvieron que demostrar sus conocimientos a través de las pantallas. Hay estudios sobre cómo se llevaron a cabo las clases virtuales, como explican Coronel, P. C. P., et al. (2020), en Ecuador se empieza con el uso de la plataforma de Facebook que en ese momento era una de las más conocidas, en los resultados de su encuesta realizada a docentes y estudiantes demuestra que antes de la pandemia era muy bajo el uso de las TIC, pero se vieron obligados a aprender y a usarlas con mayor frecuencia.

Toda la comunidad educativa, los docentes, estudiantes e incluso los padres de familia, son afectados por este fenómeno ya que cuando se retorna a las clases presenciales se evidencia la apatía, encontrándose con lo que se tiene que enseñar frente a la manera en que el estudiante desea aprender, viéndose afectados porque los estudiantes llegaron a sus clases presenciales con más interés por las herramientas digitales, quedando inmersos en la pantalla por mucho más tiempo de lo deseado, confirmando lo que describe Retamal, F. C. (2023), “Iniciando 2022, se evidencia que la educación y sus procesos en el nivel inicial demandan grandes retos respecto al regreso progresivo a clases presenciales” (p. 2).

En este contexto a modo de reflexión, en el tiempo de confinamiento los docentes impulsaron en los estudiantes el manejo de las herramientas digitales, las cuales se deben aprovechar en las aulas de clase y una de las mejores estrategias es con el uso de la gamificación.

Esta estrategia se llevará a cabo con estudiantes del grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, institución de carácter privado, ubicada en el área rural, por solicitud de la Rectora se plantea desarrollar esta estrategia en el área del inglés,

siendo una de las áreas que necesita refuerzo para mejorar sus habilidades de speaking and listening, como lo expone en su investigación Gil-Quintana, J., , Prieto Jurado, E. (2020).

De acuerdo con los planteamientos en los anteriores apartados y continuando con el propósito de la presente propuesta de investigación, se formula la siguiente pregunta que sustenta la investigación y se define en los siguientes términos:

Formulación

¿Cómo la estrategia de gamificación mejorará las habilidades de speaking and listening en el área de inglés del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá?

Justificación

En el año 2020 inicia una pandemia obligando a encerrarse en casa e iniciar una nueva modalidad educativa, la cual generó grandes cambios en la enseñanza aprendizaje, los docentes se actualizaron en el manejo de las tecnologías de la información, viendo la importancia del uso de plataformas digitales para usar con los estudiantes, los niños y niñas por su parte, empiezan su travesía estudiantil basándose en los conocimientos previos en el área de sistemas y al tener acceso a nuevas herramientas tecnológicas, desarrollaron habilidades digitales, adoptando nuevas posturas adictivas frente a estos medios que se utilizaron para el desarrollo educativo.

El Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, es un colegio privado, ubicado en el área rural del municipio de Chiquinquirá Boyacá, con familias de estratos medio y alto, que no fue ajeno a la problemática presentada y adopta diferentes estrategias para llegar a los estudiantes, da inicio a las guías de aprendizaje en donde se debían enviar videos para reforzar el aprendizaje de los temas y las clases 100% virtuales por la plataforma Zoom, al siguiente año imparten clases a estudiantes en el aula de clase de manera presencial, a aquellos que tuvieran el consentimiento de sus padres y de manera sincrónica (plataforma zoom) a los estudiantes que recibían sus clases en casa. A partir del año 2022 el total de los estudiantes reciben clases 100% presenciales.

Cuando los niños y niñas vuelven de manera presencial demuestran en las clases y en sus redes sociales las habilidades que desarrollaron al estar tanto tiempo frente a las pantallas digitales, en donde los docentes empiezan a enfrentarse al dilema de cómo afrontar la manera en que se enseña frente a la manera que el niño presta atención.

De allí nace la necesidad de implementar nuevas estrategias en la forma de enseñar, apoyándose en el interés tan frecuente de los estudiantes en el manejo de plataformas digitales.

Para cerrar un poco esta brecha, esta investigación se dirige a los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, niños y niñas entre 8 a 10 años como beneficiarios de una nueva estrategia de gamificación en el área del inglés, en donde podrán demostrar sus habilidades digitales desarrolladas en medio de la pandemia demostrándolas en el Speaking and listening que son las de más bajo puntaje, en ese sentido y de acuerdo con Pareja, C. M. V et al. (2021) en su investigación sobre la gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a estudiantes de primera “lo anterior posibilita al estudiante aprender de manera significativa, al mismo tiempo que desarrolla competencias comunicativas en lengua inglesa” (p. 2), siempre contando con la colaboración de la docente de inglés para la aplicación de esta teoría.

Con esta estrategia de gamificación aumentará en los estudiantes su motivación para el saber saber, su saber ser y su saber hacer, sintiéndose afianzados en sus competencias, demostrándolas en las diferentes pruebas de estado aplicadas a los grados de primaria.

Esta propuesta puede aplicarse a otros grados tanto de primaria y bachillerato, en las diferentes áreas del conocimiento, provocando en los estudiantes una nueva motivación para aprender por medio de lo que más les gusta en la actualidad, las pantallas digitales. Llegando incluso la institución puede adaptar esta nueva herramienta de gamificación e implementarla en los planes de área, mejorando la práctica pedagógica.

Objetivos

La contribución que dejará esta investigación está establecida desde la descripción del problema, sus antecedentes y formulación de la pregunta de investigación, a continuación se presentan los objetivos:

Objetivo General

Implementar la estrategia de gamificación para mejorar las habilidades de speaking and listening en el área de inglés del grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá.

Objetivos Específicos

Identificar en los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, sus habilidades en el manejo de las herramientas de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y su nivel en las habilidades de speaking and listening en el área de inglés.

Diseñar experiencias significativas basadas en gamificación como estrategia para el desarrollo de las habilidades de speaking and listening.

Ejecutar la estrategia de gamificación con los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá.

Marco referencial

Antecedentes

Teniendo en cuenta los aspectos que sustentan el problema de la investigación, en este apartado se situará el contexto en el que se ha desarrollado y se presenta el estado de la cuestión con la indagación a diferentes investigaciones en el contexto internacional y nacional que aportan a los intereses de la investigación.

Internacionales.

A raíz de la pandemia generada por el Covid 19 - Coronavirus, en el año 2020 los estudiantes del Colegio Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, iniciaron sus clases de manera virtual, haciéndose necesario el uso de diferentes herramientas digitales, al igual que muchos estudiantes en el mundo, como lo explica Coronel, P. C. P., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., , Zurita, I. N. (2020) en su investigación “Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza–aprendizaje durante la pandemia del COVID-19”, identificando que los docentes y los estudiantes no estaban preparados para pasar de la presencialidad a la virtualidad. Es una investigación descriptiva de cohorte transversal. Dando como resultado que las TIC son el medio fundamental para la enseñanza, sobre todo para llevar a cabo la teleeducación durante la pandemia Covid-19. Los autores llegan a la conclusión que tanto los estudiantes como los docentes hicieron su mejor esfuerzo para crear conexión, además que las TIC son un medio muy importante para el aprendizaje ya que se puede pasar del modelo pedagógico del constructivismo al del Conectivismo.

De allí la necesidad de iniciar con la gamificación en las aulas de clase aprovechando la potencialización ganada por los estudiantes en medio de la pandemia, como una estrategia en el

desarrollo del aprendizaje, según Gil-Quintana, J., , Prieto Jurado, E. (2020) en su investigación “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles” cuyo objetivo fue descubrir la concepción que tienen profesores y alumnos sobre la gamificación y su relación con el desarrollo de procesos de aprendizaje, la metodología partió de un estudio multicaso basado en un método mixto, recopilaron datos cuantitativos y cualitativos.

Los resultados de esta investigación fue la verificación de ventajas de la utilización de la gamificación en las aulas aumentando la participación y la interacción, la motivación por el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas. Los autores llegan a la conclusión que la gamificación sigue siendo muy novedoso y todavía persiste las clases con enseñanza tradicional y no en el aprendizaje basado en la innovación, en que el protagonista debe ser el estudiante para obtener un aprendizaje significativo, además que es importante modificar las estrategias educativas para poder integrar la gamificación.

Mendoza, et al. (2013) en su investigación en la Universidad de Monterrey, sobre el desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas con aprendizaje móvil, identifica que hay una preferencia de ciertas habilidades cognitivas influenciadas por el diseño instruccional de las plataformas como por la naturaleza misma de los cursos y que entre las habilidades tecnológicas destacadas tienen que ver con buscar, filtrar y usar información, organizar de mejor manera el trabajo individual y colaborativo y emplear sistemas de información (p. 1). Los autores concluyen que el uso de los móviles les permite tomar el control de procesos cognitivos e incluso evaluar sus saberes, confirmando que estamos inmersos en la sociedad del conocimiento y las instituciones educativas e incluso los padres de familia no pueden ser ajenos a este proceso.

La investigación realizada Retamal, F. C. (2023), sobre la percepción que tenían los docentes de educación física en relación del currículo utilizado en pandemia y el retorno a las

clases presenciales, determina como conclusión “que hubo un estado regular en la adquisición de aprendizajes respecto a la utilización de la PC en los años de confinamiento y también, que es necesario implementar un sistema de readaptación al momento de trabajar con las Bases Curriculares”. El confinamiento por la pandemia obligó a todas las instituciones educativas llevar el proceso de aprendizaje mediado por las Tic, permitiendo flexibilización del currículo, al regresar a las clases presenciales, se encontraron dos fenómenos la adicción por las pantallas digitales y un bajo nivel de aprendizaje.

La investigación realizada por Navarro Mateos et al. (2021) sobre la gamificación en el ámbito educativo español, tiene como objetivo “conocer la incidencia que la gamificación ha alcanzado en el ámbito educativo español para poder determinar en qué etapas y en qué asignaturas se está aplicando, sobre qué variables se incide y qué resultados se están obteniendo” esta revisión sistemática concluye que esta estrategia está en auge mostrando su potencial en el ámbito educativo español, haciendo énfasis en la motivación de los estudiantes, pero hace falta más implementación en las aulas de clase para conocer un mejor resultado de su potencialidad.

Nacionales

Vargas Macias, Z. L., Rodriguez-Hernandez, A. A., , Mendoza-Moreno, M. A. (2019). En su investigación “Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia”, describen la gamificación como estrategia de aprendizaje mediada por TIC, dando a conocer las técnicas, herramientas y mecánicas de gamificación adecuadas para el aprendizaje en línea, implementando la metodología propuesta por Richard Bartle. El enfoque de la investigación aplicada fue de enfoque mixto, ya que cuenta con investigación cuantitativa y cualitativa. Dando como resultados una revisión literaria,

también una prueba piloto en el área de Química y la identificación y clasificación de jugadores. Como conclusión se observó la aceptación de los estudiantes al sustentarles cómo se desarrolla una clase de forma gamificada, y se pudo identificar el interés por crear contenidos visualmente más atractivos, saliendo de la metodología de aprendizaje tradicional.

Los aportes de las investigaciones consultadas muestran la importancia en el desarrollo de esta investigación para la implementación de la gamificación aprovechando el interés de los estudiantes después de la pandemia en las herramientas digitales, como estrategia de aprendizaje para mejorar sus habilidades de Speaking and listening en el área de inglés de los estudiantes de grado quinto del colegio Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá.

García, F. Y. H., Rangel, E. G. H., , Mera, N. A. G. (2020). En su investigación “Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática” tuvo como objetivo examinar la evidencia existente sobre la incidencia del uso de software gamificado en el mejoramiento del rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas. La metodología utilizada fue la revisión sistemática, esquematizando los resultados de múltiples investigaciones originales primarias. Resultado principal de esta investigación, la gamificación puede incidir significativamente en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes siempre que las aplicaciones utilizadas estén diseñadas bajo parámetros cognitivos adecuados, se cimienten en elementos gamificados y el docente acompañe dicho proceso. Como conclusión es la innovación permanente de los docentes promoviendo colaboración, criticidad y conocimiento.

Pareja, C. M. V., Nino, J. B. N., , Vega, J. A. N. (2021). En su investigación “La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a estudiantes de primera infancia”

tuvo como objetivo identificar el impacto de la gamificación en los estudiantes de primera infancia en la habilidad oral del idioma inglés. Con un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. Dando como resultado un alto aprendizaje del idioma inglés en gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario en estudiantes de 4 a 6 años. Como conclusión después de aplicar un material didáctico gamificado se mejoró el rendimiento académico en las habilidades del inglés.

Acevedo, S. (2018) en su artículo Revisión de la educación y la tecnología desde una mirada pedagógica expresa que “esta relación entre educación y tecnología ha seguido empoderándose en el contexto contemporáneo y es muy fuerte, como tendencia global” (p. 12), y una de sus conclusiones es como la tecnología ha tomado terreno en el ámbito educativo y como las instituciones a nivel mundial lo utilizan para lograr la inclusión social.

Una de las investigaciones más recientes es la de Ramos Ortega, et al. (2023) la cual muestra los resultados de la implementación de la gamificación en niños de grado quinto en el área de geografía en un colegio de Cartagena, algunos resultados fueron, la motivación por parte de los estudiantes, además del mejoramiento del rendimiento académico. En esta investigación utilizaron plataformas digitales como Kahoot, Google forms, Educaplay, abarcando las diferentes temáticas, demuestran que si fue posible innovar con tecnología y que se puede aplicar a cualquier área del conocimiento.

Marco Teórico

Esta propuesta se basa en la teoría de Howard Gardner, este pedagogo muestra un modelo de entendimiento que la mente utiliza por medio de 8 habilidades llamadas inteligencias múltiples: habilidades Verbales / Lingüística, habilidades Lógicas / Matemática, habilidades

Visuales / Espacial, habilidades Musicales / Rítmica, habilidades Corporales / Kinestésica, habilidades Interpersonales, habilidades Intrapersonales, habilidades Naturalistas.

Gardner explica su enfoque teórico en que cada ser humano tiene una combinación única de su inteligencia: desde la perspectiva de las Inteligencias Múltiples, se reconoce que lo más importante no es saber el Coeficiente Intelectual de las personas, sino conocer qué tipos de inteligencia son predominantes y cuáles están menos desarrolladas (Ander-Egg, 2006, p.4).

Las habilidades Verbales / Lingüística se refiere a la manera efectiva del uso de las palabras, esta inteligencia se evidencia en escritores y oradores, las habilidades Lógicas / Matemática son aquellas que se evidencias en los cálculos matemáticos, el pensamiento lógico, la facilidad para la resolución de problemas.

Las habilidades Visuales / Espacial se observa cuando se puede manipular la información visual más fácilmente, contextualizándolo en la realidad desde símbolos, formas, colores. Habilidades Musicales / Rítmica son habilidades con tendencia a aprender a tocar un instrumento musical o habilidad vocal, desarrollando la creatividad utilizando ritmos y melodías.

Las habilidades Corporales / Kinestésica, se manifiestan en el logro del perfeccionamiento del control de movimientos utilizándolos de una manera competente y de alto rendimiento. Las habilidades Interpersonales involucran el manejo de las emociones, teniendo la capacidad de comunicarse claramente y tomando decisiones para su bienestar y el de los demás.

Las habilidades Intrapersonales es la capacidad de conocerse así mismos, para desenvolverse de una manera eficaz en la sociedad. Las habilidades Naturalistas se manifiesta por el deseo de conocer el funcionamiento de todas las cosas, incluyendo la naturaleza y estar en contacto con ella.

Según el direccionamiento estratégico de la Institución Educativa también se tiene en cuenta la teoría de Glenn Doman quién afirma que el amor y el cuidado son la base para que el niño sea como “una esponja” para recibir información, con la estrategia del manejo de bits de inteligencia que ayudan a establecer conexiones neurales. Este método también es utilizado en la estimulación temprana para enseñar a leer desde muy pequeños, dependiendo del interés y habilidades que tengan los niños, desarrollando habilidades cognitivas, de memoria y percepción.

Este método sugiere que se realice con entusiasmo, que no sea aburrido y por momentos cortos dependiendo del interés de los niños, si se pierde su atención se debe llevar a cabo una actividad lúdica de apoyo para terminar las actividades, haciendo de este método muy flexible y adaptable a las necesidades y habilidades de los estudiantes.

Los bits que se utilizan deben atraer la curiosidad del niño, con tamaño y colores que atraigan su atención, actividad que debe ser repetida tres veces al día haciendo que el niño reconozca las palabras globalmente y no silábico, este ejercicio al ser repetitivos el niño utilizará su memoria visual y auditiva.

Igualmente, en esta propuesta se tiene en cuenta a Jean Piaget y su teoría, ya que está dirigida a docentes de primaria los cuales deben detectar las inteligencias múltiples de Gardner y combinarlas con las características cognitivas de los niños y niñas. Según Piaget la etapa de los niños entre 8 a 10 años, es la etapa de operaciones concretas la cual está enmarcada por la disminución del pensamiento egocéntrico y es la edad en la que el niño tiene la capacidad para concentrarse en más de una cosa según el estímulo recibido.

En este mismo sentido se tiene en cuenta la importancia de la motivación en la educación iniciando con Tolman considerado como el teórico cognoscitivo, teoría entre el ser y el medio, “a partir de la teoría de la expectación, sus experimentos permiten una concepción más clara del

concepto de aprendizaje, los conceptos se mantienen vigentes en la concepción moderna de la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje”. Otra teoría es la de Maslow que dice “el deseo de llegar a ser cada vez más lo que uno es de acuerdo con su idiosincrasia, llegar a ser todo lo que uno es capaz de llegar a ser” Batista Silva, A. et al. (2010).

Finalmente se hace referencia a la Aplicación de las TIC´s en educación por medio de la estrategia de la gamificación, a este respecto Richard Bartle, catedrático del Reino Unido en su estudio desde 1970, explica los roles y el comportamiento de los jugadores según sus motivaciones, en el artículo Casaus, F. G., (2020) escribe el concepto de gamificación según Ramírez Cogollor (2014), gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos.

Gamificación

La gamificación es tomada como una estrategia innovadora para sacar de la rutina en momentos en que el público no se lo espera y pretende captar la atención inmediata por medio de actividades cortas, algunas veces seleccionando roles y trabajando en equipo, por lo general se utilizan herramientas tecnológicas. De acuerdo a Vargas Macias, Z. L., Rodriguez-Hernandez, A. A., , Mendoza-Moreno, M. A. (2019) describiendo lo que explica Deterding et al. (2011) el término gamificación surgió alrededor del 2008, como apoyo en las diferentes asignaturas, definiéndola como “proceso de usar el pensamiento y las mecánicas de juegos en contextos distintos a estos con el fin de resolver problemas y comprometer a los usuarios” (p. 2).

Por otra parte, Mageswaran et al. (2016), definen gamificación como “La técnica de aprendizaje que incorpora mecánicas de juegos dentro del ámbito educativo-profesional”. Así

mismo, Gaitan (2013) lo define como “el uso de elementos, dinámicas y frameworks de juegos para promover comportamientos deseados en contextos distintos a los juegos”.

Al respecto, en relación a la gamificación Quiñonez, J (2021), presenta un rastreo bibliográfico sobre el uso de la gamificación en la educación en momentos de emergencia “Con respecto a la categoría de gamificación en la educación, se han encontrado 66 documentos, relacionados con los juegos y simulaciones, el estado de la cuestión del tema de la gamificación, la metodología STEM para la enseñanza, el juego en el desarrollo infantil y la gamificación para la enseñanza de lenguas extranjeras, entre otros” (p. 26).

Habilidades en el Idioma Inglés

Las cuatro habilidades comunicativas que se desarrollan en los estudiantes en el área de inglés son: comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking), comprensión de lectura (Reading) y expresión escrita (Writing). Por medio del Marco Común Europeo se estandarizan los temas de acuerdo a su complejidad por niveles A1, A2, B1, B2, B3, C1, C2, sin embargo, no es obligatorio usarlo en las aulas de clase, aunque el Consejo Europeo (2020) “apoya los métodos de aprendizaje y enseñanza que ayudan a desarrollar actitudes, conocimientos y destrezas, necesarios para llegar a ser independientes a la hora de pensar y actuar y, a la vez más responsables, participativos en relación con otras personas” (p. 12).

Igualmente se tiene en cuenta para la enseñanza aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua a Castillo R. (2014) “Los estudiantes no necesitan solamente darse cuenta de lo que es el conocimiento, necesitan aprender a usarlo, cuándo y dónde usarlo, y por qué usarlo”. (p. 9). Explica como el conocimiento estratégico evoluciona a lo largo de fases interconectadas por contextos y motivaciones: un primer nivel fáctico, reconocimiento de esquemas organizados, inventario de los elementos constitutivos de los códigos; un segundo nivel funcional, vinculado

con el cómo usar las herramientas del lenguaje para el hacer en el mundo; y un tercer nivel meta-cognitivo, que da cuenta del saber elegir el cuándo y el cómo implementar estos desarrollos en una producción cada vez más autónoma (como sujeto), creativa (como diversidad) e ideológica (visión de mundo) (p. 10).

Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son todas aquellas actividades que utilizan los docentes para desarrollar un objetivo de aprendizaje desde la planificación, su desarrollo y logro obtenido al final de una clase.

A partir del concepto de estrategia que es el arte de dirigir los docentes buscan que cada clase sea una experiencia única para el estudiante con un aprendizaje significativo. La didáctica se refiere a la manera en que el docente maneja la clase en cuanto a disciplina, objetivo de aprendizaje, recursos, ambiente, enfoque, actividades a realizar por parte del estudiante e indicadores de logro.

Dicho en las palabras de Herrera Gutiérrez, C., , Villafuerte Álvarez, C. A. (2023) “Las estrategias didácticas en la educación generan un gran efecto en el desarrollo del aprendizaje por parte de los estudiantes, donde se reflejan resultados positivos que generan beneficio tanto al profesor como al alumno” (p. 1). La implementación de estrategias didácticas es como un ciclo en donde la planeación se debe hacer con tiempo, luego se llevan a la práctica y allí se observará si realmente tuvo el impacto esperado y finalmente esta estrategia volverá a ser modificada de acuerdo a la experiencia que se haya obtenido.

Para ser un docente innovador actual, se necesita que el docente se capacite para que implemente la tecnología en sus estrategias didácticas, haciendo uso de los conocimientos y

habilidades adquiridos durante la pandemia, brindando a los estudiantes la oportunidad de mejores aprendizajes.

Competencias Digitales

Las competencias digitales son aquellas habilidades que permiten el manejo de las herramientas tecnológicas de una manera consciente y responsable, este conocimiento permite el manejo seguro de las tecnologías de la información.

La alfabetización digital se inicia a muy temprana edad, de allí el termino nativo digital, que son aquellas personas que han crecido en la era digital y poseen facilidad en el manejo de la tecnología.

En el contexto de la pandemia se evidenció la deficiencia de estas habilidades por parte de los docentes pero que a la vez se desarrollaron a la par con sus estudiantes, esto requirió de inversión de tiempo y económico, sin embargo, aún se observa una gran brecha digital entre estudiantes y docentes.

Actualmente con la presencia de nuevas tecnologías se hace más difícil saber cuáles son las competencias digitales que se deben desarrollar, como menciona Díaz-Arce, D., , Loyola-Illescas, E. (2021) en su estudio sobre Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación “debido a la naturaleza siempre cambiante de las tecnologías en la actualidad, es difícil definir cuáles son las competencias básicas que se deben fomentar en los ciudadanos, ya que las mismas pueden cambiar en cortos periodos de tiempo” (p. 8).

Classcraft

Este software fue creado por el canadiense Shawn Young en el 2013, tiene una interfaz llamativa en donde recrea un ambiente de manera épica, ofrece al docente la oportunidad de

programar las acciones que deben realizar los estudiantes, asignar recompensas por entregar a tiempo, organizar para el trabajo en equipo, a los estudiantes les permite seleccionar un avatar el cual tendrá roles como mago, guerrero o sanador y una mascota de acompañante, avanzar en los retos propuestos para continuar en un nuevo mundo y recibir recompensas.

Cada reto es una tarea que el estudiante debe cumplir para avanzar y los mundos son las Unidades del área del conocimiento, las cuales se pueden programar por semana, meses o periodos académicos.

Se inicia con un compromiso firmado por el estudiante denominado el pacto del héroe, en donde se compromete a trabajar en equipo para obtener un mayor puntaje en grupo, cumplir reglas como las fechas de entrega y esto hará que se desbloqueen poderes en su avatar como por ejemplo entrar en comunicación con los compañeros. Igualmente tiene penalizaciones que el docente puede manejar por irrespeto u otra falta, esto implica trabajo extra o disculpas en la clase, para el estudiante significaría que el jugador cae en combate.

Esta plataforma permite recibir los trabajos en forma virtual, en cualquier formato de texto o de audio, haciendo que sea mucho más fácil su presentación, además avisa al docente de la entrega y da el puntaje que se programó desde el inicio.

“Con Classcraft no cambiamos nuestra forma de dar clase, cambiamos la forma en que anotamos los comportamientos de nuestro alumnado, haciéndolos visibles si es preciso y ayudando a mantener la atención y la motivación en todo momento”. (Calvillo, C. K, 2021. p. 8).

Marco Legal

A continuación, se presenta la normatividad vigente consultada relacionada con esta investigación:

Tabla 2.*Normatividad educación/tecnología en Colombia*

Ley / Decreto	Regulación
Constitución Política de Colombia 1991	Promueve el uso de la tecnología en la educación
Ley 115 de 1994	El congreso de la República de Colombia expide la Ley General de Educación
Ley 715 de 2001	Dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación
Marco Común Europeo 2002	Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.
Ley 1098 de 2006	Código que tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes
Plan Nacional de TIC 2008 – 2019	Busca que todos los colombianos se informen y se comuniquen haciendo uso eficiente y productivo de las TIC para mejorar la inclusión social y aumentar la competitividad.
Plan Estratégico de Tecnologías de la Información 2019/2022 Ministerio de Educación Nacional	Gestiona los recursos de tecnología de la información y las comunicaciones como un factor estratégico generador de valor para la Entidad y el sector educación.

Nota: Normatividad Colombiana relacionada con Educación. *Fuente* de autoría propia

Marco Metodológico

Tipo de Investigación

El presente estudio de investigación se enmarca en la línea de profundización en educación tecnología e innovación de la maestría en Educación, ya que busca indagar acerca de la aplicación de la gamificación apoyándose en el interés de los estudiantes pos-pandemia en las nuevas tecnologías que están a su alcance.

Está enmarcado en el tipo de investigación descriptiva con enfoque cualitativo empleando técnicas como la observación y la comunicación, se aplican instrumentos para recolectar la información como la entrevista a la rectora, encuestas en línea a docente, padres de familia y estudiantes objeto de estudio, ya que la investigación radica en la construcción de información para la toma de decisiones y la transformación social (Hernández Sampieri, R. et al, 2018, p. 60).

El primer tema tiene que ver con las habilidades tecnológicas que han desarrollado los estudiantes del Centro de Enseñanza Precoz del “Camino al Precoz” de Chiquinquirá. En esta parte, se trabajó con estudiantes que entraron a la pandemia en el año 2020 estando en el grado primero o segundo de primaria.

El segundo tema indaga sobre la teoría de la gamificación y sus herramientas, que fueron aplicados en el área de inglés en las habilidades de Speaking and Listening. En esa medida, los alcances de esta investigación impactaron a los estudiantes de grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, en el área de inglés, asignatura concebida dentro de las áreas obligatorias del Ministerio de Educación Nacional, se potenciaron las habilidades de Speaking and Listening, por medio de estrategias de gamificación apoyándose en el gran interés de los niños y de las niñas en las tecnologías desarrolladas en la pandemia. Dando respuesta al interrogante ¿Cómo apoyarse en el potencial alcanzado por los estudiantes en

el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia, utilizando la estrategia de gamificación para mejorar las habilidades de speaking and listening en el área de inglés del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá?

Técnicas

Para resolver la pregunta de investigación se lleva a cabo la socialización de la observación y entrevista abierta y directa con la rectora de la Institución Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, al igual que con la docente del área de inglés en primaria se socializa el tema de estudio y una encuesta virtual y a través de un instrumento virtual diseñado para los estudiantes del grado quinto objeto de estudio para desarrollar en compañía de sus padres, en donde demostraron y contaron abiertamente sus habilidades tecnológicas y una encuesta virtual dirigida a padres de familia donde corroboraron la necesidad de encausar en el marco de este proyecto el gusto de sus hijos por la tecnología. (Hernández Sampieri, R. et al, 2018, p. 171).

Población y Muestra

Situados en el contexto de la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” institución de carácter privado, se encuentra ubicada en el área rural Km 2 Vía Bogotá - Chiquinquirá, cuenta con aproximadamente 330 estudiantes en niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, siendo su modalidad el área de inglés, encontrándose entre los mejores colegios en la calificación ICFES.

Los beneficiarios de esta investigación son niños y niñas entre 8 a 10 años de edad, que en el año 2020 se encontraban en grado primero máximo en segundo de primaria, ya que la institución siendo un Centro de Enseñanza *Precoz*, promueve a los estudiantes a siguientes

grados de acuerdo a su avance en el aprendizaje, estos estudiantes en medio de la pandemia, lograron desarrollar habilidades tecnológicas manejando dispositivos digitales para el desarrollo de sus clases virtuales.

Para la muestra representativa de esta investigación, se toma en cuenta el aspecto no probabilístico retomando lo que dice el autor Roberto Hernández Sampieri sobre la muestra no probabilístico, ajustándose a esta investigación:

La elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra. Este procedimiento no es mecánico ni en base a las fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o grupo de personas. Las muestras seleccionadas por decisiones subjetivas tienden a estar sesgadas, el elegir entre una muestra probabilística o una no probabilística depende de los objetivos del estudio del esquema de investigación y de la contribución que se piensa hacer con dicho estudio. (p. 131).

De acuerdo a lo anterior se toman 25 niños de grado quinto de esta institución, haciendo el análisis partiendo de la fecha en que inicia la pandemia y la edad en que estaban los niños en ese momento hasta este año 2023, y con base en el estudio de las etapas de desarrollo según Piaget, están en la etapa de operaciones concretas, cuando comienzan a pensar lógicamente sobre eventos concretos, su pensamiento se vuelve más lógico y organizado.

Se selecciona esta unidad para delimitar la población y generalizar resultados, por estar en el grado que finalizan sus estudios básicos de primaria y pasan a secundaria con destrezas afianzadas por la implementación de la gamificación y pueden ser referentes para toda la población seleccionada, además de establecer parámetros que permitan que la institución adopte esta nueva herramienta e implementarla en los planes de área, mejorando la práctica pedagógica.

Instrumentos

Los instrumentos fueron seleccionados teniendo en cuenta la muestra de aspecto no probabilístico usada para esta investigación de clase sujeto-tipo (Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., , Baptista Lucio, P., 2018, p. 142), donde el objetivo es la calidad de la información y no la cantidad, fueron diseñados basados en la pregunta para su *validez*, el contenido y desarrollo está relacionado con el tema a investigar, ¿los docentes estamos utilizando el potencial alcanzado por los estudiantes en habilidades digitales?, habilidades que desarrollaron en medio de la pandemia covid-19.

Estos instrumentos además cumplen con la relación con el constructo de otras investigaciones realizadas, su diseño es *confiable* según los siguientes criterios, se tiene amplios conocimientos actualizados sobre el tema investigado, se utilizó un lenguaje usado por los respondientes, al listar variables se tuvo en cuenta que fueran medibles y observables, se revisó su definición conceptual para que los sujetos a los que se les aplicó comprendieran el significado, la facilidad de administración (enlace compartido por whats app).

Después del diseño de los instrumentos fueron aplicados por su confiabilidad y validez revisado por tres expertos, Magister en Derechos Humanos, Magister en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera, Magister en Derecho Público (Apéndice A)

- *Entrevista:* Se lleva a cabo reunión con la Rectora de la Institución Educativa socializando el objetivo del estudio desde el inicio, la rectora hace sugerencias como llevar a cabo la investigación con los niños y niñas que ingresan al grado 5º, además de diseñar una circular informado a los padres del proceso que se llevará a cabo en las clases de inglés, e informándoles sobre el consentimiento informado, el envío del link para la aplicación de los instrumentos

tanto para los padres de familia y como para los estudiantes que ingresan para este año 2023 al grado quinto. (Ver Apéndice B)

- *Encuesta virtual*: Reunión con docente del área de inglés en primaria para la socialización de la investigación y su implementación. Se aplica el instrumento. (Ver Apéndice C)
- *Encuesta virtual*: Se envía circular desde rectoría de la institución educativa a los padres de familia de los estudiantes objeto de estudio del grado quinto, socializando el objetivo de la investigación y el envío de link de instrumento vía Whats App. (Ver Apéndice D)
- *Instrumento virtual para estudiantes*: Se socializa con los estudiantes objeto de estudio del grado quinto, para verificar sus destrezas en tecnología, se realiza el envío de link del instrumento vía Whats App de los padres de familia. (Ver Apéndice E)

Fases

Esta investigación se desarrolla en cuatro fases que se relacionan con el cumplimiento de los objetivos específicos como se describen a continuación:

Primera Fase – Recolección de la información

En la primera fase se da inicio a la definición de la problemática detectada, se limita a una institución, su población y se selecciona la muestra objeto de estudio, se determina la finalidad de la investigación, planteamiento de objetivos, la justificación y la pregunta problema, además se construye el estado del arte mediante la consulta de fuentes literarias y la selección de la metodología, tipo de investigación, enfoque e instrumentos utilizados para dar cumplimiento al objetivo número uno: identificar en los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá, sus habilidades en el manejo de las

herramientas de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y su nivel en las habilidades de speaking and listening en el área de inglés.

Segunda Fase – Diseño de experiencias significativas

En esta fase se hace la selección del software libre *classcraft* para la programación y el diseño de las *misiones* de los estudiantes en el área de inglés fortaleciendo las habilidades de speaking and listening, en conjunto con la docente de la asignatura, se hace socialización a los estudiantes objeto de estudio del grado quinto sobre cómo puede navegar en el software, se firma el *pacto del héroe* por parte de los estudiantes. (Ver apéndice F), además, se crea entre todos, un decálogo de responsabilidades frente al uso de los dispositivos digitales.

Tercera Fase – Ejecución de la estrategia

La tercera fase es donde se inicia la gamificación como estrategia para mejorar las habilidades de speaking and listening de los estudiantes del grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber”, primero se le comunica a los padres de familia del inicio de la estrategia para que puedan seguir los avances de sus hijos ingresando por el app app.classcraft.com/parent, a los estudiantes se les informa que deben ingresar a la plataforma ya sea en un computador o un celular, mediante el app app.classcraft.com/student, escribir su código para empezar y seleccionar un avatar (Ver apéndice G), e iniciar a navegar y cumplir a tiempo las misiones establecidas para otorgarle puntos de recompensa.

Los estudiantes objeto de estudio entregan al colegio un pendón con el decálogo elaborado por los mismos estudiantes sobre el manejo responsable de las TIC, se deja la propuesta por escrito para adicionar la gamificación en las clases no solamente de inglés sino en otras asignaturas, apoyados en la buena acogida por parte de las Directivas y docentes de la

institución educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá,
para el fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en la sociedad del conocimiento.

Resultados

Para analizar los resultados se tuvo en cuenta el Escalograma de Guttman, este método se utiliza para medir actitudes, desarrollado por Louis Guttman. Se basa en el principio de que algunos ítems indican en mayor medida la fuerza o intensidad de la actitud.

Descripción de Resultados

Basados en la teoría de Howard Gardner sobre las inteligencias múltiples y la teoría de Jean Piaget sobre las características cognitivas de los niños y niñas en cada etapa, se canalizaron habilidades en las TIC de los niños y niñas de grado quinto objeto de estudio del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” que habían adquirido en el confinamiento de la pandemia y se aplican en esta investigación, fortaleciendo las habilidades de speaking and listening del área de inglés.

También se resalta la adaptabilidad de la teoría de Glenn Doman que enmarca el direccionamiento de la Institución Educativa, el cual afirma que el amor y el cuidado son la base para que el niño sea como “una esponja” para recibir información, con la implementación de la estrategia de la gamificación que contó con todo el apoyo de las directivas, docentes y padres de familia, verificando la ventaja académica que se obtuvo al motivar a los niños y niñas a aprender inmersos en la nueva sociedad del conocimiento.

Además de estas bases teóricas y como se describe en las fases anteriores, se da cumplimiento a los objetivos específicos establecidos en la investigación así:

Primer Objetivo específico

Identificar en los estudiantes del grado Quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” sus habilidades en el manejo de las herramientas de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y su nivel en las habilidades de speaking and listening en el área de

inglés. Se logra a través de los instrumentos de investigación aplicados, entrevista a la Rectora de la institución educativa, encuesta a docente del área de inglés de primaria de la institución educativa, encuesta a padres de familia y estudiantes objeto de estudio de grado quinto.

Según las rúbricas validas por medio de los tres expertos, profesionales (Apéndice A) se realizan los ajustes sugeridos, se verifica la población, el tipo de preguntas, la redacción y ortografía y el logro del objetivo, obteniendo un nivel alto, además se verifica la importancia de cada pregunta relevante para la investigación.

Entrevista con Rectora de la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” Esp. Nancy Esperanza Suárez

Se lleva a cabo una entrevista informal con la Rectora de la Institución Educativa socializando el alcance de la investigación, la rectora hace sugerencias como llevarlo a cabo con los niños y niñas que ingresan al grado quinto (5°), además de diseñar una circular informado a los padres del proceso que se llevará a cabo en las clases de inglés, e informándoles sobre el consentimiento informado, el envío del link para la aplicación de los instrumentos tanto para los padres de familia y como para los estudiantes que ingresan para este año 2023.

Tabla 3.

Resultado entrevista rectora I.E.

grado/area	respuestas		puntuación total	
	Investigadora	Rectora	desacuerdo	acuerdo
2	desacuerdo	desacuerdo	2	0
3	acuerdo	desacuerdo	1	1
5	acuerdo	acuerdo	0	2
sistemas	desacuerdo	desacuerdo	2	0
sociales	acuerdo	desacuerdo	1	1
inglés	acuerdo	acuerdo	0	2

Nota. Actitud para medir: a qué grado y en qué área se aplica la estrategia de gamificación.

Fuente de autoría propia

Encuesta virtual docente de inglés primaria

Se lleva a cabo la socialización con la docente de inglés sobre el proceso que se va a llevar con grado quinto (5°), utilizando la estrategia de gamificación para mejorar las habilidades de listening and speaking. La docente se muestra interesada y lista para incluir en su currículo esta estrategia.

Análisis encuesta diligenciada por la docente de inglés:

Figura 2.

Encabezado encuesta docente de inglés

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS DEL CENTRO DE ENSEÑANZA PRECOZ CAMINO AL SABER

La información que aquí se suministre será de carácter confidencial y estará protegida conforme lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012.

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el potencial alcanzado por los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia permitiendo la implementación de la Gamificación como Estrategia Pedagógica en las clases de inglés en el grado 5° del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber", para el trabajo de grado de la Maestría en Educación.

Atentamente,

Constanza Cecilia Cano Prada

Aceptación de manejo de Habeas data *

Si

No

Nota: Encuesta a docente de inglés de primaria (Apéndice C), rúbrica de validez (Apéndice A). *Fuente de autoría propia*

Se aplica el instrumento únicamente a la docente Sandra Quiroga identificada con el documento de identidad No.23495704, ya que la Institución Educativa solo contrató a una docente de inglés para primaria este año, respondiendo así a las preguntas de la encuesta: maneja al 100% las Tic's es excelente en su aplicación, ha enseñado más de dos años en grados de primaria, su opinión sobre el aumento de las competencias digitales de los niños y niñas en medio de la pandemia explica que los niños y niñas se volvieron ciberdependientes, con gran experiencia en videollamadas y manejo de diversas plataformas, los cambios que observó en los niños y niñas

después de la pandemia en cuanto al manejo de las Tics manejan plataformas, videollamadas, socializan virtualmente, además confirma que los niños y niñas se entretienen utilizando los dispositivos móviles más de 2 horas cada día en juegos y youtube, los ubica en una escala alta en el manejo de plataformas digitales.

Tabla 4.

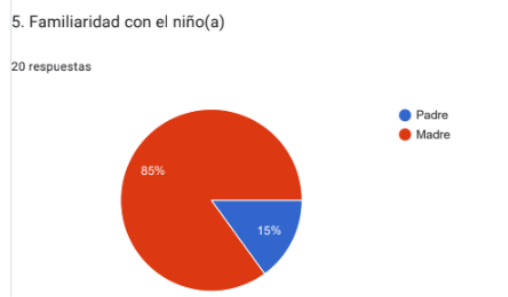
Resultado encuesta docente de inglés Primaria I.E.

preguntas	respuestas		puntuación total	
	Rectora	docente inglés	SI	NO
Maneja las Tics	no	si	1	1
Ha enseñado en grados de primaria	si	si	2	0
Ha visto aumento de las competencias digitales de los niños y niñas después de la pandemia	si	si	2	0
Los niños usan más de 2 horas en las pantallas digitales	si	si	2	0

Nota: Actitud a medir: grado de conocimientos tics. *Fuente* de autoría propia
Encuesta a Padres de familia

Figura 3.

Encabezado encuesta a padres de familia



Nota: Encuesta a padres de familia grado quinto (Apéndice D), rúbrica de validez (Apéndice A). *Fuente* de autoría propia

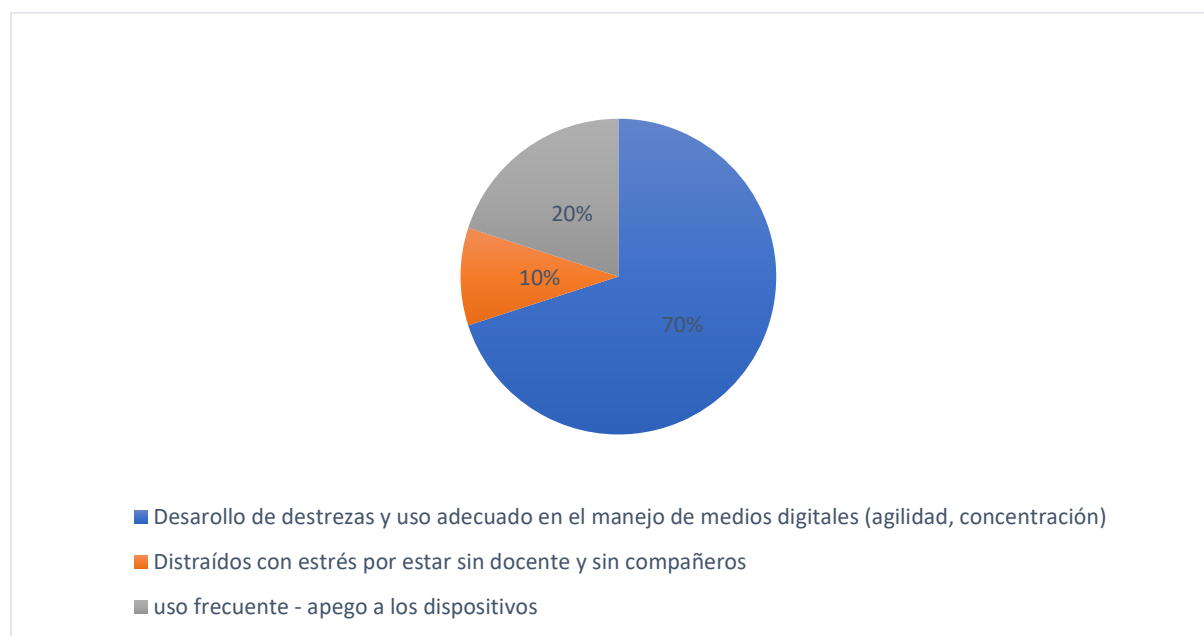
Responden a la encuesta 20 de 25 padres de familia, 85% madres de familia y el 15% restantes respondida por padres de familia, quienes comentan sobre los cambios que observaron en los niños y niñas, durante la pandemia en cuanto al manejo del computador y de los dispositivos móviles explican que se nota el uso adecuado de las plataformas digitales y el desarrollo de destrezas en el manejo de medios digitales.

A la pregunta:

¿Qué cambios observó en el niño(a) durante la pandemia en cuanto al manejo del computador y de los dispositivos móviles?

Figura 4.

Cambios observados durante la pandemia en el manejo de dispositivos móviles



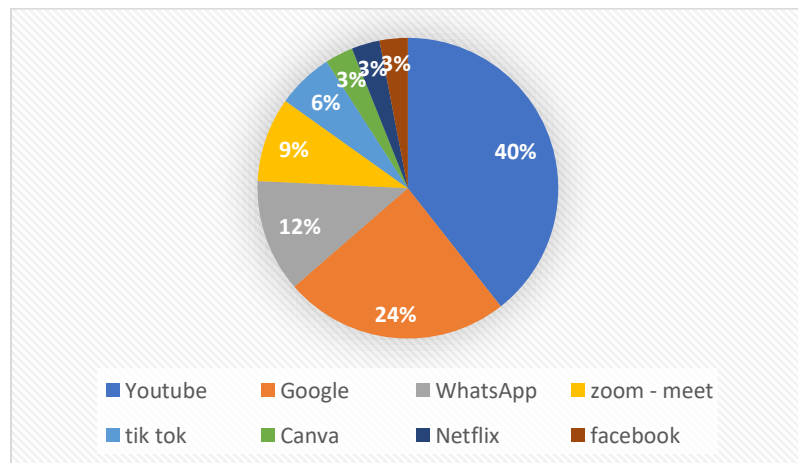
Nota: Apéndice D. Fuente de autoría propia

El 70% de los encuestados están de acuerdo en que se desarrollaron destrezas y habilidades en el manejo de los dispositivos móviles, un 20% observaron que sus hijos utilizaron frecuente y se apegaron a los dispositivos y un 10% notaron estrés y distracción en sus hijos al no tener un docente y compañeros de manera presencial.

¿Cuáles plataformas digitales frecuenta el niño (a)?

Figura 5.

Plataformas digitales frecuentes por los niños



Nota: Apéndice D. Fuente de autoría propia

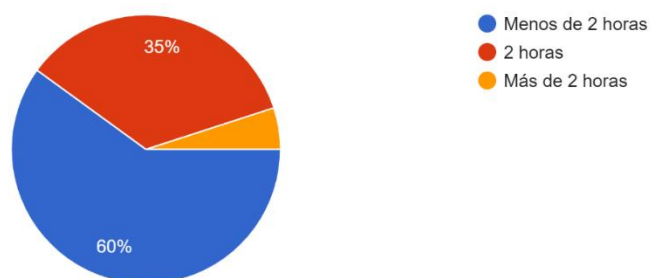
Las plataformas digitales que más frecuentan los niños y niñas, según sus padres, son: Youtube con un 40%, Google un 24%, WhatsApp en un 12%, seguidos por zoom – meet, tik tok, entre otros, corroborando que los estudiantes aprendieron a manejar mejor los dispositivos en pandemia.

A la pregunta del tiempo que se entretiene el niño(a) utilizando los dispositivos móviles cada día

Figura 6.

Tiempo utilizado en los dispositivos móviles cada día

20 respuestas



Nota: Apéndice D. Fuente de autoría propia

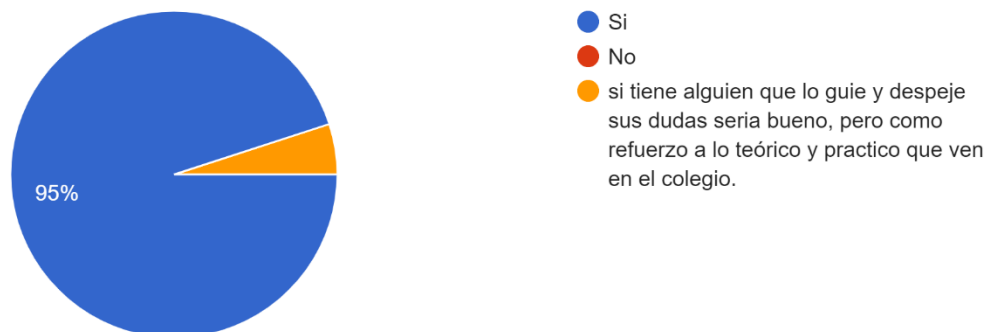
El 60% dice que menos de 2 horas, el 35% opina que su hijo solo utiliza los dispositivos en el día 2 horas, solo un 5% opina que sus hijos utilizan más de 2 horas frente a los dispositivos digitales.

En la pregunta *¿Le gustaría que el niño aprenda inglés en el colegio utilizando plataformas digitales?* La mayoría de los padres les gustaría que el niño aprenda inglés en el colegio utilizando plataformas digitales.

Figura 7.

Uso de plataforma digital para aprender inglés

20 respuestas



Nota: Apéndice D. Fuente de autoría propia

Encuesta a estudiantes Grado Quinto

Figura 8.

Encabezado instrumento aplicado a estudiantes




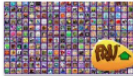


Nota: Encuesta a estudiantes quinto de primaria (Apéndice E), rúbrica de validez (Apéndice A). *Fuente* de autoría propia

El instrumento se diligencio en compañía del padre o madre de familia.

Figura 9.

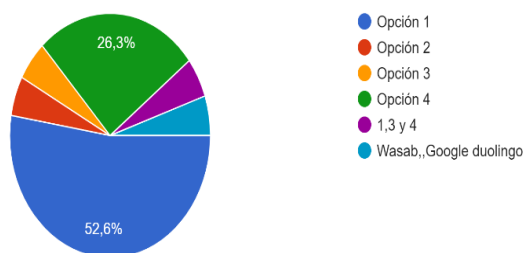
Logotipos de apps que identifican los estudiantes y han utilizado

Selecciona una o varias opciones de la imagen que identificas y utilizas desde tu celular o computador

- Opción 1
- 
- Opción 2
- 
- Opción 3
- 
- Opción 4
- 
- Otra...

Selecciona una o varias opciones de la imagen que identificas y utilizas desde tu celular o computador

19 respuestas



Nota: Apéndice E. *Fuente* de autoría propia

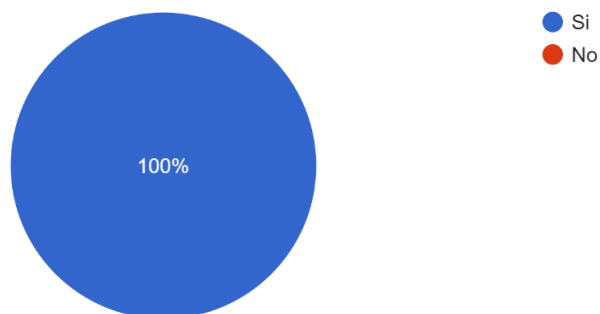
Todos los estudiantes encuestados identifican los logotipos de las Apps que utilizan frecuentemente, el 52.6% identificó YouTube (la opción 1) y el 26.3% tik tok (la opción 4), igualmente las respuestas permiten ver que también identifican los juegos friv y minecraft que son juegos de construcción.

A la pregunta ¿En la pandemia aprendiste a manejar el zoom, youtube, juegos en el celular y en el computador?

Figura 10.

Manejo de zoom, youtube, juegos en el celular

19 respuestas



Nota: Apéndice E. Fuente de autoría propia

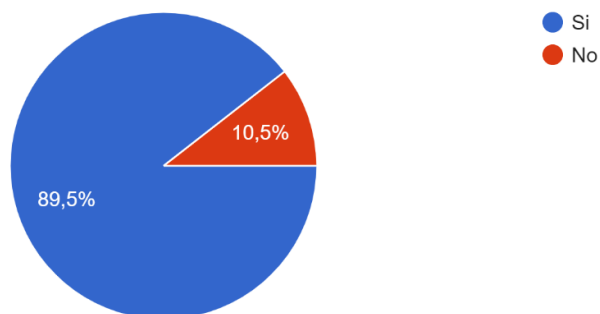
El 100% de los estudiantes aprendieron a manejar plataformas digitales en el computador y en el celular, de allí la importancia de apoyarnos en este aprendizaje que adquirieron en el confinamiento.

Le gustaría jugar y al mismo tiempo aprender inglés

Figura 11.

Gusto por aprender inglés

19 respuestas



Nota: Apéndice E. Fuente de autoría propia

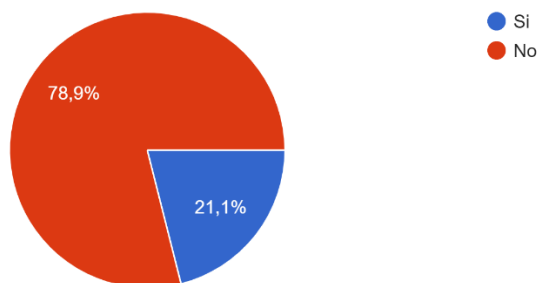
El 89,5% confirma que le gustaría aprender el inglés jugando, frente a un 10.5% que no desea más trabajo.

En cuanto a la pregunta si graban videos y los comparten en Tik Tok,

Figura 12.

Manejo de plataforma tik tok

19 respuestas



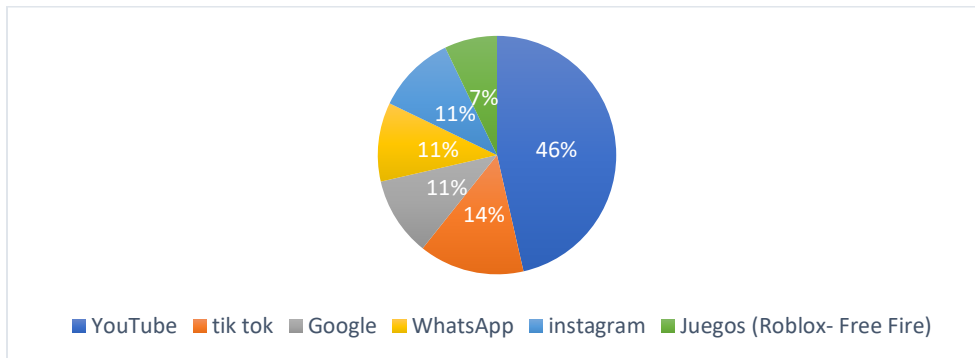
Nota: Apéndice E. Fuente de autoría propia

El 78,9% de los estudiantes graban video y los comparten en la plataforma de Tiktok, el 21.1% no lo hace, esto demuestra que en el confinamiento se desarrollaron otras habilidades que pueden ser aprovechadas en las clases de inglés.

A la pregunta de *las Apps que más frecuenta*:

Figura 13.

Apps que más frecuentan



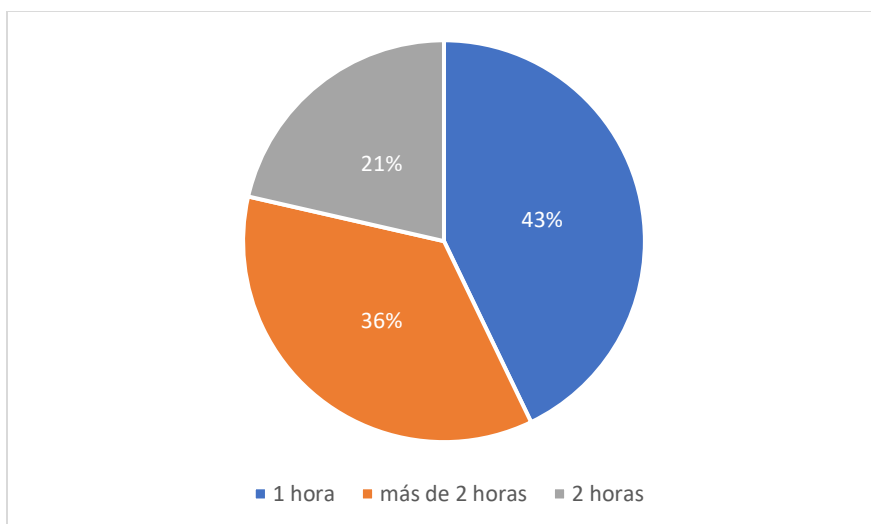
Nota: Apéndice E. Fuente de autoría propia

Los estudiantes escribieron que la plataforma que más utilizan es youtube y tik tok con un 45% y un 14% respectivamente, seguidos por un 40% del uso de las demás plataformas como Google, Whats App, instragram y juegos

Y a la pregunta sobre las horas que utilizan en el día el celular o el computador las respuestas son muy variadas:

Figura 14.

Horas que se utilizan en el día en las pantallas digitales



Nota: Apéndice E. Fuente de autoría propia

Se evidencia que el 100% de los estudiantes manejan los dispositivos digitales por lo menos 1 hora al día.

Propuesta Pedagógica

Segundo Objetivo específico

Para el cumplimiento del objetivo: Diseñar experiencias significativas basadas en gamificación como estrategia para el desarrollo de las habilidades de speaking and listening, se inicia la programación del software classcraft y el diseño de las experiencias significativas de aprendizaje junto con la docente de inglés, así:

Ingreso al software como profesor

Figura 15.

Primera Interfaz Classcraft

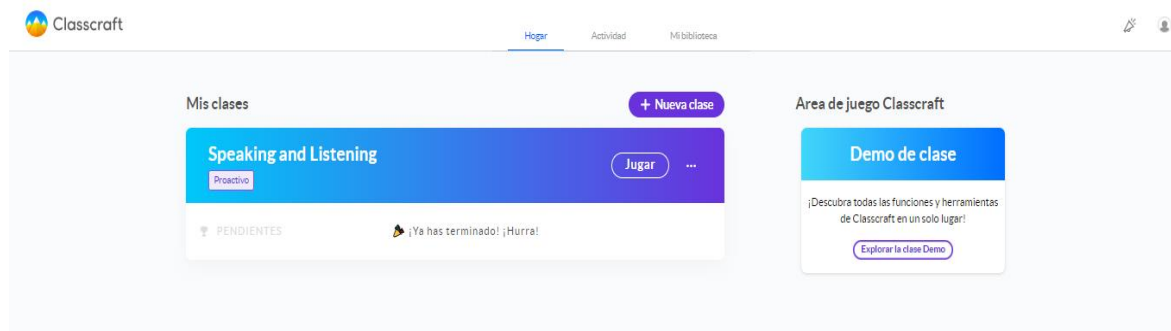


Nota: Interfaz inicio classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>
Se ingresa vinculando el software con un correo de Gmail.

Nombre de la clase

Figura 16.

Segunda Interfaz Classcraft



Nota: Interfaz inicio classcraft como profesor. *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>

Se escribe el nombre de la clase y se hace clic en ajustes de clase.

Nombres de estudiantes

Figura 17.

Ingreso de nombres de los estudiantes en la Interfaz Classcraft

The screenshot shows the 'Ajustes de clase' interface for the 'Speaking and Listening' class. It features a sidebar with navigation options like 'USUARIOS', 'Ajustes del juego', 'Reglas del juego', etc. The main area displays a table of students with columns for 'NOMBRE', 'APELLIDO', 'NOMBRE DE USUARIO', 'CORREO ELECTRÓNICO', 'CÓDIGO DE ALUMNO', and 'CLASE DE PERSONAJE'. There are also buttons for '+ Agregar alumnos' and 'Invitar a los alumnos'.

NOMBRE	APELLIDO	NOMBRE DE USUARIO	CORREO ELECTRÓNICO	CÓDIGO DE ALUMNO	CLASE DE PERSONAJE
DILAN SAMUEL	ACOSTA AVILA	dz77hnsqxq4mvey	acostadilano93@gmail.com		Mago
SAMUEL STYVEN	ALMEIDA GARCIA	Aún no hay cuentas		wmrj5d6g	Configurar personaje
Constanza	Cano	rejmgfkgjghvdsd3	constanza.cano@unad.edu.co		Guardián
HELLMAN MANOLO	CASTILLO ALARCON	hellmanmanolocastilloalarcon			Mago
JOSEPH SEBASTIAN	CASTRO				Mago
LINA SARAHY	CUITIVA POVEDA	stsv44f5uq8r7fjg	linasarahy14@gmail.com		Guardián
MARIA	DE LOS ANGELES TORRES SANTANA	Aún no hay cuentas		pdv6ulho	Configurar personaje
MARIANA	DOTOR CASTELLANOS	Aún no hay cuentas		zc9mqzbt	Configurar personaje
GABRIELA	HERNANDEZ SANABRIA	gabrielahernandezsanabria			Mago

Nota: Interfaz ajustes nombres estudiantes classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>

Se ingresan los nombres y apellidos de los estudiantes y el mismo software va a generar el nombre de usuario, correo electrónico, código del estudiante y el personaje o avatar que podemos asignarle al estudiante.

Selección de avatar

Figura 18.

Selección de avatar en la Interfaz Classcraft

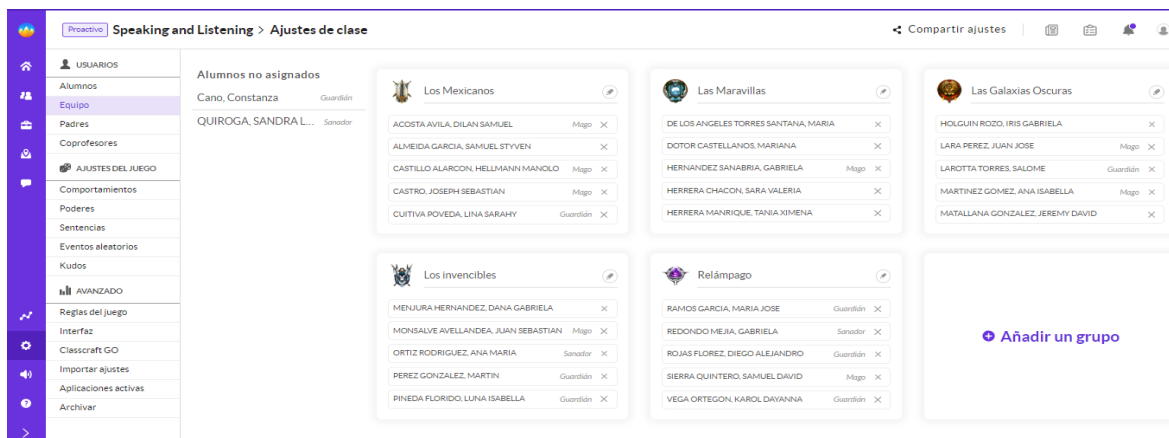


Nota: Interfaz ajustes selección de avatar classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>
Los personajes que el estudiante puede escoger son Guardian, Sanador o mago en un grupo de 5 estudiantes deben estar los 3 roles, así alguno se repita.

Organización por equipos

Figura 19.

Organización de equipos en la Interfaz Classcraft



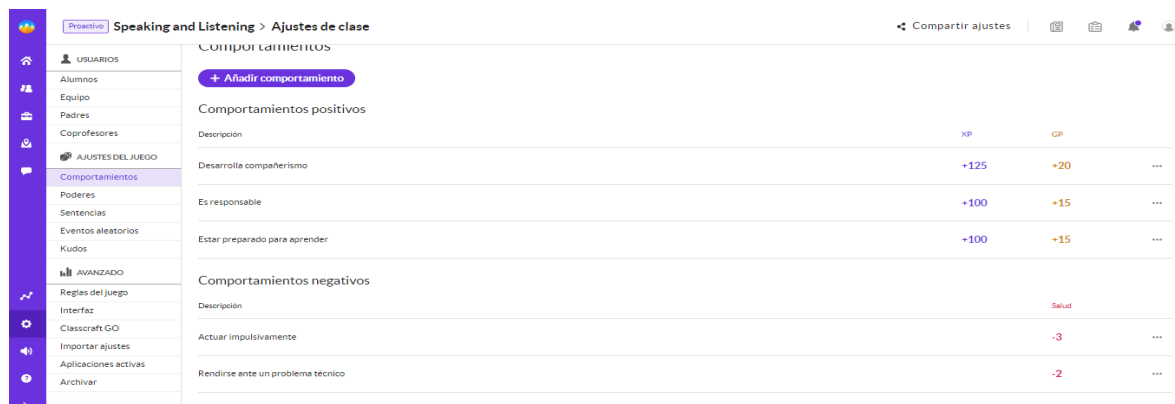
Nota: Interfaz equipos classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>

Después de ingresar los nombres de los estudiantes, se pueden ubicar en diferentes grupos, de máximo 5 compañeros y pueden darle un nombre a su equipo.

Configuración de puntajes

Figura 20.

Configuración de puntajes en la Interfaz Classcraft



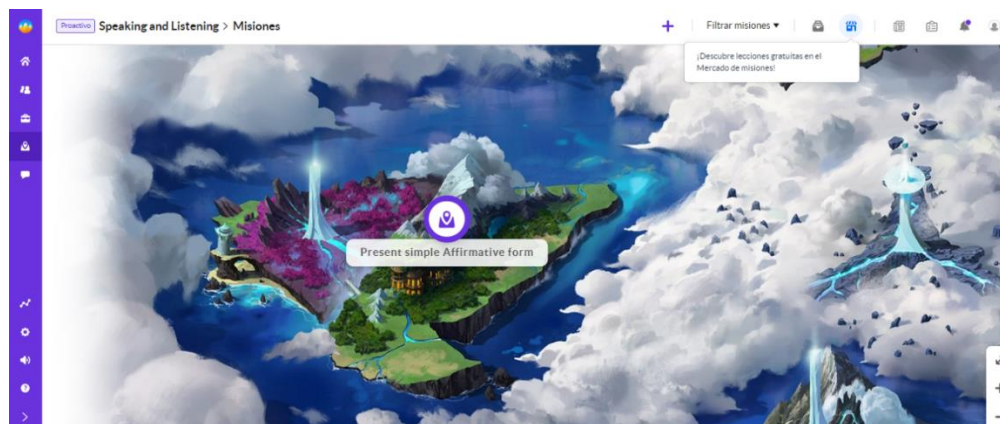
Comportamientos positivos		XP	GP	
Descripción				
Desarrolla compañerismo		+125	+20	...
Es responsable		+100	+15	...
Estar preparado para aprender		+100	+15	...
Comportamientos negativos				
Descripción			Salud	
Actuar impulsivamente			-3	...
Rendirse ante un problema técnico			-2	...

Nota: Interfaz configuración recompensas classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>
Se le puede asignar o quitar puntajes a los estudiantes de acuerdo a su comportamiento positivo o negativo.

Configuración de Misiones

Figura 21.

Configuración de misiones en la Interfaz Classcraft



Nota: Interfaz misiones classcraft . *Fuente* <https://app.classcraft.com/teacher/home>

Tabla 5.*Misiones speaking and listening: simple present affirmative form*

Número de la Misión	Título	Historia	Tarea
Misión 1.	Introducción	Existe un mundo en donde no hay pasado ni futuro, solo el presente. ¡¡Nadie se acuerda que hizo ayer, solo conocen lo que hacen hoy!! ¿Quieres entrar a este mundo? Si tu respuesta es SI debes decir en voz alta: my name is (mi nombre es...), I want to play in English (yo quiero jugar en inglés)	N/A
Misión 2.	Habla fuerte	La niña del video te va a explicar como usar el presente simple de forma afirmativa, observa el vídeo y escúchalo con atención (listening) haz clic en el siguiente enlace SIMPLE PRESENT AFFIRMATIVE FORM https://www.youtube.com/watch?v=cGRbz-A4pOA	<i>Speaking</i> Graba las siguientes frases y envía un audio. Si pronuncias bien en voz alta las siguientes frases, obtendrás más puntos: Rahul cycles to work everyday. The shop closes at 7 o'clock. Anthony eats vegetables. Anne watches horror film. You help your parents. They work at a supermarket. Tom makes his bed.
Misión 3.	Listening	Cuando el mago se encuentra con el guardián que le dice: Let's go to play...	Escucha lo que le dice el mago al guardián y repítelo en voz alta, Grábalo en tu celular con tu voz y envíalo
Misión 4.	Una nueva misión	Ya reconoces que el presente simple es contar qué haces en este momento, en esta nueva misión lo practicarás.	Ahora ingresa al siguiente link y escucha atentamente lo que hace el mago en su rutina diaria, escúchalo varias veces para reconocer las diferentes palabras. Para finalizar con la ayuda de tus padres, haces un video corto hablando en inglés sobre tu rutina diaria y lo envías.
Misión 5.	Song	Durante siglos han existido muchas historias de los inmortales, si quieres ser uno de ellos debes traspasar fronteras con tu música...	<i>Listening</i> Canta sonriendo Haz clic en la imagen, escucha y canta. Sube un video cantando la canción y hazte famoso https://www.youtube.com/watch?v=Xtkplh2wTSw

Nota: Planeación simple present affirmative form. *Fuente* de autoría propia

Tercer Objetivo específico

El cumplimiento del tercer objetivo específico: Ejecutar la estrategia de gamificación con los estudiantes del grado quinto del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá, Boyacá., se establece con los estudiantes como beneficiarios de una nueva estrategia para la institución, la gamificación en el área del inglés, en donde demuestran sus habilidades digitales desarrolladas en medio de la pandemia demostrándolas en las misiones de Speaking and listening, en ese sentido y de acuerdo con Pareja, C. M. V et al. (2021) en su investigación sobre la gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a estudiantes de primera infancia (como se cita en Torres-Bernal , Niño-Vega, 2020; Mora-Márquez , Camacho-Torralbo, 2019), “lo anterior posibilita al estudiante aprender de manera significativa, al mismo tiempo que desarrolla competencias comunicativas en lengua inglesa”, siempre contando con la colaboración de los docentes para su aplicación.

Estrategia gamificación software classcraft

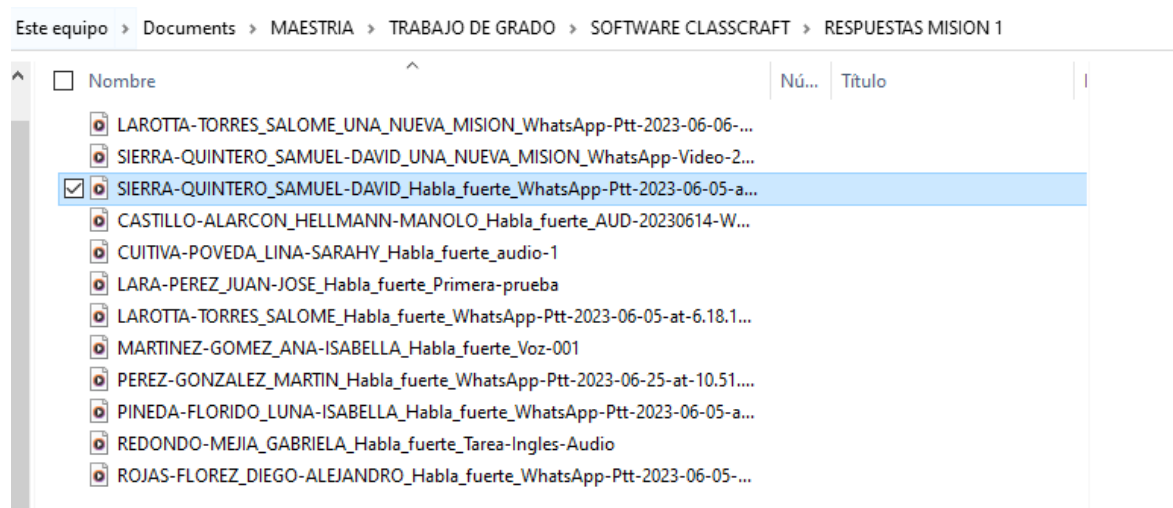
El software classcraft permite que los estudiantes suban sus tareas, audios y videos que graban en el celular y los adjuntan o comparten, cuando ingresa el docente envía notificaciones de cuál estudiante envió su misión y se descargar con el nombre del estudiante.

Estos audios y videos se han compartido en clase con los mismos estudiantes para felicitarlos y darles algunas sugerencias para mejorar, entre ellos mismos seleccionan los mejores.

Se deja configurado en el software classcraft las misiones de inglés con los temas para el grado quinto, adicionando la gamificación en las clases de inglés, para ser incorporado en el currículo de la institución, se realiza la entrega al colegio de un pendón con el decálogo del manejo responsable de las TIC diseñado por los mismos estudiantes, (Apéndice H).

Figura 22.

Evidencia de algunas respuestas a las misiones en Classcraft



Nota: Implementación de estrategia (Apéndice H). *Fuente:* autoría propia

Tabla 6.

Misiones speaking and listening: Present simple Negative form

Número de la Misión	Título	Historia	Tarea
Misión 1.	Introducción	Si has llegado a este nuevo mundo, es porque has desarrollado las misiones anteriores. En este mundo debes conocer que el mago, el sanador y el guerrero deben unir sus fuerzas para ganar la batalla. Escucha con atención cada pista, ayuda a tu equipo y ganaran el primer puesto	N/A
Misión 2.	Speaking	Los otros equipos desean ganar el primer puesto, por eso magos, sanadores y guerreros deben estar unidos, porque ahora es tiempo de aprender a decir NO, apréndelo, ¡¡practícalo y ganaran en equipo!! Escucha la siguiente pista del Present simple Negative form: https://youtu.be/B6wTwPSq2AM	Reúnete en el descanso con tu equipo y practiquen la pronunciación de las siguientes frases: I do not play - I don't play You do not play - You don't play He does not play - He doesn't play She does not play - She doesn't play play It does not play - It doesn't play We do not play - We don't play You do not play - You don't play They do not - They don't play Por último envíen una foto del grupo sonriendo.
Misión 3.	Listening	Tu equipo te necesita y debes aprender a escuchar cuando te dicen NO en inglés. Magos, guerreros y sanadores continúen juiciosos para avanzar.	En esta misión solamente debes escuchar poco a poco la pista y así podrá completar las palabras

			que falten. Puedes escribirlo en tu cuaderno. Cuando lo hayas completado envía una foto con las frases completas
Misión 4.	Song	Los inmortales magos, guerreros y sanadores dejan nuevamente su huella... cantando!!	Escucha y canta, con ayuda de tus padres envía el video cantando esta melodía https://youtu.be/Ia0FgQNilfY
Misión 5.	Final del Segundo mundo	El equipo ganador obtendrá las mejores calificaciones. Felicitaciones!!!	N/A

Nota: Planeación simple present negative form. *Fuente* de autoría propia

Tabla 7.

Misiones speaking and listening: Present simple Interrogative form, Short Answers

Número de la Misión	Título	Historia	Tarea
Misión 1.	Introducción	Los magos han escondido el tesoro en una cueva, tomen su armadura guerreros porque vamos a buscarlo, sanadores no olviden que con sus poderes podemos conquistar este mundo. Al finalizar las misiones obtendremos el tesoro.	N/A
Misión 2.	Speaking	Llegamos al tercer mundo, primero agradécele a tu equipo el trabajo que ha hecho. En este mundo los magos, los sanadores y los guerreros se comunican haciendo preguntas. Escucha la siguiente pista del Present simple Interrogative form, Short Answers: https://www.youtube.com/watch?v=eLeK4JaIw18	Graba y envía un audio con las siguientes preguntas: Do you speak English? Do you like pizza? Does she know how to climb? Are you ok? Is he your brother? Can you play the piano? Should I bring an umbrella today? Should she take a break after work? Do you travel to different countries every year? Is Tom your husband? Does she run marathons?
Misión 3.	Listening	Escuchar es unos de los poderes maravillosos de los sanadores, en esta misión todos deben escuchar con atención para completar la misión.	Escucha el audio y completa el ejercicio, luego envía un audio leyendo el ejercicio completo
Misión 4.	Una nueva misión	Es hora de hablar con tus compañeros de tu equipo, así conocerás más de ellos.	Envía un video haciendo preguntas a tus compañeros: What is your name? What avatar do you have in class craft? Do you like to speak in English? what is your favorite food? What places in Colombia do you know?

What sport do you play?			
Misión 5.	Final del Tercer mundo	Felicitaciones Encontraste el tesoro que había escondido el mago	N/A

Nota: Planeación simple present interrogative form. *Fuente* de autoría propia

Discusión

La gamificación implementada para el mejoramiento de las habilidades de speaking and listening en el área de inglés para los niños de grado quinto de la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” de Chiquinquirá Boyacá, tuvo un impacto inicialmente en los niños, al mostrar interés en los avatares y en los roles que debía cumplir para alcanzar una misión, este interés continúa apoyando a sus compañeros y animándolos para avanzar como equipo, al revisar los audios y vídeos enviados se evidencia igualmente el compromiso de los padres de familia; este resultado es satisfactorio para la docente del área de inglés, ya que se demuestra que los estudiantes que no muestran avances en el aula de clase, son muy proactivos con la estrategia de gamificación desarrollando las actividades con bailes y cantos frente a una pantalla, como lo hizo en medio de la pandemia. A este respecto Coronel, P. C. P., Herrera, D. G. G., Álvarez, J. C. E., , Zurita, I. N. (2020) señala que las TIC son un medio muy importante para el aprendizaje ya que se puede pasar del modelo pedagógico del constructivismo al del Conectivismo.

En primer lugar, la gamificación se ha usado para verificar su eficacia y los resultados de esta investigación lo ha demostrado, además de ser aceptado por la docente de inglés, los padres de familia y las directivas de la institución, esto es consecuente con lo dicho por Gil-Quintana, J., , Prieto Jurado, E. (2020) sobre las ventajas de la utilización de la gamificación en las aulas, ya que van aumentando la participación y la interacción, la motivación por el aprendizaje y la diversión en las experiencias educativas. Al igual que Vargas Macias, Z. L., Rodriguez-

Hernandez, A. A., , Mendoza-Moreno, M. A. (2019), que implementa la propuesta de Richard Bartle, al igual que esta investigación se pudo identificar el interés por crear contenidos visualmente más atractivos, saliendo de la metodología de aprendizaje tradicional.

Por lo anterior se ratifica la importancia del uso de las tecnologías emergentes en las aulas de clase, iniciando por la capacitación de los docentes, para mejorar el rendimiento académico como lo expresa Pareja, C. M. V., Nino, J. B. N., , Vega, J. A. N. (2021) en su investigación “La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a estudiantes de primera infancia”

Finalmente, en relación a la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, se puede concluir que al implementar misiones dentro del software classcraft, los niños tuvieron la oportunidad de demostrar habilidades musicales, corporales, interpersonales, visuales, demostrando la creatividad e imaginación, otra de las teorías que se demostró que funciona y en la que se basó esta investigación fue la teoría de Glenn Doman, en donde los niños sintieron que eran apoyados por parte de sus padres para desarrollar sus misiones, fortaleciendo su inteligencia emocional. Por último, de acuerdo con Jean Piaget, se pudo confirmar que la etapa cognitiva en la que se encontraban los niños de grado quinto, niños entre 8 a 10 años es la etapa en donde los niños utilizan su pensamiento lógico en situaciones concretas, realizando tareas un poco complejas, de allí la importancia de los juegos y la estimulación intelectual para su desarrollo.

Siempre que los docentes sean comprometidos y continúen con la aplicación de esta estrategia se podrá utilizar en diferentes áreas, incluso se puede seguir innovando con ayuda de los mismos estudiantes, ya que no se puede desconocer la influencia de la inteligencia artificial en la educación y la curiosidad que ha despertado en ellos, en contraste, los docentes pueden

fortalecer el pensamiento crítico y computacional de los estudiantes por medio de la implementación de la tecnología como lo explica la sociedad del conocimiento.

Conclusiones

Esta investigación se propuso implementar la estrategia de la gamificación para mejorar las habilidades de speaking and listening en los estudiantes del grado quinto, apoyados en el potencial alcanzado en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia, logrando alcanzar los objetivos propuestos.

Inicialmente se logra el primer objetivo planteado a través de los instrumentos de investigación aplicados en la muestra no probabilística, la entrevista a la Rectora de la institución educativa la cual da a conocer su interés por que esta investigación sea aplicada a los niños de grado quinto en el área de inglés, la encuesta a la docente del área de inglés de primaria de la institución educativa, la encuesta a padres de familia y estudiantes objeto de estudio de grado quinto, se identificó en los estudiantes habilidades en el manejo de las herramientas de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) que adquirieron en medio de la pandemia Covid-19, canalizándolas para su propio aprendizaje.

Con el desarrollo del segundo objetivo se logró diseñar experiencias significativas mediante la programación del software classcraft demostrando que por medio de la elección de un rol, avanzar en los mundos obteniendo puntuaciones para alcanzar una meta y alcanzar su diploma, también pueden llegar adquirir nueva información en cualquier área del conocimiento, como lo estableció Richard Bartle.

La ejecución de la estrategia de gamificación en las aulas de clase como tercer objetivo, fue enmarcada por la innovación, involucrando al estudiante como eje central del aprendizaje con el acompañamiento de los padres de familia en el desarrollo de la estrategia, evidenciando la teoría de Glen Doman que con el amor y cuidado el niño es más receptivo, generando gran interés por desarrollar habilidades de listening and speaking cuando sintieron que eran los protagonistas y

animándolos cada día a mejorar, demostraron aumento en las competencias y mejoraron su rendimiento académico.

Se comprueba la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner y la teoría de Jean Piaget de las etapas cognitivas, ya que los niños objeto de estudio se encontraban en la etapa de operaciones concretas y al entrar en el contexto de la Gamificación como estrategia de motivación, demostraron habilidades diferentes de acuerdo a su edad, como las musicales, verbales, Visuales, Corporales y habilidades Interpersonales, citando lo que dijo en su libro Estructura de la mente, teoría de las Inteligencias múltiples “cuando una sociedad decide invertir recursos importantes en el desarrollo de una inteligencia particular, el hecho puede hacer que toda la sociedad sea inteligente en ese sentido” (p.14).

Finalmente, con esta experiencia adquirida se promovieron valores como la empatía, el compañerismo y el trabajo en equipo al valorar no solo su participación individual sino grupal. Al involucrar a los padres de familia en la estrategia de gamificación, permitió acompañamiento significativo a sus hijos en el manejo educativo de las TIC, además la docente del área de inglés da importancia a la implementación de la estrategia de gamificación canalizando las competencias digitales de los estudiantes en el aula.

Recomendaciones

Se recomienda a la institución seguir implementando esta estrategia en las aulas de clase, en especial en las clases de inglés que ya se tienen programadas en la plataforma, la capacitación constante de la comunidad educativas sobre la disrupción tecnológica actual.

Igualmente, a los padres de familia recomendarles que estén siempre pendientes de los juegos y sitios web en que los niños y niñas navegan con sus dispositivos digitales y el tiempo que dedican, ya que este control inicia en casa.

A todas las instituciones educativas, adaptar estrategias como la gamificación en las aulas de clase en donde se involucren las plataformas digitales, enseñando a los estudiantes valores individuales y sociales.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, S. (2018). Revisión de la educación y la tecnología desde una mirada pedagógica. *Pedagogía y Saberes*, 48, 97-110.
- Augusto, C, Martelo, S., Leonardo, H, Delgado, A., Quiñones, J. (2018). Potencialidades de la gamificación en la educación.
- A. J. Elliot y C. S. Dweck, «Handbook Of Competence and Motivation», de *Self-theories: their impact on competence motivation and acquisition*, Londres, Inglaterra: The Guilford Press, 2005, pp. 122-140.
- Bartle, R. (2011). Gamificación: Demasiado de algo bueno. *Shoreditch digital*.
- Batista Silva, A., Gálvez Espinos, M., , Hinojosa Cueto, I. (2010). Bosquejo histórico sobre las principales teorías de la motivación y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 26(2), 0-0.
- Brunner, J. (2001). Globalización, educación, revolución tecnológica. *Perspectivas*, XXXI, 2, pp.8
- Calvillo, K, Classcraft. *Convierte la clase en una aventura épica*. Instituto Nacional de Tecnologías educativas y de formación del profesorado, Gobierno de España, 2021.
- Casaus, G., Muñoz, C., Sánchez, M., Muñoz, C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24
- Castillo, R. (2014). *Teaching and learning another language strategically*. Bogotá D.C.: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

- Cerda, H. (2007). Investigación en strict sensu e investigación formativa (pp. 59-68) en *La investigación Formativa en el Aula*. Magisterio Editorial. <http://bibliotecadigital.magisterio.co.bibliotecavirtual.unad.edu.co/libro/la-investigaci-n-formativa-en-el-aula>.
- Colombia, C. D. (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Ley general de educación
- Colombia, C. D. (2001). Ley 715 de diciembre 21 de 2001. Normas orgánicas en materia de recursos, competencias y otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación
- Coronel, P., Herrera, G., Álvarez, E., Zurita, I. N. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza–aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 121-142.
- De Colombia, C. P. (1991). República de Colombia.
- De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación.
- de Santiago, O. (2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19. Santiago: CEPAL-UNESCO.
- Díaz-Arce, D., Loyola-Illescas, E. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Revista innova educación*, 3(1), 120-150.
- Doman, G., Doman, D. y Hagy, B. (2012). *Bebé en forma, bebé inteligente* (Vol. 1). Edaf.
- García, H., Rangel, H., Mera, G. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, 22(1), 62-75.

- García-Ruiz, E. y Lena-Acebo, J. (2019) “Movimiento FabLab: diseño de investigación mediante métodos mixtos”. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 14(2): 373-406. doi: 10.14198/OBETS2019.14.2.04
- Gardner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples. Santiago de Chile: Instituto Construir. Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La%20Teor%EDa%20de,20>*, 287-305.
- Gil-Quintana, J., Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera Gutiérrez, C., Villafuerte Álvarez, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772
- Kenny, RF y McDaniel, R. (2011). El papel que las expectativas de los maestros y las evaluaciones de valor de los videojuegos desempeñan en su adopción e integración en sus aulas. *British Journal of Educational Technology*, 42 (2), 197-213. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01007.x>
- Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial N° 46.446. Bogotá, D.C, miércoles 8 de noviembre de 2006
- Londoño, E. (2019). *Epistemología de la investigación educativa*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33739>

- Lois, I. (2017). La Investigación-Acción (I+ A) y la Investigación Acción Participativa (IAP): un recorrido posible entre el conocimiento y la praxis. *Revista de la facultad de Ciencias Sociales/UBA*, 94, 86-91.
- Mendoza, L., Zermeño, G., Zermeño, G. (2013). Desarrollo de habilidades cognitivas y tecnológicas con aprendizaje móvil. *Revista de Investigación Educativa del Tecnológico de Monterrey*, 3(6), 30-39.
- Ministerio de Comunicaciones, (2008). Plan Nacional de TIC 2008 – 2019
- Ministerio de Educación Nacional, (2017). Listado de establecimientos educativos no oficiales que superan el percentil 35 con base en las pruebas saber 2017 para la contratación del servicio educativo de la vigencia 2019.
- Ministerio de Educación Nacional, (2019). Plan Estratégico de Tecnologías de la Información 2019/2022
- Moreno Delgado, C. (2016). Planeación de una ATE para desarrollar el componente “solución de problemas con tecnología”, en el ciclo 3 según las orientaciones generales para la educación en tecnología del Ministerio de Educación Nacional. Guía para el docente.
- Navarro M., Pérez L., Femia Marzo, P. J. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática.
- Orrego, J., Toro, L. (2014). Relaciones vitales: el aula como escenario permanente de investigación. *Praxis , Saber*, 5(10), pp. 121-139.
- DOI <https://doi.org/10.19053/22160159.3025>
- Pareja, C., Nino, J., Vega, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a estudiantes de primera infancia. *Revista de Investigación Desarrollo e Innovación: RIDI*, 11(3), 569-578.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.

Ramos Ortega, D, Regino Lozano, L y Tordecilla Gómez, M. (2023). Fortalecimiento del aprendizaje de la Geografía a través de la gamificación haciendo uso de las TIC, en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Pablo VI de Puerto Libertador, Córdoba. Universidad de Cartagena.

Retamal, F., Pavez, A., Castro, F., Valdés, J., Catalán, N., Galaz, M. (2023). Percepción de profesores de Educación Física en relación con los contenidos priorizados en tiempos de pandemia y el retorno a clases presenciales. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (49), 666-673.

Quiñones, J. (2021). Marco de comprensión de la experiencia "Profes en Acción" en los colegios del distrito en Bogotá durante la pandemia de SARS-COV2.

Rojas, R. (2015). Investigación educativa: Aspectos teóricos sobre el proceso de formación de investigadores sociales, pp. 24

Torres, A. (9 de mayo de 2017). Psicología y mente.

<https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-general-de-sistemas-ludwig-von-bertalanffy>

Vargas, Z., Rodriguez A., Mendoza, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia.

Apéndices

Apéndice A. Rúbricas validas por medio de tres expertos, profesionales

RÚBRICAS VALIDAS POR MEDIO DE UN EXPERTO, PROFESIONAL

MELIDA ROCÍO CORTES CALVERA – Mg. Derechos Humanos – 46.680.359 – Cel: 3118423275

Rúbrica 1. Encuesta dirigida a docentes del área de inglés del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber"

Población	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Tipo de preguntas	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Redacción y Ortografía	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Logro del objetivo	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	

Justificación de cada pregunta

No.	Descripción	Justificación	Valoración	Observaciones
1	Nombre Completo del Docente	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	Colocar una pregunta de aceptación de manejo de Habeas data
2	Número de Identificación del Docente	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
3	Correo electrónico del Docente	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
4	Número de contacto del Docente	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
5	Indique su formación académica.	Es importante conocer la cualificación del docente para facilitar la mediación	Aplica	
6	Tiempo de experiencia docente	Es importante conocer la cualificación del docente para facilitar la mediación	Aplica	Cambiar la palabra cualificación por experiencia
7	Su manejo de Tic´s es	Importante verificar si los docentes manejan las Tic´s bien o regular		Complementar: para el desarrollo de las clases con gamificación
8	Grados en que ha sido docente de inglés	Importancia fundamental conocer si los docentes han trabajado con primaria		Justificación es formación pedagógica en primaria para niños pequeños
9	¿Qué opinión tiene sobre el aumento de las competencias digitales de los niños en medio de la pandemia?	Es necesario conocer la opinión de los docentes en el aumento de competencias digitales de los niños en medio de la pandemia		Complementar la justificación con el para qué
10	¿Qué cambios observó en los niños después de la pandemia en cuanto al manejo de las Tic´s?	Fundamental conocer los cambios observados por los docentes, antes y después de la pandemia del manejo de las Tic´s en los niños	Aplica	

11	¿Cuánto tiempo cree que los niños se entretienen utilizando los dispositivos móviles cada día?	Es necesario conocer si los docentes conocen en qué se entretiene el niño fuera de clase, para motivarlos a usar otros sitios web.		Cambiar palabra conocer por identificar
12	¿Cuáles plataformas digitales conoce que más frecuenten los niños?	Considerando que el propósito es la gamificación en la clase de inglés, esto facilitaría conocer sus gustos	Aplica	Y orientarlos hacia el manejo de herramientas pedagógicas, Kahoot entre otros
13	¿En qué escala ubica el manejo de las plataformas digitales por los niños entre 7-9 años?	Conocer si los estudiantes de esa edad manejan plataformas digitales	Aplica	

Observaciones: tener en cuenta las observaciones dadas por el experto para realizar los debidos ajustes



MELIDA ROCÍO CORTES CALVERA

Mg. Derechos Humanos

C.C. 46.680.359

Cel: 3118423275

Rúbrica 2. Instrumento dirigido a estudiantes del grado cuarto del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber"

Población	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Tipo de preguntas	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Redacción y Ortografía	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Logro del objetivo	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	

Justificación de cada pregunta

No.	Descripción	Justificación	Valoración	Observaciones
1	Nombre del estudiante	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	Colocar una pregunta de aceptación de manejo de Habeas data con autorización del tutor a cargo
2	Grado que cursa el estudiante	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
3	Selecciona una o varias opciones de la imagen que identificas y utilizas desde tu celular o computador	Verificar si el estudiante se familiariza con las plataformas que se muestra en la imagen	Aplica	
4	¿En la pandemia aprendiste a manejar el zoom, youtube, juegos en el celular y en el computador?	Verificar el aprendizaje autónomo que el estudiante tuvo en pandemia en el manejo de diferentes plataformas digitales	Aplica	
5	¿Te gustaría jugar y al mismo tiempo aprender inglés?	Conocer el grado de interés en aprender inglés	Aplica	
6	¿Grabas videos y los compartes en Tik Tok?	Verificar que esta plataforma genera motivación en los niños	Aplica	
7	¿Cuáles Apps utilizas más?	Es importante otras aplicaciones que maneje el niño		Escribe cuáles Apps utilizas más
8	¿Cuánto tiempo utilizas en el día tu celular o el computador?	Es necesario que los niños reconozcan la cantidad de tiempo que utilizan para entretenerse con su celular para motivarlos a usar su tiempo libre y aprender jugando	Aplica	Para guiarlos en las áreas del conocimiento


MELIDA ROCÍO CORTES CALVERA
Mg. Derechos Humanos
C.C. 46.680.359

Rúbrica 3. Encuesta dirigida a padres de familia del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber"

Población	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Tipo de preguntas	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Redacción y Ortografía	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	
Logro del objetivo	Nivel alto	x
	Nivel medio	
	Nivel bajo	

Justificación de cada pregunta

No.	Descripción	Justificación	Valoración	Observaciones
1	Nombres y Apellidos	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	Colocar una pregunta de aceptación de manejo de Habeas data
2	Número de documento de Identificación	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
3	Correo electrónico	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
4	Número de celular	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
5	Familiaridad con el niño(a)	Es necesario para conocer la población encuestada	Aplica	
6	¿Qué cambios observó en el niño(a) durante la pandemia en cuanto al manejo del computador y de los dispositivos móviles?	Determinar el aumento de competencias digitales de los niños en medio de la pandemia	Aplica	
7	¿Cuáles plataformas digitales frecuenta el niño (a)?	Percibir si el padre o madre de familia conoce los sitios web o plataformas a las que ingresan sus hijos	Aplica	
8	Actualmente, ¿Cuánto tiempo se entretiene el niño(a) utilizando los dispositivos móviles cada día?	Es importante que los padres de familia sean conscientes de la cantidad de tiempo que el niño pasa en su dispositivo móvil	Aplica	
9	¿Le gustaría que el niño aprenda inglés en el colegio utilizando plataformas digitales?	Fundamental conocer la posición de los padres de familia en el uso de las plataformas digitales en el aula de clase	Aplica	

Observaciones: al iniciar la encuesta justificar que las plataformas digitales sirven como herramienta pedagógica orientando a los niños de manera híbrida, (teórica y práctica con la ayuda de las aplicaciones tecnológicas)


MELIDA ROCÍO CORTES CALVERA
Mg. Derechos Humanos
C.C. 46.680.359
Cel: 3118423275

Apéndice B. Entrevista informal para la socialización del proyecto con Rectora de la Institución Educativa Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber” Esp. Nancy Esperanza Suárez



Apéndice C. Encuesta virtual diligenciada por la docente de inglés

Estimada Docente:

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el potencial alcanzado por los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia permitiendo la implementación de la Gamificación como Estrategia Pedagógica en las clases de inglés en el grado 5° del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber”, para el trabajo de grado de la Maestría en Educación.

Atentamente,

Constanza Cecilia Cano Prada

1. Nombre Completo del Docente
2. Número de documento de Identificación del Docente
3. Correo electrónico del Docente
4. Número de contacto del Docente
5. Formación académica. Bachiller, técnico, pregrado, posgrado, maestría
6. Tiempo de experiencia docente menos de un año, un año, más de un año
7. Manejo de Tic´s Excelente, bueno regular, malo
8. Grados en que enseña inglés: preescolar, primaria, bachillerato
9. ¿Qué opinión tiene sobre el aumento de las competencias digitales de los niños en medio de la pandemia?
10. Qué cambios observó en los niños después de la pandemia en cuanto al manejo de las Tic`s
11. Cuánto tiempo cree que los niños se entretienen utilizando los dispositivos móviles cada día. Menos de 2 horas, 2 horas, más de 2 horas
12. ¿Cuáles plataformas digitales conoce que más frecuenten los niños?
13. ¿En qué escala ubica el manejo de las plataformas digitales por los niños entre 7-9 años?. Alto, medio, bajo

La información que aquí se suministre será de carácter confidencial y estará protegida conforme lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL ÁREA DE INGLÉS DEL CENTRO DE ENSEÑANZA PRECOZ CAMINO AL SABER

La información que aquí se suministre será de carácter confidencial y estará protegida conforme lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012.

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el potencial alcanzado por los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia permitiendo la implementación de la Gamificación como Estrategia Pedagógica en las clases de inglés en el grado 5º del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber", para el trabajo de grado de la Maestría en Educación.

Atentamente,

Constanza Cecilia Cano Prada

Aceptación de manejo de Habeas data *

- Sí
- No

9. ¿Qué opinión tiene sobre el aumento de las competencias digitales de los niños en medio de la pandemia?

1 respuesta

La pandemia hizo que los niños, niñas y adolescentes se convirtieran en ciberdependientes, con gran experiencia en videollamadas y manejo de diversas plataformas.

10. ¿Qué cambios observó en los niños después de la pandemia en cuanto al manejo de las Tic`s?

1 respuesta

Saben manejar plataformas, realizar videollamadas y socializar de manera virtual.

11. ¿Cuánto tiempo cree que los niños se entretienen utilizando los dispositivos móviles cada día?

[Copiar](#)

1 respuesta



12. ¿Cuáles plataformas digitales conoce que más frecuenten los niños?

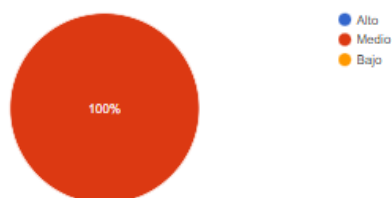
1 respuesta

Juegos, youtube, etc.

13. ¿En qué escala ubica el manejo de las plataformas digitales por los niños entre 8-10 años?

[Copiar](#)

1 respuesta



Apéndice D. Encuesta virtual diligenciada por los padres de familia

Estimado(a) Padre (Madre) de Familia:

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el potencial alcanzado por los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia permitiendo la implementación de la Gamificación como Estrategia Pedagógica en las clases de inglés en el grado 5° del Centro de Enseñanza Precoz “Camino al Saber”, para el trabajo de grado de la Maestría en Educación.

Atentamente,

Constanza Cecilia Cano Prada

1. Nombre Completo
2. Número de documento de Identificación
3. Correo electrónico
4. Número de contacto
5. Familiaridad con el niño(a), padre, madre, otro
6. ¿Qué cambios observó en el niño(a) durante de la pandemia en cuanto al manejo del computador y de los dispositivos móviles?
7. ¿Cuáles plataformas digitales frecuenta el niño (a)?
8. Actualmente, cuánto tiempo se entretiene el niño(a) utilizando los dispositivos móviles cada día. Menos de 2 horas, 2 horas, más de 2 horas

La información que aquí se suministre será de carácter confidencial y estará protegida conforme lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012



ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE ENSEÑANZA PRECOZ "CAMINO AL SABER"

Estimado(a) Padre (Madre) de Familia:

Esta encuesta tiene como objetivo identificar el potencial alcanzado por los estudiantes en el manejo de las herramientas digitales en medio de la pandemia permitiendo la implementación de la Gamificación como Estrategia Pedagógica en las clases de inglés en el grado 5° del Centro de Enseñanza Precoz "Camino al Saber", para el trabajo de grado de la Maestría en Educación además utilizar las plataformas digitales como herramienta pedagógica orientando a los niños de manera híbrida, (teórica y práctica con la ayuda de las aplicaciones tecnológicas)

Apéndice E. Encuesta virtual diligenciada por los estudiantes objeto de estudio del grado quinto

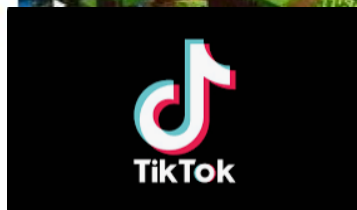
Apreciado estudiante,

Por favor coloca una X sobre la imagen que identificas y al frente del dibujo describe qué haces cuando ingresas desde tu celular o computador









Responde las siguientes preguntas:

1. ¿En la pandemia aprendiste a manejar el zoom, youtube, juegos en el celular y en el computador?
2. ¿Te gustaría jugar y al mismo tiempo aprender inglés?
3. ¿Sabes grabar videos y subirlos a Tik Tok?



INSTRUMENTO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DEL CENTRO DE ENSEÑANZA PRECOZ CAMINO AL SABER

Apreciado estudiante, las siguientes respuestas servirán para el trabajo de grado de la Maestría en Educación. Gracias

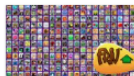
La información que aquí se suministre será de carácter confidencial y estará protegida conforme lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012

Selecciona una o varias opciones de la imagen que identificas y utilizas desde tu celular o computador

Opción 1



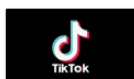
Opción 2



Opción 3





Opción 4



Otra...

Apéndice F. Pacto del héroe



 **Classcraft**


Pacto del Héroe

Al decidir ser un aventurero en Classcraft, me comprometo a cumplir todas las consecuencias del juego, incluyendo todas las decisiones tomadas por el maestro del juego.

(Estoy consciente de que el juego está puesto a prueba y que las reglas pueden cambiar durante el juego. Voy a tomarlo en cuenta y respetar esos cambios potenciales).

También estoy de acuerdo en participar en el juego hasta el final: no abandonaré el juego en el camino.

Firma Fecha



Apéndice G. Códigos para estudiantes y padres para ingresar al Software Classcraft



JEREMY DAVID MATALLANA GONZALEZ

Class: Speaking and Listening

Código de alumno: **crltfq6h**

Código parental: **j2kf6psr**

Estimados alumnos y padres:

Usamos Classcraft en nuestra aula para divertirnos, fomentar el trabajo en equipo y ser mejores estudiantes. Siguen las siguientes instrucciones para crear una cuenta gratis y estar informado de los anuncios de las clases, las tareas y mucho más.

**JEREMY DAVID MATALLANA
GONZALEZ**



Equipo 3

CÓDIGO DE ALUMNO : **crltfq6h**

Crear una nueva cuenta

1. Ve a app.classcraft.com/student.
2. Cuando se te pida, introduce tu código de alumno.

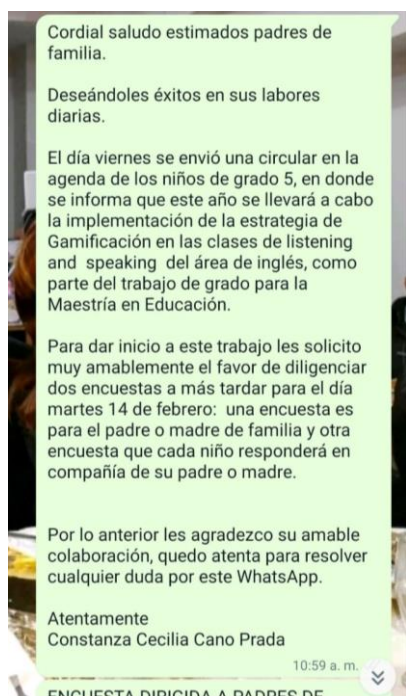
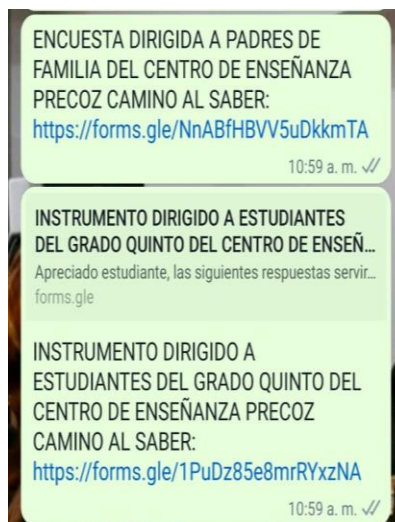
CÓDIGO PARENTAL : **j2kf6psr**

Crear una nueva cuenta

1. Ve a app.classcraft.com/parent.
2. Cuando se te pida, introduce tu código de padre.

Apéndice H. Evidencias implementación de la estrategia de gamificación

Evidencia circular a padres de familia



Conformación de equipos

Las Maravillas



Los Invencibles



Los mexicanos

Los relámpagos



Apoyo de los padres de familia

Estimado padre de familia, lo saludo esperando que se encuentre muy bien y disfrutando a sus hijos en estas vacaciones.

Como parte de su entretenimiento los niños están practicando escuchar y hablar en inglés por medio del juego Classcraft, cada niño pertenece a un equipo y al hacer sus misiones individuales van haciendo que su equipo tenga mayor puntaje, algunos niños no han iniciado el juego, otros han seleccionado su rol pero no han enviado sus misiones y otros niños ya han terminado, pero necesitan de todo el equipo para ganar.

Para ingresar al juego en el computador, primero se abre el correo de gmail, puede ser el del padre de familia o el del niño, luego ingresan al link: app.classcraft.com/student luego escriben el código de alumno que se envió en la agenda. ¡¡Y listo para jugar!!

Los audios o videos que el niño entrega en la plataforma se pueden hacer en Whats App, se descargan y luego enviarlos en sus misiones según corresponda. Igualmente, con su código como padre de familia puede ingresar por el siguiente link: app.classcraft.com/parent y observar el progreso de su hijo.

Les deseo felices vacaciones y quedo atenta por este medio para resolver cualquier duda que tenga.

10:29 a. m. ✓✓

- 
21 Padre Familia Niño 5 13/11/2023
Listo profe te agradezco me confirmes,grac...
- 
11 Padre Familia Niño 5 10/11/2023
👍👍 0:20
- 
16 Padre Familia Niño 5 9/11/2023
Ok si señora, muchas gracias profe 🙏🙏
- 
12 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
2 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
9 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
3 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
6 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
13 Padre Familia Niño 5 8/11/2023
✓ Estimado padre de familia, los saludo es...
- 
7 Padre Familia Niño 5 8/11/2023

Evidencia envío de actividades por class craft

audio-rutina

CUITIVA-POVEDA_LINA-SARAHY_UNA_NUEVA_MISION_WhatsApp...

LAROTTA-TORRES_SALOME_UNA_NUEVA_MISION_WhatsApp-Ptt...

MARTINEZ-GOMEZ_ANA-ISABELLA_UNA_NUEVA_MISION_WhatsApp...

PEREZ-GONZALEZ_MARTIN_UNA_NUEVA_MISION_WhatsApp-Vide...

REDONDO-MEJIA_GABRIELA_UNA_NUEVA_MISION_video-ingles

SIERRA-QUINTERO_SAMUEL-DAVID_UNA_NUEVA_MISION_WhatsApp...

ACOSTA-AVILA_DILAN-SAMUEL_SONG_Present-Simple-song

MARTINEZ-GOMEZ_ANA-ISABELLA_LISTENING_WhatsApp-Image...

MARTINEZ-GOMEZ_ANA-ISABELLA_SPEAKING_WhatsApp-Image...

MATALLANA-GONZALEZ_JEREMY-DAVID_LISTENING_area-lisening

MATALLANA-GONZALEZ_JEREMY-DAVID_SONG_WhatsApp-Video...

REDONDO-MEJIA_GABRIELA_LISTENING_ingles

REDONDO-MEJIA_GABRIELA_SPEAKING_audio-ingles-negative-fo...

ACOSTA-AVILA_DILAN-SAMUEL_Nueva_Mision_WhatsApp-Video...

MATALLANA-GONZALEZ_JEREMY-DAVID_Nueva_Mision_WhatsApp...

REDONDO-MEJIA_GABRIELA_Nueva_Mision_interrogative-form-3

Resultados por equipos:

Proactiva Speaking and Listening > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos

Todas las clases de p... Progresión de clase

Las Maravillas

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> DE LOS ANGELES TORRES SANTANA, MARIA	<input type="checkbox"/>		1	25	0	4	♥
<input type="checkbox"/> DOTOR CASTELLANOS, MARIANA	<input type="checkbox"/>		1	25	0	4	♥
<input type="checkbox"/> HERNANDEZ SANABRIA, GABRIELA	<input type="checkbox"/>	Mago	1	325	0	6	♥
<input type="checkbox"/> HERRERA CHACON, SARA VALERIA	<input type="checkbox"/>		1	25	0	4	♥
<input type="checkbox"/> HERRERA MANRIQUE, TANIA XIMENA	<input type="checkbox"/>	Mago	2	1650	15	6	♥

Proactivo Speaking and Listening > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos ...

Todas las clases de p... Progresión de clase

Los Mexicanos

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> ACOSTA AVILA, DILAN SAMUEL	<input type="checkbox"/>	Mago	2	1950	15	4	5
<input type="checkbox"/> ALMEIDA GARCIA, SAMUEL STYVEN	<input type="checkbox"/>	Guardián	2	1000	15	4	10
<input type="checkbox"/> CASTILLO ALARCON, HELLMANN MANOLO	<input type="checkbox"/>	Mago	1	675	0	4	5
<input type="checkbox"/> CASTRO, JOSEPH SEBASTIAN	<input type="checkbox"/>	Mago	1	150	0	4	5
<input type="checkbox"/> CUITIVA POVEDA, LINA SARAHY	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	950	0	4	10

Proactivo Speaking and Listening > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos ...

Todas las clases de p... Progresión de clase

Los invencibles

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> MENJURA HERNANDEZ, DANA GABRIELA	<input type="checkbox"/>	Guardián	2	1425	15	4	10
<input type="checkbox"/> MONSALVE AVELLANDEA, JUAN SEBASTIAN	<input type="checkbox"/>	Mago	2	1125	15	6	5
<input type="checkbox"/> ORTIZ RODRIGUEZ, ANA MARIA	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	325	0	5	8
<input type="checkbox"/> PEREZ GONZALEZ, MARTIN	<input type="checkbox"/>	Guardián	2	1200	15	4	10
<input type="checkbox"/> PINEDA FLORIDO, LUNA ISABELLA	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	675	0	4	10

Proactivo Speaking and Listening > Tablero de control de la clase

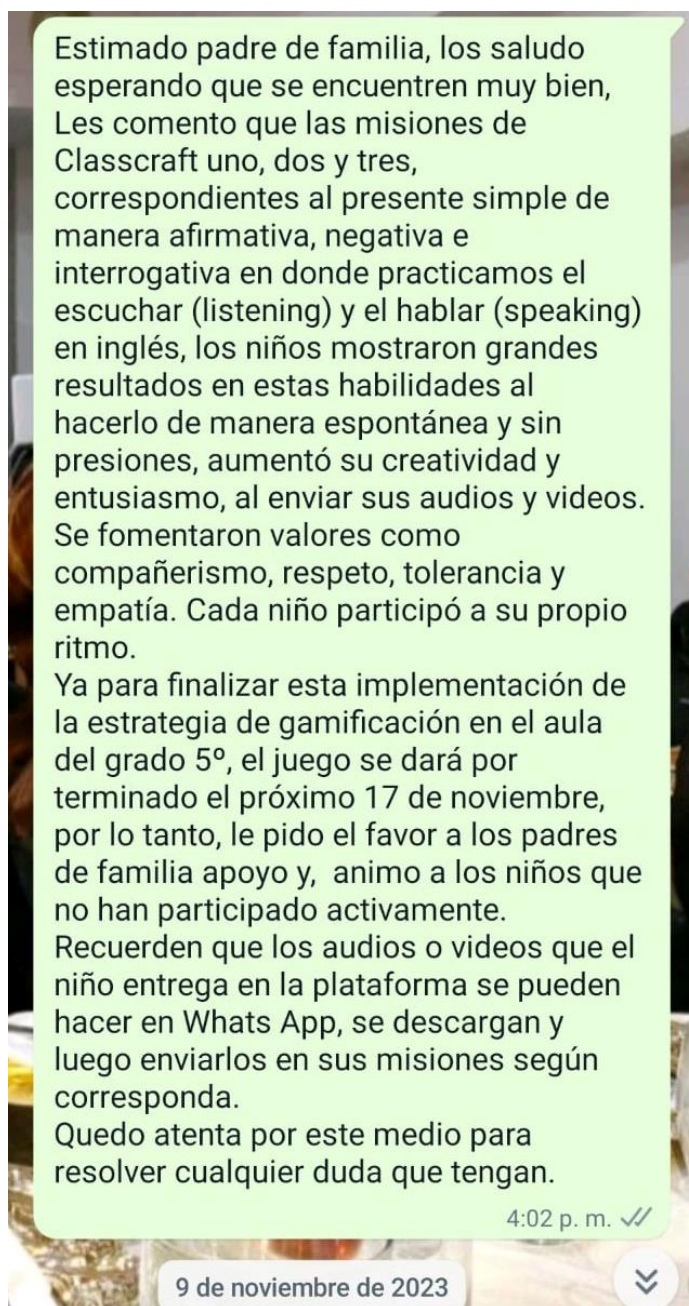
+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos ...

Todas las clases de p... Progresión de clase

Relámpago

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> RAMOS GARCIA, MARIA JOSE	<input type="checkbox"/>	Guardián	2	1410	15	4	10
<input type="checkbox"/> REDONDO MEJIA, GABRIELA	<input type="checkbox"/>	Sanador	3	2185	35	5	5
<input type="checkbox"/> ROJAS FLOREZ, DIEGO ALEJANDRO	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	685	0	4	10
<input type="checkbox"/> SIERRA QUINTERO, SAMUEL DAVID	<input type="checkbox"/>	Mago	1	955	0	6	5
<input type="checkbox"/> VEGA ORTEGON, KAROL DAYANNA	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	535	0	4	10


Mensaje final para los padres de familia



Entrega de certificados generados por Class Craft




Pendón diseñado por los estudiantes




Uso adecuado de Internet

Centro de Enseñanza Precoz
"Camino al Saber"
BÁSICA PRIMARIA






**Estudiantes
Grado Quinto
2023**

Les hacen las siguientes recomendaciones:



- Navegar en compañía de los padres de familia o un adulto responsable
- Buen trato en redes sociales
- Cerrar o eliminar mensajes o vídeos que no sean aptos para nuestra edad
- No usar mucho tiempo el celular
- Limitar el tiempo de los juegos
- No hablar con personas desconocidas en internet
- No enviar información personal ni fotografías
- No a los retos digitales

*Nancy Esperanza Suárez
Constanza Cecilia Cano Prada
Sandra Lucía Quiroga*



Estudiante que obtuvo el mayor puntaje en su equipo

Finalización de la implementación de la estrategia

