

Jugando hacia el bilingüismo: un enfoque gamificado para mejorar el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado cuarto en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito

Laura Vanessa Velandia Cely

Asesor

Erica Carmen Pérez Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en inglés como lengua extranjera

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito con 15 estudiantes de grado cuarto con el objetivo general de implementar la Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del idioma inglés y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada “Simple Present – On Board” compuesta por 12 actividades basadas en actividades dinámicas que integran el juego como herramienta central para el aprendizaje del inglés. Además, se realizó una revisión exhaustiva de investigaciones previas sobre el uso del juego y la Gamificación en el aprendizaje del inglés, así como de teorías educativas relevantes, incluyendo las de Piaget, Vygotsky y Gardner. Este ejercicio investigativo permitió concluir que gracias a la gamificación se puede aumentar la motivación de los estudiantes evidenciado en un aumento significativo en la participación activa de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, así como una mejora notable en su competencia escrita en inglés y en su confianza para comunicarse en inglés en diferentes situaciones. En conclusión, se demostró que el enfoque de aprendizaje basado en juegos es una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito. La integración del juego en el aula no solo promueve un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador, sino que también facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas y socioemocionales en los estudiantes. Este enfoque representa una herramienta valiosa para promover el bilingüismo y mejorar las oportunidades académicas y profesionales de los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado.

Palabras clave: Gamificación, habilidad, juego, inglés, motivación

Abstract

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was developed at the Nuestra Señora de Belencito Educational Institution with 15 fourth grade students with the general objective of implementing Gamification as a didactic strategy in the teaching of the English language and a method of analysis of action within the framework of implementation of a didactic sequence called “Simple Present – On Board” composed of 12 activities based on dynamic activities that integrate the game as a central tool for learning English. In addition, an exhaustive review of previous research on the use of games and Gamification in learning English was carried out, as well as relevant educational theories, including those of Piaget, Vygotsky and Gardner. This investigative exercise allowed us to conclude that thanks to gamification, student motivation can be increased, evidenced by a significant increase in the active participation of students in learning activities, as well as a notable improvement in their written competence in English and their Confidence in communicating in English in different situations. In conclusion, this study demonstrates that the game-based learning approach is an effective strategy to improve English learning at the Nuestra Señora de Belencito Educational Institution. The integration of games in the classroom not only promotes a dynamic and motivating learning environment, but also facilitates the development of linguistic and socio-emotional skills in students. This approach represents a valuable tool to promote bilingualism and improve the academic and professional opportunities of students in an increasingly globalized world.

Keywords: skill, game, Gamification, English, motivation

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	23
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	34
Conclusiones.....	37
Referencias Bibliográficas	40
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	43
--	----

Introducción

La enseñanza del idioma inglés en entornos educativos presenta diversos desafíos que requieren enfoques pedagógicos innovadores y efectivos. En el contexto específico de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito, ubicada en el área urbana del municipio de Nobsa, se ha identificado la necesidad de mejorar el aprendizaje del inglés entre los estudiantes de grado cuarto. Este desafío se presenta en un entorno educativo diverso, donde los estudiantes provienen de diferentes contextos socioculturales y económicos, lo que influye en sus habilidades y competencias lingüísticas.

Para este grado, en cuanto a la demanda de aprendizaje, se observa una creciente necesidad por parte de los estudiantes de mejorar sus habilidades escritas y orales en el idioma inglés. Los estudiantes no expresan un interés activo en aprender inglés, por lo tanto, enfrentan desafíos en términos de motivación y retención de conocimientos debido a metodologías tradicionales de enseñanza que no siempre se adaptan a sus estilos de aprendizaje y necesidades individuales.

Actualmente, la enseñanza del inglés en esta Institución Educativa se centra principalmente en enfoques tradicionales que privilegian la memorización de vocabulario y reglas gramaticales, con un énfasis limitado en la práctica comunicativa y el desarrollo de habilidades lingüísticas prácticas que no responden eficazmente a las necesidades y estilos de aprendizaje diversos presentes en el aula. Se requiere una metodología que motive a los estudiantes de manera lúdica y aplicando sus conocimientos en contextos reales, lo que les permitirá desarrollar competencias comunicativas sólidas y duraderas.

Se propone implementar una metodología basada en la Gamificación para la enseñanza del inglés para transformar el proceso de enseñanza – aprendizaje hacia un espacio dinámico,

participativo y centrado en el estudiante. Por ello, es fundamental considerar la inclusión de actividades y dinámicas que se alineen estrechamente con los intereses, necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes desde una variedad de actividades significativas.

Esta propuesta pedagógica se proyecta desde una perspectiva constructivista del aprendizaje que reconoce la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes a través de experiencias significativas y contextualizadas (Vygotsky, 1978) basada en un enfoque cualitativo como la observación participante. También se incluye el aporte de la teoría del aprendizaje lúdico que sugiere que los juegos aumentan la motivación, compromiso y rendimiento en los estudiantes.

A nivel ontológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada “Simple Present – ON BOARD” que en su cadena de actividades buscó dar repuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, las actividades se enfocaron en la construcción de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas a partir de concursos, uso de tarjetas de colores y búsqueda del tesoro.

Una vez aplicada dicha secuencia didáctica se concluyó que la implementación de una metodología basada en la gamificación puede tener un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Al adoptar este enfoque se aprovechan los principios motivacionales de la gamificación, los estudiantes pueden participar activamente en su propio proceso de aprendizaje, además de desarrollar habilidades escritas y orales sólidas.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito es una institución de carácter privada que cuenta con diferentes instalaciones y recursos tecnológicos ubicada en el área rural de Nobsa, Boyacá. Brinda sus servicios educativos desde párvulos hasta grado octavo. Posee un ambiente escolar acogedor y una comunidad educativa comprometida. Las políticas institucionales promueven la excelencia académica, el deporte (natación) y el bilingüismo.

En el caso de los estudiantes de grado cuarto, la mayoría de las familias tienen un nivel socioeconómico medio-alto. Se observa una mediana participación de los padres en las actividades extra - escolares. Sin embargo, el acompañamiento desde el hogar muchas veces es limitado y se evidencia con la poca asistencia a la entrega de pre – informes e informes académicos, poco desarrollo de tareas e inasistencias sin justificar al plantel educativo.

La comunidad es diversa culturalmente, aunque prevalece la cultura boyacense con una mezcla de tradiciones locales y culturas extranjeras evidenciadas en diferentes actividades culturales y recreativas fuera del entorno escolar. En cuanto al desarrollo integral de los estudiantes y características de aprendizaje, se observa una variabilidad en el desarrollo cognitivo, con algunos estudiantes mostrando habilidades avanzadas en el razonamiento y la resolución de problemas, mientras que otros presentan dificultades en la atención y la memoria, teniendo en cuenta que hay estudiantes con diferentes situaciones entre ellas: Depresión, Asperger, Trastornos de déficit de atención, entre otros.

Las relaciones interpersonales en las aulas son en general positivas, con un nivel moderado de integración de los estudiantes en el grupo. Se observan habilidades sociales desarrolladas en la mayoría de los estudiantes. La salud física general de los estudiantes es

adecuada, se observa que los hábitos alimenticios varían, con algunos estudiantes mostrando una alimentación balanceada y otros consumiendo alimentos poco saludables con regularidad.

Los estudiantes tienen diferentes niveles de competencia en el idioma inglés, con variaciones en los saberes previos y en los estilos de aprendizaje. Se observa una preferencia por actividades prácticas y visuales, aunque algunos estudiantes también responden bien a la instrucción auditiva. Las necesidades de aprendizaje incluyen mejorar la fluidez oral, ampliar el vocabulario, mejorar la construcción gramatical y reforzar la comprensión auditiva.

Se destaca la importancia de diseñar actividades de aprendizaje inclusivas que aborden las diversas necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Es fundamental fomentar la participación activa de los padres en el proceso educativo y buscar estrategias para compensar el apoyo desde el hogar. Se sugiere incorporar actividades prácticas y visuales en el aula, así como oportunidades para la práctica oral y la interacción social en inglés como base sólida para diseñar una propuesta pedagógica efectiva que se adapte a las necesidades específicas de los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito, especialmente en el área de inglés.

Pregunta de Investigación

¿Cómo a partir de la Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés se fortalecerá las competencias lingüísticas de los estudiantes de grado cuarto de la IE Nuestra Señora de Belencito?

Objetivos

Objetivo General

Implementar la Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito.

Objetivos Específicos

Identificar las dificultades y necesidades del aprendizaje en el área de inglés en los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Nuestra Señora de Belencito

Diseñar diferentes actividades lúdicas y estrategias de Gamificación orientadas a la adquisición de una segunda lengua

Evaluar las competencias lingüísticas en el área de inglés de los estudiantes de grado cuarto en el Colegio Nuestra Señora de Belencito

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Para García y Larreal (2023) concluyen que “la Gamificación en la enseñanza es importante porque promueve la motivación, el compromiso, el aprendizaje activo, la retroalimentación inmediata, la colaboración, la personalización del aprendizaje y la transferencia de habilidades.” (p.23) En este sentido, se evidencia con esta investigación cualitativa que incluir elementos lúdicos aumenta la motivación en la adquisición de una segunda lengua. En el caso de González et al. (2023) profundizan en “la importancia de la estrategia lúdica y los juegos en la enseñanza del inglés en colegios bilingües” (p.11). En este sentido esta estrategia se vuelve prometedora, específicamente para mejorar una de las competencias lingüísticas presentes en el aprendizaje del inglés, como lo es la comprensión de textos de inglés.

Rodríguez García y Vilalta (2023) destacan el impacto que tiene la Gamificación junto a el trabajo en equipo en el aprendizaje de una segunda lengua en el sentido que “disminuye la competitividad negativa en el ambiente escolar, fomenta la inclusión y promueve un ambiente de aprendizaje emocionalmente enriquecedor” (p.42). Esto es vital para la investigación teniendo en cuenta que no se evidencian buenas relaciones sociales entre los estudiantes.

Ahora bien, García y Sanz Trigueros (2023) en su investigación titulada “La Gamificación como estrategia de motivación en la adquisición de una L2” expresan como a través de 5 sesiones donde se presentaron diferentes actividades lúdicas a los estudiantes de primaria en las cuales hubo una mayor participación de los estudiantes en comparación con clases y evaluaciones donde estos elementos no estaban presentes. Por lo tanto, se demuestra que esta estrategia no solo es un factor motivador sino también un elemento que mejora las competencias lingüísticas de los estudiantes.

En contraste Anzures et al. (2022) establecen el acto de “dejar de utilizar la Gamificación como una estrategia para motivar el aprendizaje de la lengua extranjera y la convierten en un método de enseñanza en el caso de un grupo de estudiantes con bajo rendimiento académico en esta área” (p.22). En esta misma investigación se logra demostrar que gracias a este método se mantiene la atención activa del estudiante y se demuestra con veracidad una mejora en las competencias lingüísticas de la población estudio.

Por otro lado, abordado desde la didáctica y la inclusión de Palacios y Venegas Álvarez (2024) en su investigación enfatizan en que “el inglés debe promover el aprendizaje inclusivo a partir de estrategias alineadas como respuesta a la diversidad en el aula” (p.28). Uno de los elementos que se detallan en esta investigación es el juego como unidad didáctica como medio para eliminar la brecha entre estudiantes con y sin dificultades de aprendizaje.

Sin embargo, para Flores-González et al. (2022) sostienen que “El proceso de enseñanza aprendizaje es un binomio en constante cambio debido a sus actores y contextos. Por tanto, dicho proceso requiere de una actualización para dar respuesta a las necesidades de los estudiantes acorde a sus estilos de aprendizaje” (p.67). Ante esta situación, es vital utilizar herramienta didáctica que muevan el interés del estudiante de forma positiva. En esta investigación se resaltan las Tics como “una herramienta didáctica para actualizar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés con una metodología innovadora, participativa y colaborativa con tintes motivacionales y aprendizaje ubicuo”.

Ahora bien, para Chimarro Reinoso (2023), “El aprendizaje del inglés es muy importante en el desarrollo del ser humano, ya que al ser una segunda lengua implica el uso de diferentes estrategias lúdicas en caminadas a despertar el interés y la motivación por adquirir el nuevo idioma en los estudiantes” (p.33). Por lo tanto, en este artículo académico se valida la

importancia de utilizar estrategias lúdicas para incidir de forma efectiva en el aprendizaje de inglés en los niños de quinto grado. Hasta este momento se ha hablado desde la enseñanza, sin embargo, desde el enfoque de aprendizaje Pardavé Aguirre (2021) en su investigación descubren que “la utilización de estrategias lúdicas en el nivel de aprendizaje del idioma **inglés** en las cuatro habilidades leer, escuchar, escribir y hablar, influye eficazmente en la mejora del nivel de aprendizaje” (p.57). En este sentido, es importante dejar de ser maestros – tradicionalistas – sino enfocar estas clases con el mismo objetivo – enseñar – solo que a partir de otra ruta.

En lo que respecta a el uso de juegos tradicionales, Belmonte Almagro (2022) afirma que “Las actividades basadas en el juego en el aula de inglés, sus efectos influyen en la mejora de las destrezas orales en la lengua extranjera por medio de armonía en el aula, trabajo en equipo y conocimiento. Por ejemplo, a través de los juegos de mesa se desarrollan las destrezas de producción y comprensión oral” (p. 24). Por ello, se comprueba una vez más que la Gamificación evidenciada en actividades lúdicas potencia las competencias lingüísticas en el área de inglés de los estudiantes, sin necesariamente ser online puede ser a través de juegos tradicionales. No obstante, en referencia a los juegos digitales Calebe, Cristiano y Monteiro (2021) establecen que “para el desarrollo de este tipo de juegos, en general hay una falta de un enfoque pedagógico en la elaboración de materiales y herramientas diseñadas para el aprendizaje de lenguas extranjeras cuando el objetivo es adquirir conocimientos de inglés, manteniendo la motivación de los estudiantes” (p.26), no basta con simplemente diseñar, sino detrás de este diseño debe haber un ajuste de acuerdo a las necesidades del estudiante, sus estilos de aprendizaje y los recursos que posee como tal la institución educativa.

Con respecto al juego como estrategia Yupanqui (2021) establece que existen suficientes evidencias estadísticas para concluir que las estrategias de los juegos verbales influyen

significativamente en la dimensión en la cohesión para mejorar la expresión oral en el idioma para mejorar la expresión oral en el idioma inglés (p. 45). Sin embargo, en esta investigación, se realiza un pre – test y un post – test para corroborar los resultados académicos y su impacto en los estudiantes. En lo que refiere a aprendizaje y juego como equipo Cajamarca et al. (2020) en su investigación descubren que “La problemática se basa en la ausencia de didácticas motivadoras que despierten el interés por el aprendizaje. Al implementar la Gamificación como estrategia hay motivaron por adquirir conocimientos nuevos para utilizar en su vida cotidiana, didáctica importante para varios autores” (p. 46). Por ello es importante reflexionar sobre el método de – traducción – repetición – memorización. Indudablemente los docentes deben evolucionar en el proceso de aprendizaje efectiva y la Gamificación es el camino para involucrar al estudiante en su aprendizaje asertivamente.

Asimismo, en la relación de la Gamificación y la motivación, Reyes-Rentería y Rojas-Laverde (2021) establecen que “a partir de una serie de actividades mediadas por el juego es posible mejorar los niveles de motivación por el aprendizaje del inglés, en los estudiantes y al diseñar una estrategia metodológica apoyada en juegos digitales, que permitió mejorar la motivación de los estudiantes hacia la clase de inglés para potenciar habilidades escritas” (p. 33). El docente debe realizar ejercicios de reflexión y el auto aprendizaje con respecto a sus propias clases, cuestionar. La Gamificación debe incorporarse en el proceso de aprendizaje para generar motivación, generar cooperación y proveer un ambiente de aprendizaje seguro.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Para Sacristán (2009) la planeación didáctica es un “proceso reflexivo y sistemático que implica la toma de decisiones sobre qué, cómo, cuándo y con qué recursos enseñar y evaluar” (p.22). Sin embargo, como la educación es un sistema, todos los docentes e instituciones educativas deben estar coordinados bajo unos mismos objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Precisamente a esto se refieren los lineamientos curriculares, en el sentido que aportan un marco general de referencia para estructurar y organizar los contenidos y actividades de aprendizaje en función de cubrir los aspectos esenciales del currículo.

No obstante, el maestro no solo forma a personas con relación a sus conocimientos, sino que reconoce y garantiza la educación desde una visión integral para lograr calidad y equidad. Aquí toman importancia los Derechos Básicos de Aprendizaje Ministerio de Educación (2023) Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad, participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples, uso adecuadamente estructuras y patrones gramaticales de uso frecuente y hablo de las actividades que realizo habitualmente, por lo tanto, estos elementos establecen un marco normativo y ético que orienta y fundamenta la elaboración de la planeación didáctica.

Dado que toda planeación didáctica debe tener unos objetivos claros, deben ser tenidos en cuenta los Estándares de competencias, que describen de forma clara y específica lo que se espera que los estudiantes sean capaces de hacer en términos de conocimientos, habilidades y actitudes en una determinada área o materia. A partir de allí toma fuerza la evaluación, el diseño de actividades y las estrategias que determinarán la ruta a seguir como docentes y como estudiantes.

Ahora bien, desde una mirada más táctica para llevar a cabo la planeación didáctica, es fundamental recurrir a los lineamientos de aprendizaje y desarrollo, pues son orientaciones pedagógicas que ofrecen recomendaciones sobre cómo organizar el ambiente de aprendizaje, diseñar actividades, gestionar el tiempo, promover la participación activa de los estudiantes y utilizar recursos educativos de manera efectiva de tal manera que exista una estructuración de clases coherente, significativa y motivadora para los estudiantes.

Para el área de inglés es vital ejecutar una formación basada en competencias pues se enfoca en el desarrollo de habilidades prácticas y competencias específicas que son relevantes y aplicables en contextos profesionales y laborales. Por lo tanto, desde el rol maestro es importante preparar a los estudiantes para comunicarse efectivamente en inglés en situaciones reales de la vida cotidiana y laboral. Si bien la formación basada en competencias en inglés se centra en desarrollar habilidades comunicativas prácticas, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura. El objetivo es que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para interactuar de manera efectiva en diversos contextos sociales y profesionales donde se requiera el uso del idioma inglés.

Ahora bien, esto implica no solo enseñar gramática y vocabulario, sino también fomentar el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación efectiva en inglés. De acuerdo con Medina (2010) cuando afirma que “un reto importante es orientar el aprendizaje de las competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser la finalidad de la educación” (p. 92) en relación con la Gamificación en el área de inglés puede propiciar el aprendizaje por competencias desde el desarrollo de habilidades comunicativas, pues proporcionan a los estudiantes oportunidades para practicar y mejorar sus habilidades comunicativas en inglés de manera divertida y motivadora.

Asimismo, esta propuesta promueve la resolución de problemas, la toma de decisiones y aprendizaje una segunda lengua como un desafío desde el pensamiento crítico, aspectos clave en el aprendizaje por competencias. Además, porque promueve la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes para alcanzar un objetivo común a partir de motivación, compromiso y retroalimentación constante.

Según Tobón (2010) se comprenden “las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos” (p. 23), desde el rol como maestro reflexivo es posible deducir que la educación es un proceso complejo que abarca múltiples dimensiones, incluyendo aspectos pedagógicos, socioemocionales, culturales y políticos.

Entender las competencias como un modelo para mejorar la calidad educativa implica reconocer que no existe una solución única o simplista para abordar todos los desafíos y problemas educativos. Las competencias deben estar presentes en habilidades prácticas, socioemocionales y cognitivas que sean relevantes y aplicables en la vida real a partir de valores, ética y formación ciudadana.

Por lo tanto, la implementación efectiva del enfoque de competencias requiere tener en cuenta el contexto sociocultural y las necesidades específicas de los estudiantes con la adaptación de programas educativos y estrategias de enseñanza asertivas con el contexto estudiantil bajo un espacio que permita una reflexión constante en función de prácticas, ajustes y mejoras en función de los resultados obtenidos y las necesidades identificadas.

Tobón invita a adoptar una visión crítica y reflexiva sobre el enfoque de competencias en educación, desde sus beneficios y potencialidades, pero también sus limitaciones y desafíos. Además, recuerda que las competencias son una herramienta importante para mejorar la calidad

de la educación, pero no constituyen una solución única o universal a todos los problemas educativos.

Finalmente, la Gamificación en el área de inglés con niños integra el *saber* desde el contenido educativo de inglés de manera lúdica y atractiva. Además de – puzzles – como tal es posible explorar temas relacionados con la cultura y la sociedad mientras juegan, lo que permite adquirir conocimientos de manera contextualizada y significativa. Asimismo, desde el *saber hacer* con esta propuesta se proporcionan oportunidades para que los estudiantes practiquen y desarrollen habilidades lingüísticas de manera activa como los - role plays - y actividades donde puedan aplicar los conocimientos lingüísticos adquiridos.

Fomentar el desarrollo de valores y actitudes positivas hacia el aprendizaje del idioma y la interacción con otros promueven el *saber ser*. Con esta propuesta se logra desde el trabajo en equipo, la colaboración, la comunicación efectiva, el respeto y la empatía. En adición refuerza la autoestima y la motivación de los niños al proporcionarles Feedback positivo, recompensas y reconocimiento por sus logros y esfuerzos en el aprendizaje del inglés.

Entre las competencias docentes mencionadas por Tobón (2010), la que está más presente en esta práctica pedagógica es la *comunicación*. La Gamificación en el aprendizaje del inglés requiere una comunicación efectiva entre los estudiantes y con el facilitador del juego para poder participar, entender las reglas, colaborar en equipo y resolver desafíos. Además, muchos juegos gamificados en el área de inglés involucran actividades que promueven la comunicación oral y escrita en inglés, como conversaciones, debates, interacciones con personajes virtuales, entre otros. Por lo tanto, la competencia en comunicación es esencial para que los estudiantes puedan participar activamente en las actividades gamificadas y aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje que ofrecen.

Planeación Didáctica

A partir de la pregunta de investigación planteada para esta propuesta pedagógica, teniendo en cuenta los siguientes *Estándares Básicos de Competencias* para inglés, grado cuarto Ministerio de Educación (2023): Sigo atentamente lo que dicen mi profesor y mis compañeros durante un juego o una actividad, participo en juegos y actividades siguiendo instrucciones simples, uso adecuadamente estructuras y patrones gramaticales de uso frecuente y hablo de las actividades que realizo habitualmente

Los estudiantes comprenderán el concepto de presente simple en inglés y su uso en oraciones afirmativas, negativas e interrogativas. Además, serán capaces de conjugar verbos en presente simple de manera correcta por medio del desarrollo de habilidades de trabajo en equipo al participar en actividades gamificadas como los "RELAYS" en contextos prácticos y cotidianos a través de juegos interactivos y dinámicos en función de practicar la pronunciación para mejorar su habilidad para comunicarse oralmente en inglés, mientras se desarrollan habilidades sociales y de cooperación.

Las 3 secuencias didácticas se desarrollan en sesiones de dos horas cada una, tituladas “*SIMPLE PRESENT – ON BOARD*”, cuya competencia es la misma en las secuencias planeadas. En cada sesión se abordan las estructuras gramaticales para las oraciones afirmativas, negativas e interrogativas respectivamente por medio del uso de tarjetas así: amarillo los pronombres personales (Personal Pronouns) – azul para los verbos (Verbs) – rojo para los complementos (Complements – expressions) – y verde para la negación (Don’t – doesn’t) como estrategia de memorización ligado a la bandera de Colombia. Por consiguiente, a continuación, se describe el desarrollo de cada una de las secuencias didácticas:

La *Secuencia Didáctica 1*, tiene como objetivo fortalecer la creación de oraciones afirmativas en inglés. Para esto, en el *Momento de inicio*, se realiza un sondeo oral a cada estudiante. Este, sin usar palabras debe dar a entender el significado de los pronombres personales. Ejemplo: La profesora dice “I” y el estudiante se señalará a sí mismo. Luego cada estudiante recibirá las fichas para armar un *Pictionary* que contiene los verbos (tarjetas azules). Para el *Momento de desarrollo* se formarán grupos al azar y a modo de relevos crearán 8 posibles oraciones teniendo en cuenta las fichas entregadas, para luego copiar las mismas en el cuaderno. Y para el *Momento de cierre* se propone – aumentar el nivel de complejidad – con la integración de fichas blancas que representan las partículas s – es – ies que se añaden al verbo cuando el pronombre personal corresponde a la tercera persona. Asimismo, se asumió con esta actividad el ejercicio de evaluación que permitió identificar la conjugación correcta de verbos y la creación de oraciones afirmativas de acuerdo a imágenes y contextos reales.

Para la *Secuencia Didáctica 2*, el objetivo es fomentar la capacidad en la creación de oraciones negativas y el uso de *Don't – Doesn't* por medio de 3 momentos. Para el *Momento de inicio*, por relevos y filas, el estudiante recibe una hoja y crea una oración negativa al azar pero que sea real sobre su vida. Gana la fila que termine primero y que haya escrito correctamente, además cada estudiante reconoce DON'T y DOESN'T – en color verde como ingrediente principal. Para el *Momento de desarrollo* en grupos de 3 estudiantes, el docente entrega unas situaciones: ej: lluvia, choque, alarma sonando, y se generan en el cuaderno 10 oraciones con aquello que un personaje imaginario no hace debido a esa situación, también los estudiantes toman sus fichas de la sesión anterior más las nuevas de don't y doesn't y crean 10 oraciones negativas. Para el *Momento de cierre*, se utilizó el Board Game que se basa en imágenes y frases

cuyo juego es similar al “parqués”, gana quien primero llega a la meta y tenga escrito todo en el cuaderno.

Para la última sesión, correspondiente a la *Secuencia Didáctica 3*, el objetivo es generar oraciones interrogativas con el uso de Do y Does por medio de 3 momentos. Para el *Momento de inicio*, En grupos de 4 estudiantes, cada estudiante tirará un dado (cada lado tendrá un tema: animals, family, you, school, dreams, movies), dependiendo del lado que caiga el estudiante recibe 3 preguntas relacionadas por parte de cada compañero del grupo. Para el *Momento de desarrollo* la docente entrega textos sobre personajes famosos a los grupos de 4 estudiantes, ellos deben leer y comprender el texto. Asimismo, en tarjetas ubicadas en un sitio específico, habrá preguntas sobre los textos, a modo de relevos, gana quien más preguntas responda. Para el *Momento de cierre*, en grupos de 4, los estudiantes guiados por pistas y un mapa, irán por todo el colegio buscando las tarjetas con preguntas, las tarjetas con oraciones interrogativas serán con preguntas curiosas, ellos deben responderlas y avanzar, gana quien más rápido encuentre las tarjetas y cumpla con las respuestas.

Enfoque Didáctico

A partir de la teoría del constructivismo, propuesta por Jean Piaget y Lev Vygotsky, es posible afirmar que el aprendizaje es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la participación en actividades significativas. Las secuencias didácticas, al proporcionar una estructura organizada y participativa para el aprendizaje, están alineadas con los principios del constructivismo y promueven un enfoque centrado en el estudiante para la enseñanza y el aprendizaje.

Por lo tanto, la implementación de estas secuencias didácticas en el aula es pertinente debido a los beneficios que ofrece para el proceso de aprendizaje de los estudiantes puesto que son estructuras planificadas y organizadas de actividades educativas diseñadas para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos para esta propuesta. En este orden de ideas es pertinente implementarlas porque ayuda a los estudiantes a comprender y asimilar los conceptos del Presente Simple de manera más efectiva.

Asimismo, al incluir una variedad de actividades interactivas y participativas, las secuencias didácticas fomentan la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, por lo tanto, pueden adaptarse para satisfacer las necesidades específicas, teniendo en cuenta su nivel de habilidad, estilo de aprendizaje y otros factores individuales.

Estas actividades variadas y estimulantes pueden aumentar la motivación de los estudiantes, haciéndolos más receptivos al aprendizaje mientras consolidan y refuerzan el conocimiento adquirido a lo largo del proceso. Finalmente, están diseñadas para desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales que son transferibles a otras áreas del aprendizaje y la vida cotidiana.

En el contexto escolar, la implementación de secuencias didácticas se sustenta en diversos referentes teóricos y metodológicos. Sin embargo, como se nombró al inicio, las teorías constructivistas en función de las diferentes secuencias didácticas facilitan la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes. Asimismo, desde la Teoría Sociocultural: Propuesta por Vygotsky, se fomenta la interacción social y la colaboración entre los estudiantes, lo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

También se abarca la Teoría del Aprendizaje Significativo: Desarrollada por Ausubel, pues las secuencias didácticas pueden estructurarse de manera que faciliten la conexión entre nuevos conceptos y experiencias previas, promoviendo así un aprendizaje más profundo y duradero. Finalmente está el Enfoque por Competencias que subraya la importancia de diseñar actividades que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales y resolver problemas de manera autónoma. Las secuencias didácticas pueden diseñarse para desarrollar y evaluar específicamente competencias como la comunicación, el pensamiento crítico y la colaboración.

En la secuencia didáctica diseñada se incorporó la estrategia pedagógica de Gamificación pues está en función de utilizar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula, con el fin de aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

Algunos autores que respaldan esta fundamentación son Jane McGonigal (1973) quien explora cómo los juegos pueden tener un impacto positivo en diferentes aspectos de la vida, incluida la educación. Destaca cómo la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje. Karl Kapp: En su obra "The Gamification of Learning and Instrucción", proporciona un marco teórico y práctico para la aplicación de la

gamificación en el ámbito educativo. Explica cómo los principios de diseño de juegos pueden ser utilizados para crear experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas.

Específicamente en la enseñanza de inglés, Yu-kai Chou: En su libro "Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards", Chou presenta el marco Octalysis, que identifica ocho motivadores fundamentales que impulsan el comportamiento humano. Estos motivadores pueden ser aplicados en el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas para aumentar la participación y la motivación de los estudiantes.

En este orden de ideas, las actividades diseñadas para la secuencia didáctica se adaptan a las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes al ofrecer una variedad de estilos de aprendizaje pues se incluyen actividades visuales, auditivas, kinestésicas y de aprendizaje basado en la experiencia para atender las necesidades individuales de los estudiantes y promover un aprendizaje más inclusivo.

Las actividades fomentan la interacción y la participación activa de los estudiantes. Se incluyen juegos, trabajo en equipo y discusiones grupales para promover la colaboración, el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento, además se ofrecen oportunidades prácticas de aplicación del contenido aprendido. Se incluyen ejercicios prácticos, situaciones de la vida real y proyectos basados en problemas para ayudar a los estudiantes a conectar los conceptos teóricos con su aplicación práctica en contextos reales.

Cabe resaltar que también permiten una – personalización – del aprendizaje ya que se pueden adaptar y modificar según las necesidades y características específicas de los estudiantes. Se ofrecen diferentes niveles de dificultad, opciones de aprendizaje diferenciado y oportunidades de retroalimentación para asegurar que todos los estudiantes puedan participar y progresar en su aprendizaje. Además de ser motivadoras y atractivas para los estudiantes. Se utilizan elementos

de Gamificación, desafíos interesantes y temas relevantes para captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación a lo largo de la secuencia didáctica.

A partir del diagnóstico realizado al empezar la propuesta, este proporcionó información crucial sobre las características, necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes que pudo vincularse estrechamente con la planeación de la secuencia didáctica y se evidencia en la adaptación de contenidos y actividades para asegurar que se ajusten al nivel de competencia y comprensión de los estudiantes. Por ejemplo, si el diagnóstico indica que algunos estudiantes tienen dificultades con ciertos conceptos, el docente puede ofrecer actividades lúdicas adicionales de refuerzo o modificar la presentación del contenido para hacerlo más accesible. Cabe resaltar que este diagnóstico fue el punto de partida para seleccionar las estrategias pedagógicas más adecuadas para abordar las necesidades específicas de los estudiantes. El diagnóstico reveló los intereses y el contexto socio-cultural de los estudiantes, lo que influyó en el diseño de actividades y materiales para que fueran relevantes y significativos para ellos.

Para la planeación didáctica se abordaron los estilos y ritmos de aprendizaje teniendo en cuenta la diversidad de los estudiantes y sus preferencias individuales en la forma en que aprenden mejor. Algunas estrategias utilizadas fue *la variedad de actividades*, donde se usarán prácticamente los 5 sentidos.

En este sentido, al haber opciones, hay flexibilidad en la forma en que los estudiantes pueden participar y demostrar su comprensión. Eso dio la oportunidad para adaptar – también - la instrucción y los materiales para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes. Para concluir no puede faltar la *retroalimentación significativa* esto implica ofrecer comentarios escritos detallados, discusiones uno a uno o sesiones de tutoría adicionales según sea necesario.

En la planeación didáctica, se abordaron las necesidades e intereses de los estudiantes de varias maneras para garantizar que el proceso de enseñanza-aprendizaje fuera relevante, significativo y motivador para ellos, se empezó por un análisis detallado del contexto educativo y socio-cultural de los estudiantes para comprender sus características demográficas, intereses culturales, nivel socioeconómico y otros factores que podrían influir en sus necesidades e intereses educativos.

Además, como Docente de la Institución fue posible recolectar información directamente de los estudiantes mediante los resultados de aprendizaje obtenidos a partir de las evaluaciones, trabajos y proceso de aprendizaje, así como su comportamiento en clase de acuerdo a las actividades o temas asignados. En adición, se diseñaron actividades y materiales educativos que incorporaron temas relevantes y significativos para los estudiantes, relacionados con su entorno local, experiencias personales o temas de actualidad interesantes y motivadores.

En contraste con una actitud abierta y flexible para adaptar la instrucción según las necesidades e intereses cambiantes de los estudiantes, se fomentó la participación activa en la planificación y desarrollo de actividades, permitiéndoles expresar sus opiniones, sugerir temas de interés y contribuir con ideas creativas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En síntesis, las actividades diseñadas responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes porque son relevantes y significativas para los estudiantes, abordan temas y contextos que son familiares y pertinentes para ellos. Esto aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje al percibir su utilidad y aplicabilidad en su vida cotidiana. Además, ofrecen una variedad de recursos que se adaptan a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en la población estudiantil.

Ahora bien, abordar los saberes previos es importante porque proporciona al docente una base sólida sobre la cual construir nuevas ideas y conceptos. Esto permite establecer conexiones entre lo que los estudiantes ya saben y lo que están aprendiendo, facilitando así la comprensión y retención del nuevo conocimiento. Por consiguiente, el docente puede adaptar la instrucción y ofrecer ejemplos relevantes, proporcionar explicaciones adicionales cuando sea necesario y diseñar actividades que se alineen con los intereses y experiencias de los estudiantes. Teniendo en cuenta que identificar y abordar los conceptos erróneos que los estudiantes puedan tener es fundamental para evitar confusiones y construir una comprensión precisa y sólida del tema.

Desde mi quehacer profesional, considero que continuar trabajando desde la secuencia didáctica es fundamental porque proporciona una estructura y organización clara para el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que facilita la planificación y ejecución de las actividades educativas de manera coherente y efectiva. Además, la secuencia didáctica se centra en las necesidades e intereses de los estudiantes, permitiendo adaptar la instrucción y los recursos de acuerdo con los estilos de aprendizaje, lo que favorece un aprendizaje más significativo y motivador.

Además de promover el – proceso – más que el resultado, se fomenta la reflexión continua sobre las prácticas pedagógicas, los resultados del aprendizaje de los estudiantes y las áreas de mejora, lo que contribuye al desarrollo profesional del docente y a la mejora continua de la enseñanza.

En este proceso de planeación de secuencia didáctica, considero que he alcanzado varios logros significativos, pues logré diseñar actividades educativas que son relevantes y significativas para los estudiantes, desde sus intereses, necesidades y estilos de aprendizaje de manera efectiva. Siento que introduje exitosamente la Gamificación como estrategia pedagógica

en la secuencia didáctica, lo que permitió aumentar la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Uno de los aspectos más relevantes es que logré adaptar la planificación para atender la diversidad de los estudiantes, ofreciendo diferentes niveles de dificultad, opciones de aprendizaje diferenciado y recursos adicionales según las necesidades individuales de los estudiantes. Sin dejar atrás la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues proporcionó oportunidades para la exploración, la colaboración y la aplicación práctica del conocimiento.

El proceso de monitoreo continuo del progreso de los estudiantes a lo largo de la secuencia didáctica, a través de diferentes formas de evaluación formativa permitió identificar áreas de mejora y proporcionar retroalimentación oportuna. Un insumo importante que deja como resultado esta propuesta para futuras experiencias con otros estudiantes e Instituciones Educativas.

Implementación

En lo que refiere a la *Secuencia Didáctica 1, 2 y 3*, estas actividades se desarrollaron los días 15, 17 y 19 de abril respectivamente con una duración de 2 horas cada sesión. Durante esta actividad se implementaron los Momentos de Inicio, Momento de Desarrollo y Momento de Cierre propuestos. A través del primer momento de cada secuencia didáctica se pudo evidenciar que los estudiantes no tenían claro que elementos componían una oración, por lo tanto, este primer momento explica y ayuda a cada estudiante a entender las herramientas que necesita para crear una oración: Personal Pronouns – Verbs – Complements (Places, time expressions, adjectives, etc.)

Asimismo, en la *Secuencia Didáctica 2* buscaba que el estudiante comprendiera que el NO – tiene una propuesta diferente en cada tiempo gramatical, para este caso es DON'T – DOESN'T, por lo tanto, este primer momento explica y ayuda a cada estudiante a entender que estas palabras son otra herramienta que necesita para crear una oración negativa, para este momento de la gamificación se identifica en tarjetas de color verde. Finalmente, en la *Secuencia Didáctica 3*, se pudo evidenciar que los estudiantes no tenían claro todavía el uso de DO y DOES para crear preguntas, por lo tanto, se explica y se combina con WHQuestions ya aprendido al inicio de año, entonces se armaron los grupos nuevamente al azar, esta actividad al exigir mucha más creatividad y nivel en conocimientos previos no fluyó tanto como las dos actividades anteriores, sin embargo, se logró.

Para el *momento de desarrollo*, durante la *Secuencia Didáctica 1* el estudiante afronta como crear una oración afirmativa – en presente simple – a partir del orden de la estructura gramatical de acuerdo a las tarjetas de colores entregadas amarillas, azules, rojas y verdes, ahora bien, en la *Secuencia Didáctica 2*, el estudiante aprende como crear una oración negativa – en

presente simple – de acuerdo a las formulas entregadas para oraciones negativas de acuerdo a las herramientas entregadas en la sesión anterior.

Mientras que en la *Secuencia Didáctica 3*, el estudiante desde la lectura y con el uso de los conocimientos previos en las secuencias didácticas anteriores, nuevamente practica los relevos, pero esta vez con un banco de preguntas a fin a las lecturas, por supuesto hubo un ganador con ventaja que demuestra mayor efectividad y funcionó en la estructuración de respuestas.

Finalmente, para la Fase de cierre, para la *Secuencia Didáctica 1* el estudiante necesita comprender que – en el lenguaje extranjero – no solamente se trata crear oraciones, sino, el ejercicio va más allá, estas deben ser coherentes, y que no solamente nacen del cerebro hacia afuera, también debe aprender a generarlas a partir de lo que ve, siente, escucha o percibe. Cabe resaltar que se conectaron conocimientos previos en el estudiante (Bandera de Colombia) con un nuevo conocimiento (Estructura oración Presente Simple) como estrategia de memorización que funcionó.

No obstante, para la *Secuencia Didáctica 2*, el trabajo en equipo fue vital para construir conocimiento a partir del uso del Board Game en función de expresar situaciones con oraciones negativas. Ya para la *Secuencia Didáctica 3*, se pudo evidenciar que promover la curiosidad y la diversión generó un interés a la hora de aprender y de aplicar los conocimientos ya que la búsqueda de un tesoro y un premio generó más que nunca la intención del trabajo en equipo, la importancia de las reglas claras y del orden lógico y secuencial que debe tener la adquisición de un nuevo aprendizaje de la oración. Esta actividad se realizó fuera del salón de clase y por toda la Institución Educativa, lo que facilitó – solamente en esta sesión - la implementación de lo propuesto.

Dentro de los *recursos didácticos* implementados para la *Secuencia didáctica 01*, que incluían fichas amarillas con los pronombres personales, verbos con su imagen en contexto en color azul y complementos en color rojo de tal manera que ayudará a partir del orden de los colores, facilitaron como es la estructura de la oración. Igualmente, las imágenes de los verbos generaron la retentiva necesaria para agilizar – el concurso – y crear. Esta actividad se realizó en el salón de clase con ayuda del tablero y el ambiente propio del lugar para no generar distracciones por lo tanto estos materiales sugeridos en la secuencia didáctica si facilitaron la implementación de lo propuesto para esta sesión.

En la *Secuencia Didáctica 2*, teniendo en cuenta el tiempo estipulado, este fue asertivo pues se pudo repetir varias veces los “Relevos” este acto repetitivo logró que los estudiantes mecanizaran el algoritmo para crear oraciones. También fue propicio debido a que era un solo tema, conciso y pertinente. Por lo tanto, estos materiales sugeridos en la secuencia didáctica si facilitaron la implementación de lo propuesto para esta sesión.

La estrategia de evaluación, que incluyó la observación directa de los estudiantes mientras manipulaban las fichas amarillas, azules, rojas y verdes para crear oraciones en Presente simple, permitió identificar de manera efectiva el grado de comprensión y aplicación de los conceptos por parte de los estudiantes, incluyendo la conjugación del verbo en 3ra persona, el uso de Don't y Doesn't, Do y Does.

Esta estrategia proporcionó información detallada sobre las habilidades lingüísticas y la capacidad de los estudiantes para combinar adecuadamente los pronombres, verbos y complementos, lo que permitió ajustar la instrucción según las necesidades individuales y colectivas en la construcción de las diferentes oraciones. Esta estrategia de evaluación fue acorde con lo planeado, ya que se diseñó específicamente para evaluar la habilidad de los estudiantes

para crear oraciones en Presente simple a través del uso de las fichas proporcionadas, por consiguiente, esta estrategia permitió verificar directamente si los estudiantes habían alcanzado los aprendizajes esperados y si podían aplicar de manera efectiva los conceptos y habilidades enseñados durante la secuencia didáctica.

Los juegos realizados durante la intervención propuestos en la secuencia didáctica y la estrategia de evaluación, promovieron el aprendizaje esperado al proporcionar una estructura organizada y coherente, actividades significativas y prácticas, retroalimentación oportuna y oportunidades para la participación activa y el compromiso de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Sin embargo, se pudo observar que muchas veces estos juegos generan gritos, discusiones entre compañeros e intención de competencia que rompe con el objetivo de aprender y enseñar.

Los recursos didácticos, como las fichas amarillas, azules y rojas, brindaron un soporte visual y manipulativo que facilitó la comprensión y la aplicación de los conceptos de pronombres personales, verbos y complementos. Estos recursos aportaron al logro del aprendizaje esperado al ofrecer una herramienta práctica que permitió a los estudiantes experimentar de manera tangible la estructura y formación de las oraciones en Presente simple, además promovieron el trabajo en equipo y el trabajo con estudiantes de inclusión, uno de las mayores fortalezas detectadas.

No obstante, el tiempo de creación de material y los recursos para generarlos constituyen una inversión de tiempo y dinero que debe asumir, en este caso el docente. Aunque los recursos didácticos fueron acordes con lo planeado porque se diseñaron específicamente para apoyar y complementar los objetivos y actividades de la secuencia didáctica, pero es difícil que se pueda aplicar con otros temas y en todas las clases.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En la implementación de cada secuencia didáctica se obtuvieron resultados positivos. Los estudiantes mostraron un alto nivel de participación y compromiso durante las actividades, lo que sugiere un interés activo en el tema y en el proceso de aprendizaje. Esto sugiere un cumplimiento total del objetivo general establecido evidenciado en un aumento en la comprensión y aplicación de las estructuras gramaticales del Presente simple, desde la capacidad de los estudiantes para construir oraciones de manera correcta y coherente utilizando las fichas proporcionadas, no obstante, fue difícil que las instrucciones llegaran igual de claras a cada estudiante, por lo tanto se descubre que no importa la actividad lúdica o – no lúdica que se implemente, el estudiante debe poseer un buen hábito de escucha independientemente del área.

Tras analizar la intervención, se identificaron varias fortalezas y áreas de mejora. Entre las fortalezas, se destaca la claridad y coherencia de la secuencia didáctica, así como la incorporación efectiva de recursos visuales y manipulativos. Sin embargo, se reconoce la necesidad de mejorar en la diferenciación de instrucción para atender mejor las necesidades individuales de los estudiantes, pues al trabajar únicamente en grupo, la provisión de retroalimentación no permite ser específica o detallada para cada estudiante, igualmente sucede con la medición del tiempo, pese a que las actividades si tomaron las dos horas planeadas para cada sesión, es importante tomar en cuenta el tiempo en que se organiza a los estudiantes, la rapidez con la que estos asumen las instrucciones y factores externos, por ejemplo: si es la primera clase del día, si se realiza después del descanso o en horas de la tarde ya que esto afecta la disposición del estudiante para participar en diferentes actividades.

Para mejorar la – práctica – se pueden realizar acciones como la diversificación de estrategias de enseñanza, juegos e instrucciones en inglés para que sea aún más bilingüe, pues

otra debilidad detectada fue el uso del español – más que del inglés – teniendo en cuenta que esto fomentaría un ambiente más bilingüe para explorar diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Es importante también tener en cuenta que los profesores antiguos dejan un proceso y los estudiantes nuevos vienen con otro proceso, por lo tanto no hay una igualdad en el conocimiento de saberes previos, ante esta situación se deben considerar implementación de actividades de refuerzo y extensión para apoyar a los estudiantes con dificultades o que requieren un desafío adicional, así como la colaboración con otros colegas del área y otras áreas para compartir ideas y recursos pedagógicos para lograr una transversalización, ya que desde allí, también se considera un punto de partida para construir bilingüismo.

Las acciones de la intervención favorecieron el logro del aprendizaje de los participantes al proporcionar un ambiente de aprendizaje seguro y colaborativo, oportunidades para la práctica activa y la aplicación práctica de los conceptos enseñados, y una retroalimentación constructiva que apoyó el crecimiento y desarrollo de los estudiantes.

Desde el rol como docente de inglés, se resalta de la planeación didáctica la atención a la diversidad de los estudiantes, la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras y efectivas, y el enfoque centrado en el aprendizaje activo y significativo. Respecto a la planeación, es que es un proceso fundamental para garantizar una enseñanza efectiva y significativa. La planeación permite establecer metas claras, diseñar actividades relevantes y evaluar el progreso del aprendizaje, lo que contribuye al éxito y desarrollo de los estudiantes, pese a que el diseño de estas actividades tome tiempo extracurricular para su diseño y creación. Además se encontró que muchas veces aunque el docente tenga la intención desde sus secuencias didácticas de ser innovador y creativo, llevar dichos planes a la realidad es difícil cuando la IE no cuenta con recursos de infraestructura, tecnológicos o administrativos, por ejemplo: que incluyan

dentro del horario normal académico un tiempo para la creación del material y la oportunidad de charlar con los demás docentes de área para organizar un solo proceso de enseñanza que sea lógico y sistémico.

La planeación es indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica porque proporciona dirección y estructura al proceso de enseñanza-aprendizaje, garantiza la coherencia y la alineación con los objetivos educativos, y permite anticipar y abordar las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes. El estudio aporta a la construcción de la práctica educativa al proporcionar evidencia sobre la efectividad de la secuencia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes en el área específica del Presente simple en inglés. Esto puede guiar a otros educadores en el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas centradas en el aprendizaje activo y significativo.

Conclusiones

La planeación diseñada para esta propuesta fue adecuada para los estudiantes de grado cuarto de la IE Nuestra Señora de Belencito teniendo en cuenta que es un curso que resalta por la variedad de estilos de aprendizaje presente en cada estudiante a partir de su contexto social, su disciplina derivada de la edad y su motivación para aprender una segunda lengua.

El ejercicio de la práctica pedagógica implica una reflexión constante sobre el que hacer de la enseñanza y el aprendizaje, a pesar de convivir con los diferentes estilos de aprendizaje de cada estudiante, pues cada persona es un mundo diferente, ser docente implica ser objetivo y conciso al momento de detectar falencias en el proceso cognitivo de un estudiante, pero lo más difícil, generar estrategias para subsanar a partir del bien general del grupo y que coincida con el factores que muchas veces son difíciles de controlar como los estilos de crianza, los momentos de la edad, profesores que implementaron otro proceso, dificultades emocionales, entre otras innumerables situaciones. Sin embargo, hay un factor común que emociona a todo niño y que motiva – desde diferentes estudios y teóricos – hacia las experiencias y el aprendizaje significativo: el juego.

Desde la Gamificación como propuesta pedagógica hay muchas ventajas, entre ellas el trabajo en equipo, el uso del conocimiento en situaciones específicas, la ejecución de instrucciones y reglas y otras competencias necesarias en la academia y en la vida cotidiana. Sin embargo, también trae consigo diferentes retos especialmente en función de los recursos. Si bien, existen numerosas herramientas digitales y propias de internet, en esta situación, la IE no cuenta con la conexión, ni el software, ni el hardware disponible para ejecutar una gamificación con estas características.

En este sentido, implementar la Gamificación como estrategia se vuelve un desafío con alto grado de creatividad, innovación e inversión de tiempo que debe realizar el docente desde el compromiso de lograr que los DBA, los estándares y los lineamientos curriculares se hagan realidad. No obstante, se vuelve una tarea difícil al ser extracurricular e involucrar recursos artísticos que en ocasiones no están disponibles dentro de los materiales educativos de la IE.

Asimismo, cabe resaltar que al ser – subjetiva – y crearse desde la emoción del docente, muchas veces esta inversión de tiempo y recursos no se ve evidenciada en los resultados académicos cualitativos, ni cuantitativos de los estudiantes al haber fallado en la misión de captar su atención e interés. Por otra parte, participar en un juego requiere de habilidades similares a las de aprender: escucha activa, atención plena e inteligencia. Es decir, aunque se haya creado un juego con recursos didácticos apropiados y asertivos, si el estudiante no aporta estas habilidades no se logrará ningún objetivo propuesto.

En contraste, aunque la Gamificación pueda ser mezclada con cualquier tema – al menos en inglés - no puede reemplazar las clases magistrales o las evaluaciones formativas, pues requiere conocer conceptos previos y competencias de razonamiento básico. Sin embargo a partir de los resultados obtenidos al evaluar las competencias lingüísticas – en el momento del cierre – de cada secuencia didáctica fue posible observar y evidenciar que apoya al aprendizaje de forma significativa y experimental, que convierte a la Gamificación en una excelente estrategia para apoyar la adquisición de una segunda lengua en función del interés y la motivación desde diferentes habilidades socio emocionales como el trabajo en equipo, las buenas prácticas de comunicación y el seguimiento de instrucciones, que son aplicables en otros contextos académicos y de la vida diaria de cada estudiante.

Para finalizar, es importante mencionar que, en aras de construir bilingüismo, la Gamificación debe practicarse de forma sistémica y bajo un rigor lógico y secuencial, es decir teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes desde los grados más inferiores hasta los grados superiores de cada Institución Educativa, elaborada en conjunto con otros docentes y otras áreas para que realmente logre trascender de manera eficaz en la forma de adquirir y aplicar el conocimiento. Por esta razón, debe tener un espacio dentro de la planeación pedagógica de cada institución para que exista el espacio, el tiempo y los recursos necesarios para llevarla a cabo dentro del quehacer docente.

Referencias Bibliográficas

- Anzules, J. T., Marcillo, M. S., Acebo, E. Y. J., & Calderón, T. M. P. (2022). *La Gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7(8), 368-383.
- Belmonte Almagro, M. L. (2022). *Los juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención-acción: Board games in the efl classroom*. Educación, Lenguaje y Sociedad, 20, 5.
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). *Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 370-391.
- Calebe Zadi, I., cristiano Montanher, R., & Maria Monteiro, A. (2021). *Juego digital para aprender inglés como segunda lengua utilizando el pensamiento complejo*. Revista Científica General José María Córdova, 19(33), 243–262. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21830/19006586.727>
- Chimarro Reinoso, S. E. (2023). *5th grade elementary children's playful strategies in the english learning, Pichincha province, Cayambe canton, Cayambe parish; Estrategias lúdicas en el aprendizaje del inglés, de los niños de quinto grado de educación básica provincia de pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cayambe*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar; Vol. 7 Núm. 1 (2023); 9034-9054; 2707-2215; 2707-2207; 10.37811/Cl_rcm. V7i1. https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.37811/cl_rcm.v7i1.5036

de Jesús Romero Palacios, A., & Venegas Álvarez, G. S. (2024). *La educación inclusiva de los estudiantes desde la asignatura inglés*. Sinergia Académica, 7(1), 84–91. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.51736/sa.v7i1.187>

Didáctica de Gamificación cooperativa para inglés como segunda lengua extranjera. (2023).

España-Delgado, J. A. (2023). *Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation*. HOW Journal, 30(1), 65-84.

Flores-González, N., Flores-González, E., Castelán-Flores, V., & Zamora-Hernández, M.

(2022). *A didactic tool for updating the teaching-learning process of English as a foreign language*. Journal of Information Technologies & Communication / Revista de Tecnologías de La Información & Comunicaciones, 6(16), 20–28. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.35429/JITC.2022.16.6.20.28>

García Parraga, C. L. (2022). *El uso de juegos en línea en inglés para desarrollar las habilidades orales de los estudiantes: The use of online games in English to develop student's speaking skills*. Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional, 7(11), 374–386. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.23857/pc.v7i11.4862>

García Silva, M., & Larreal Bracho, A. J. (2023). *Gamificación como didáctica para el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés: una reflexión teórica*.

(Spanish). Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 11, 1–31.

La Gamificación, estrategia de motivación en la adquisición del Inglés Lengua Extranjera.

Una propuesta para Educación Primaria. (2023).

Llumiquina, J. S. (2022). *Escape room educativo como estrategia de Gamificación para mejorar las habilidades orales en el idioma inglés*. Kronos: The Language Teaching Journal, 3(2), 32-40.

- Medina Vidaña, E., (2010). Sergio Tobón. *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2), 90-95.
- Pardavé Aguirre, D. C. (2021). *Utilización de estrategias lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en el instituto Americane4u Huánuco*. HOLOPRAXIS; Vol. 4, Núm. 2 (2020): JULIO - DICIEMBRE 2020.
- Reyes-Renteria, B. A., & Rojas-Laverde, N. (2021). *Los Juegos Digitales Como Estrategia Metodológica Para Aumentar la Motivación de los Estudiantes de Grado Undécimo en el Área de Inglés*.
- Sacristán, J. G., & Gómez, Á. I. P. (2009). *Comprender y transformar la enseñanza*. Ediciones Morata.
- Santiago González, P. D. R., Ramirez Heredia, R. C., Nina Cuchillo, J., & Sánchez Aguirre, F. D. M. (2023). *Gamificación y Comprensión de Textos en inglés en Estudiantes de una Escuela Militar Peruana*.
- Yupanqui, Y. R. (2021). *Juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer año de educación secundaria*. Revista educación, 19(19), 165-181.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lvvelandiac_unadvirtual_edu_co/EpJH93GcuwZPm-k502APlzoBNbSHkwcvVTB0gWB1vZ589w?e=1v3ghb