

**La gamificación como estrategia innovadora para mejorar la motivación y el aprendizaje  
del idioma inglés**

Eliana Alejandra Chona González

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

## Resumen

El principal objetivo del estudio presentado en este documento es implementar una propuesta pedagógica para promover el aprendizaje del idioma inglés a través de estrategias innovadoras y motivadoras, se busca potenciar las habilidades comunicativas de los estudiantes, fomentar su participación en el aula y evaluar de forma integral el proceso de enseñanza y aprendizaje, la propuesta también pretende adaptar las actividades educativas a las necesidades específicas de los estudiantes, utilizando recursos tecnológicos y herramientas interactivas para enriquecer la experiencia de aprendizaje, el método empleado en el estudio incluye la implementación de actividades gamificadas, el análisis de perspectivas de expertos y la evaluación de la motivación de los estudiantes a través de encuestas y tareas gamificadas, los resultados obtenidos resaltan el alineamiento de la estrategia con los objetivos educativos, la evaluación de la comprensión y motivación de los estudiantes, así como el impacto positivo de la gamificación en la participación y habilidades lingüísticas de los estudiantes, en conclusión, el estudio enfatiza la importancia de una integración estratégica y significativa de la gamificación para mejorar la calidad y efectividad de la educación, así como para aumentar la motivación y los resultados del aprendizaje de idiomas.

***Palabras clave:*** Gamificación, motivación, aprendizaje de inglés, innovación educativa.

### **Abstract**

The main objective of the study presented in this document is to implement a pedagogical proposal to promote the learning of the English language through innovative and motivating strategies, seeking to enhance students' communication skills, encourage their participation in the classroom and evaluate comprehensively the teaching and learning process, the proposal also aims to adapt educational activities to the specific needs of students, using technological resources and interactive tools to enrich the learning experience, the method used in the study includes the implementation of gamified activities, the analysis of expert perspectives and the evaluation of student motivation through surveys and gamified tasks, the results obtained highlight the alignment of the strategy with educational objectives, the evaluation of students' understanding and motivation, as well as the positive impact of gamification on students' participation and language skills, in conclusion, the study emphasizes the importance of a strategic and meaningful integration of gamification to improve the quality and effectiveness of education, as well as to increase motivation and language learning outcomes.

***Keywords:*** Gamification, motivation, English learning, educational innovation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	15
Planeación Didáctica.....	18
Enfoque Didáctico .....	20
Implementación.....	23
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones .....	33
Referencias Bibliográficas .....	35
Apéndices.....	37

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica .....	37
---	----

## Introducción

La enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés han sido un desafío constante para muchos estudiantes, especialmente aquellos que se encuentran en los grados más tempranos de la educación, en el caso de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro, esta problemática se ha vuelto cada vez más evidente, con niveles de desmotivación y desinterés que pueden afectar significativamente el progreso y el rendimiento académico. Sin embargo, en los últimos años, la gamificación ha surgido como una estrategia prometedora para abordar este desafío, según Orihuela (2019), la gamificación implica el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en entornos no lúdicos, con el fin de aumentar la motivación, la participación y el involucramiento de los participantes, destacando el poder de la gamificación para mejorar y transformar el proceso educativo, convirtiendo tareas y actividades tradicionalmente percibidas como aburridas o tediosas en experiencias más atractivas y estimulantes.

Es por esto que, ante esta problemática, se propone la integración de la gamificación como una estrategia novedosa e innovadora para fomentar la motivación y potenciar el desempeño en el aprendizaje del idioma inglés entre estudiantes de séptimo grado, en este sentido, esta estrategia tiene como finalidad transformar la experiencia educativa en un entorno más estimulante, de manera que uno de los aspectos clave a considerar en este proceso de enseñanza y aprendizaje es la motivación de los estudiantes, según la investigación de Ryan y Deci (2013), existen dos tipos principales de motivación que influyen en el desempeño y el compromiso de los estudiantes, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

La motivación intrínseca se caracteriza como el impulso propio que lleva a los estudiantes a participar en una actividad por el simple gozo y satisfacción que les produce, sin

depender de recompensas o estímulos externos. Ryan y Deci (2013) señalan que "cuando las personas están intrínsecamente motivadas, realizan una actividad por el disfrute y la satisfacción inherente a la misma", este tipo de motivación se asocia con mejores resultados de aprendizaje, mayor persistencia y un mayor desarrollo de habilidades.

En contraste, la motivación extrínseca depende de factores externos como calificaciones, premios o reconocimientos, que impulsan a los estudiantes a aprender, según Ryan y Deci (2013), "la motivación extrínseca se refiere a hacer algo porque conduce a un resultado separable", ahora bien aunque la motivación extrínseca puede ser útil para iniciar el aprendizaje, los autores destacan que la motivación intrínseca es fundamental para lograr un aprendizaje profundo y duradero, es por esto que fomentar la motivación de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje del inglés será crucial para lograr resultados académicos satisfactorios y un desarrollo lingüístico sólido.

Además haciendo énfasis en la gamificación y la motivación, otros investigadores en el campo de la educación y la psicología han explorado la relación entre estos dos términos, por ejemplo, Kapp (2012) ha destacado la importancia de la integración de elementos lúdicos en el aula para incrementar la participación, la retención de información y el disfrute del proceso de aprendizaje, asimismo, Zichermann y Cunningham (2011) han analizado cómo la gamificación puede aprovechar los mecanismos psicológicos que impulsan el comportamiento humano, como la necesidad de logro, la competencia el reconocimiento y la valoración, para impulsar la motivación y el compromiso de los participantes.

En el caso específico del aprendizaje del inglés, la gamificación ha evidenciado ser una estrategia eficaz para potenciar la motivación y responsabilidad de los estudiantes, autores como Lee y Hammer (2011) han destacado cómo la integrar características de juego en las actividades

de aprendizaje de inglés puede aumentar la participación, la retención de conocimientos y la satisfacción de los estudiantes, desde esta perspectiva pedagógica e innovadora, la gamificación se presenta como un enfoque que no solo pretende hacer el aprendizaje más atractivo y entretenido, sino que incluso aspira a promover un mayor compromiso con el idioma y a cultivar habilidades claves en los estudiantes como la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la comunicación clara en inglés.

Es así como la propuesta se fundamenta en la creación de un ambiente educativo altamente adaptable, motivador y receptivo a los requerimientos y preferencias de los estudiantes, con el propósito de fortalecer significativamente su experiencia de aprendizaje y su desempeño en el idioma inglés, esta iniciativa se alinea con los principios de (Weimer, 2013) Aprendizaje Centrado en el Estudiante, un enfoque pedagógico que pone énfasis en la importancia de personalizar la experiencia educativa y de involucrar de manera activa a los estudiantes en el proceso. Es así como, al tener en cuenta los requerimientos y gustos personales de los individuos se puede diseñar entornos de aprendizaje que les permita desarrollar y fortalecer sus capacidades lingüísticas de manera más efectiva y satisfactoria.

Por ende, este enfoque pedagógico tiene como objetivo examinar la aplicación de la gamificación como una herramienta para enfrentar la desmotivación de los estudiantes en la formación del idioma inglés, esto se realizara a través de la revisión de artículos literarios y el análisis de las perspectivas de expertos en el campo, asimismo, se implementará una secuencia didáctica que abarcará la creación de una encuesta para examinar el tipo de motivación que tienen los estudiantes, la implementación de actividades gamificadas, incluyendo herramientas digitales, y por último, la valoración y análisis de la perspectiva de los estudiantes en relación con las clases implementadas con gamificación

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La propuesta pedagógica se desarrolla en la Institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro, ubicada en zona urbana del municipio Líbano Tolima, la Institución es un establecimiento público, que presta el servicio educativo en los niveles de preescolar, básica y media, es una comunidad de estrato 1 y 2, la institución cuenta con aulas de tamaño reducido y recursos limitados, como libros de texto desactualizados y falta de acceso a tecnología en todas las aulas, la infraestructura presenta algunas deficiencias, como problemas de mantenimiento en los baños y la falta de áreas verdes para actividades al aire libre.

En cuanto al grupo de estudiantes del séptimo grado, se destaca una preocupante falta de compromiso hacia el aprendizaje del idioma inglés, un análisis detallado de la situación revela un patrón alarmante, los estudiantes muestran una apatía palpable hacia las clases de inglés, la falta de interés se nota en una actitud desanimada y desconectada durante las lecciones, lo cual resulta en un deterioro evidente del rendimiento académico en ese nivel, sin embargo es de resaltar que han demostrado habilidades sólidas de colaboración al trabajar juntos, donde han logrado expresarse de forma eficaz, distribuir tareas equitativamente, resolver desacuerdos de manera constructiva y lograr metas compartidas de manera exitosa.

Para abordar el problema mencionado, se implementarán estrategias pedagógicas que promuevan un ambiente educativo más dinámico, colaborativo, interactivo e inclusivo, esto permitirá inspirar a los estudiantes a comprometerse activamente en el aprendizaje del idioma inglés, es crucial promover un enfoque integral que no solo mejore el dominio del idioma de los estudiantes, sino que también estimule su motivación intrínseca o extrínseca hacia el proceso educativo, para llevar a cabo este proceso, se realizará un diagnóstico inicial a los estudiantes, donde se identifique la motivación que tienen.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo la gamificación puede mejorar la motivación del aprendizaje de inglés de los estudiantes de grado séptimo de la institución educativa Alfonso Arango Toro?

Como se sustentó en el diagnóstico, los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro, presentan una gran desmotivación y desinterés por el aprendizaje de lenguas extranjeras, los factores influyentes en esta problemática están ligados a las metodologías y las estrategias didácticas, es por esto que el uso de la gamificación como método para mejorar el interés en el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes de séptimo grado de la institución puede resultar ser una estrategia efectiva, Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), indican que las actividades con gamificación tienen el potencial de aumentar el interés de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo y entretenido.

## **Objetivos**

Examinar el tipo de motivación que tienen los estudiantes entre motivación intrínseca y motivación extrínseca para mejorar su proceso de aprendizaje.

Implementar estrategias de gamificación en clases de inglés del grado séptimo, para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Evaluar si la implementación de actividades gamificadas mejora la motivación y el aprendizaje del inglés en los estudiantes de séptimo grado.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La gamificación, como estrategia educativa, ha ganado relevancia en los últimos años al combinar elementos lúdicos con el proceso educativo, según el Observatorio de Innovación Educativa (2016), la gamificación se describe como la incorporación de elementos de juego en contextos no recreativos con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, es así que, de forma interesante, esta práctica promueve sin darse cuenta el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés al enfrentar contextos de interacción de forma divertida y entretenida, fomentando la independencia, la creatividad y la tolerancia a lo desconocido durante la conversación.

En este sentido, Según Pérez, Rivera y Delgado (2017), la gamificación en la educación puede mejorar la motivación de los individuos al generar un ambiente de aprendizaje más dinámico, interactivo y desafiante, esto se debe a que los juegos y las actividades gamificadas permiten a los experimentar un mayor sentido de logro, autonomía y competencia, factores clave para la motivación, además, Fernández y Tampico (s.f.) han indicado que la gamificación puede fomentar el interés y así mismo incrementar la motivación extrínseca al ofrecer recompensas tangibles, como puntos, insignias o niveles, que reconocen y valoran el esfuerzo y el avance de los estudiantes en el dominio de un segundo idioma en este caso el inglés.

La motivación en el ámbito educativo ha sido objeto de estudio por varios investigadores, quienes han explorado las diferencias entre la motivación intrínseca y extrínseca, así como su impacto en el rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes, según Deci y Ryan (2013), reconocidos psicólogos especializados en la teoría de la autodeterminación, indican que la motivación intrínseca se determina por el interés genuino y la complacencia personal que experimenta un individuo al realizar una actividad por el simple placer que le proporciona, sin

necesidad de incentivos externos, no obstante, la motivación extrínseca se refiere a la realización de una actividad con el objetivo de obtener recompensas externas, como premios, reconocimientos o calificaciones, en lugar de por el interés intrínseco en la tarea en sí misma.

Por otro lado, abordando nuevamente el termino de gamificación esta se puede sustentar en la teoría de la construcción social de Vygotsky (1978), que defiende la idea de que el aprendizaje es un proceso social y cultural, es así como la gamificación puede contribuir a la creación de un entorno de aprendizaje social y colaborativo, ya que los estudiantes trabajan en equipo y compiten entre sí para alcanzar recompensas y logros, la gamificación, al adoptar y aplicar la teoría de la construcción social, se convierte en un medio eficaz para contribuir a la creación de un entorno de aprendizaje que refleje estas características sociales y colaborativas, en lugar de concebir el aula como un espacio donde el aprendizaje ocurre de manera aislada, se transforma en un escenario dinámico donde los estudiantes participan activamente en interacciones sociales y culturales que enriquecen su proceso de aprendizaje.

Es así como, el aprendizaje de una segunda lengua como puede ser el inglés puede resultar muy frustrante si el alumno no se siente interesado y motivado. Por tanto, es muy importante que el maestro enfoque la enseñanza de un idioma desde una metodología activa, participativa, cooperativa y motivadora que implique al estudiante y que le proporcione un feedback continuo que le permita comprobar su avance y le anime a seguir esforzándose y aprendiendo. Esto puede lograrse por medio de la gamificación, la cual consiste en una metodología basada en el juego, desafíos, puntos y recompensas, etc. González (2017) pág. 9, citado por Montes, Montiel, Campo y Bettin (2021).

De acuerdo a lo anterior, la gamificación facilita la creación de un ambiente de aprendizaje activo y participativo al proporcionar oportunidades para que los estudiantes no solo absorban información, sino que también la procesen y apliquen de manera práctica, la integración de la gamificación en la pedagogía permite que los estudiantes no solo sean

receptores pasivos de información, sino que se conviertan en participantes activos en la construcción de su propio entendimiento, al enfrentar desafíos y tomar decisiones dentro del entorno lúdico, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones informada.

Ahora bien, al abordar las cuestiones planteadas en el instrumento de investigación, es vital destacar que la propuesta pedagógica no solo se basa en la aplicación de juegos en el aula, sino que se erige como una herramienta crítica para transformar las prácticas educativas convencionales, esta transformación se relaciona directamente con el carácter político de la investigación de Pérez (2003), el cual hace referencia al carácter político de la investigación al destacar la importancia de considerar cómo las decisiones y acciones en el ámbito educativo están influenciadas por aspectos políticos y sociales, es así como la gamificación en este contexto empodera a los estudiantes, otorgándoles un papel activo en su proceso de aprendizaje y desafiando las estructuras tradicionales de poder en el ámbito educativo.

En conclusión, la gamificación desafía la monotonía presente en los enfoques tradicionales, promoviendo en cambio la participación y colaborativa para construir conocimiento, así mismo, busca no solo romper con la rigidez de los enfoques educativos convencionales, sino también inspirar un cambio sustancial en la dinámica de aprendizaje, proporcionando a los estudiantes una experiencia más dinámica y motivadora. En términos de contribución a la transformación de contextos educativos diversos, la propuesta pedagógica basada en la gamificación tiene un impacto significativo, al incorporar esta estrategia, se crea un entorno dinámico y atractivo que motiva a los estudiantes, promueve la interacción social y estimula un enfoque constructivista del aprendizaje.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Según referentes técnicos en el ámbito educativo, la definición de niño o niña o estudiante se refiere a un individuo en edad de escolarización, que se encuentra en un proceso de aprendizaje y desarrollo integral, tanto académico como personal y social (UNESCO, 2022). En términos ontológicos, la pregunta de investigación se enfoca en el concepto de gamificación como una herramienta pedagógica para mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de grado séptimo, en este sentido, se considera que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes a aprender inglés, ya que les permite interactuar con el contenido de una manera más divertida y atractiva, lo que puede aumentar su interés y compromiso con el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, en la investigación, se consideran a los estudiantes como seres en desarrollo que pueden beneficiarse de la gamificación como una estrategia para mejorar su motivación y aprendizaje de inglés.

Las bases curriculares y los estándares básicos por competencias son herramientas que guían el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en el sistema educativo, según las bases curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022), el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés debe estar orientado hacia el desarrollo de competencias comunicativas que permitan a los estudiantes interactuar en situaciones reales y significativas. En el contexto de la investigación sobre la gamificación para mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de grado séptimo, se considera coherente con las expectativas de desarrollo y aprendizaje según este referente, ya que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para desarrollar competencias comunicativas en inglés, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura. Además, la gamificación puede

fomentar la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades que son importantes para el desarrollo integral de los estudiantes.

En relación con lo anterior, la investigación sobre la gamificación para mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de grado séptimo se está abordando un nivel de aprendizaje formal en el que se espera que los estudiantes desarrollen competencias específicas en inglés, de acuerdo con los estándares básicos por competencias establecidos en las bases curriculares del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022). En particular, se está considerando el estándar básico por competencias de comunicación lingüística en inglés, que incluye las competencias de comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura en esta lengua, este estándar básico por competencias es relevante para los estudiantes de la investigación, ya que les permitirá desarrollar habilidades comunicativas en inglés que son importantes para su éxito académico y personal en un mundo globalizado.

Tobón (2010) define las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación, que incluyen dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales, y que combinan conocimientos, habilidades y valores en el contexto educativo, desde una perspectiva ontológica, el desarrollo de competencias implica una comprensión profunda del ser y su potencial para adquirir y aplicar conocimientos en diversos contextos. En relación con la gamificación para mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro, se puede considerar que la gamificación puede ser una estrategia efectiva como se mencionó anteriormente para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes, al estimular la motivación intrínseca y promover la autonomía, la resolución de problemas y la colaboración, es por esto que como docente reflexivo, es fundamental utilizar la gamificación de manera complementaria y

estratégica para fortalecer el proceso de adquisición de competencias en el aprendizaje de idiomas.

La tendencia educativa que acoge la variable en la mejora de la motivación del aprendizaje de inglés de los estudiantes de grado séptimo es la gamificación, la gamificación es una tendencia educativa que emplea elementos lúdicos como recompensas y permite asimilar mejor algunos conocimientos o potenciar algunas habilidades entre otros muchos fines, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en los estudiantes de grado séptimo, ya que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo, lo que puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Además, la gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo integral de los estudiantes, como lo señalan Román Laraña, Marcos. (2023), la gamificación es una tendencia educativa innovadora que forma parte del progreso de las metodologías de enseñanza, evolucionando con el uso de las TIC, la gamificación en educación no es solo una tendencia pasajera, sino una evolución en la manera de enseñar y aprender.

La implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de séptimo grado de la institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro puede contribuir significativamente a cerrar la brecha en cuanto al aspecto ontológico definido, al utilizar la gamificación como estrategia pedagógica, se puede mejorar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, lo que puede impactar positivamente en su desarrollo de competencias lingüísticas y en su actitud hacia el aprendizaje. En el siguiente apartado, se presentará la planeación didáctica.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada Potenciado el aprendizaje de inglés a través de actividades gamificadas, para alcanzar el objetivo de evaluar cómo la gamificación puede mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Alfonso Arango Toro, de manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico que consiste en examinar el tipo de motivación que tienen los estudiantes entre motivación intrínseca y motivación extrínseca para mejorar su proceso de aprendizaje, esta actividad se divide en tres momentos clave, en el primer momento, se realizará una revisión de los conocimientos previos de los estudiantes sobre el uso de there is y there are, repasando el vocabulario y la estructura básica de estas expresiones, en el segundo momento, se llevará a cabo la actividad Carrera de Respuestas, donde los estudiantes formarán oraciones utilizando tarjetas con partes de la casa, y también verán un fragmento de una película en inglés sin subtítulos para exponer lo que entendieron para finalizar, se aplicará una encuesta diagnóstica con preguntas sobre motivación intrínseca y extrínseca y como producto susceptible para el análisis será el resultado de la encuesta de diagnóstico, que permitirá conocer el tipo de motivación de los estudiantes.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico que consiste en implementar estrategias de gamificación en clases de inglés del grado séptimo, para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes, se estableció la actividad Lexiquiz, la actividad se iniciara con el juego del Ahorcado para evaluar el nivel de vocabulario, seguido de la dinámica en Quizziz donde los estudiantes competirán por puntos y poderes al responder correctamente, al finalizar,

se revisaran oraciones para asegurar la comprensión del vocabulario y se brindara retroalimentación individualizada y como producto susceptible de análisis será el resultado de la actividad en Quizziz.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico que consiste en evaluar si la implementación de actividades gamificadas mejora la motivación y el aprendizaje del inglés en los estudiantes de séptimo grado, para esto se estableció la siguiente actividad, los estudiantes resolverán ejercicios en la plataforma Educaplay, aplicando los conocimientos y habilidades aprendidos previamente, así mismo responderán una encuesta para medir su nivel de conformidad o inconformidad con las herramientas y actividades utilizadas, durante toda la secuencia permitiendo recopilar información relevante para el proyecto y como producto susceptible será el resultado de la encuesta de percepción aplicada a los estudiantes.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados, colaborar en equipo para intercambiar y comprender oraciones en inglés, comprender información básica sobre temas relacionados con el entorno a través de instrucciones verbales, describir con oraciones simples personas, lugares u objetos, expresar conformidad o inconformidad de manera constructiva sobre las herramientas educativas y actividades gamificadas utilizadas, desarrollar habilidades de comprensión auditiva, lectura, escritura y conversación en inglés relacionadas con el tema abordado, utilizar el vocabulario y los aspectos gramaticales aprendidos de manera efectiva en la resolución de actividades, gestionar el tiempo de manera eficiente durante la realización de las tareas propuestas y narrar o describir situaciones de forma sencilla.

### **Enfoque Didáctico**

En el enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, en la gamificación como metodología didáctica para promover la motivación de los estudiantes de séptimo grado en el aprendizaje de inglés de, es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica denominada Potenciado el aprendizaje de inglés a través de actividades gamificadas, facilitará conquistas relacionadas con emociones, inclusión, equidad de género, diálogo, derechos humanos y corresponsabilidad al integrar competencias lingüísticas, comunicativas, interactivas y motivacionales a través de la gamificación, estas dinámicas lúdicas no solo mejoran la motivación de los estudiantes, sino que también fortalecen su competencia lingüística.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos, Ryan y Deci (2013), Kapp (2012), Zichermann y Cunningham (2011), Lee y Hammer (2011), (Weimer, 2013), Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011), Observatorio de Innovación Educativa (2016), Pérez, Rivera y Delgado (2017), Fernández y Tampico (s.f.), Vygotsky (1978), González (2017), Pérez (2003), (UNESCO, 2022), Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022), Tobón (2010) y Román Laraña, Marcos. (2023), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, de la secuencia denominada Potenciado el aprendizaje de inglés a través de actividades gamificadas, se tuvieron en cuenta los desarrollos teóricos de Observatorio de Innovación Educativa (2016), Pérez, Rivera y Delgado (2017), Fernández y Tampico (s.f.), Vygotsky (1978), González (2017) y Pérez (2003) que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: la gamificación puede mejorar la motivación y

el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés, la aplicación de elementos lúdicos en el proceso educativo puede favorecer la adquisición de habilidades lingüísticas de manera más efectiva y entretenida, la teoría sociocultural de Vygotsky facilitar el aprendizaje del inglés, subrayando así la importancia de crear entornos de aprendizaje atractivos, dinámicos y efectivos mediante estrategias gamificadas.

En este sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en mejorar la motivación de los estudiantes, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas, sin embargo, es importante tener en cuenta que la innovación no es un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar la calidad y la eficacia de la educación, en el caso de la Institución Educativa Técnica Alfonso Arango Toro, se planteó la hipótesis de que la gamificación podría ser una estrategia útil para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, no obstante, es importante destacar que, si bien la gamificación puede ser una herramienta valiosa, su implementación exitosa requiere un diseño cuidadoso y una integración coherente con los objetivos educativos, evitando que se convierta en un mero recurso superficial, por lo tanto, es fundamental que la gamificación se utilice de manera estratégica y significativa, en línea con las tendencias educativas que buscan mejorar la calidad y la eficacia de la educación.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba demostrar habilidades sólidas de colaboración al trabajar en equipo y de acuerdo con las observaciones que se realizaron en las prácticas pedagógicas se encuentran trabajando en los retos de aprendizaje que se relacionan directamente con el aspecto ontológico de la gamificación sobre cómo mejorar la motivación del aprendizaje de inglés de los estudiantes de grado séptimo, incluyendo el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, la ampliación

del vocabulario y la comprensión de estructuras gramaticales complejas, la promoción de la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje, y el fomento de la creatividad.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio, de tal manera que, a través de la actividad 1 que consistió en diagnosticar el tipo de motivación que tienen los estudiantes, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la variable de motivación, que se abordó a través de una encuesta diagnóstica con preguntas específicas sobre la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes, esta encuesta se aplicó al final de la actividad para recopilar datos que permitieran entender mejor los factores que impulsan la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la implementación de la gamificación como estrategia metodológica y el impacto en la motivación de los estudiantes para aprender inglés, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues al diagnosticar y comprender los factores motivacionales, tanto intrínsecos como extrínsecos, que impulsan a los estudiantes, las actividades diseñadas podrán alinearse mejor a sus necesidades y preferencias, esto permitirá generar un mayor compromiso y participación activa en el proceso de aprendizaje, pues las tareas y dinámicas propuestas responderán de manera más efectiva a sus intereses y motivaciones personales.

Finalmente, es importante destacar que el proceso de diseño de la secuencia didáctica que respalda este estudio brinda al docente investigador la oportunidad de fortalecer reflexiones para su práctica pedagógica, conectando con la importancia de la gamificación para mejorar la

motivación y el aprendizaje de los estudiantes de inglés, como docente, estas reflexiones llevan a reconocer el potencial de la gamificación para involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa en su proceso de aprendizaje, fomentando la creatividad, la colaboración y la motivación, además, como investigador, este ejercicio permite explorar cómo la gamificación puede ser una herramienta efectiva para transformar la experiencia educativa, promoviendo un enfoque más dinámico y atractivo en el aula, lo que puede impactar positivamente en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

## **Implementación**

En la actividad número uno, se tuvo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes, en el momento inicial se utilizó estrategias de evaluación para comprender el punto de partida, esto ayudo a identificar sus fortalezas, debilidades, conocimientos y habilidades previas, además durante esta primera sesión se implementó actividades de gamificación y una encuesta diagnostica para saber el tipo de motivación que tenían los estudiantes, gracias a esta encuesta se pudo evidenciar que el 75% de los estudiantes mostraron tener motivación extrínseca, estos resultados ayudaron para saber qué tipo de actividad implementar en la segunda sesión, teniendo en cuenta el proceso de aprendizaje de cada estudiante.

En consiguiente, refiriéndose a los materiales utilizados para la implementación de la sesión, la distribución y organización del espacio, así como la organización de los estudiantes, desempeñaron un papel fundamental en la facilitación de la implementación de la actividad, ya que contar con la herramienta Formulario Google, facilito mucho la recolección de datos, así mismo, la distribución y organización del espacio de forma apropiada contribuyó a crear un ambiente propicio para la reflexión y la expresión de opiniones, lo que facilitó que los estudiantes se sintieran cómodos y dispuestos a compartir sus motivaciones de manera honesta.

Así mismo, el tiempo establecido para la actividad respondió a las necesidades educativas de los estudiantes al optimizar la distribución del tiempo para abordar las actividades de manera eficiente, garantizando la cobertura de los objetivos de aprendizaje sin sobrecargar a los estudiantes, esta actividad también ofreció flexibilidad para ajustes según las necesidades detectadas durante la implementación, permitiendo adaptar la duración de las actividades al ritmo de aprendizaje de los estudiante.

De acuerdo a lo anterior se puede decir que la estrategia fue acorde con lo planeado, ya que se alineó con los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes, la evaluación se diseñó de manera integral, considerando diferentes momentos y funciones de la evaluación, como la revisión de saberes previos, la actividad carrera de respuestas, la exposición de un fragmento de película en inglés, y la encuesta diagnóstica al final, estos elementos permitieron evaluar la comprensión, la participación activa, la habilidad para construir oraciones, la capacidad de adaptarse a diferentes contextos, y el diagnóstico de motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes.

Alineado a lo anterior, la estrategia de evaluación respondió a las necesidades educativas de los estudiantes de varias maneras, la revisión de los saberes previos y la introducción de *there is* y *there are* atienden a la competencia de comprensión de escucha, ya que los estudiantes pudieron comprender información básica sobre el tema y aplicarla en sus respuestas, así mismo, la actividad carrera de respuestas abordó la competencia de conversación, comprensión lectora y comprensión escrita ya que los estudiantes respondieron a frases cortas y preguntas relacionadas con su entorno, la exposición a un fragmento de una película sin subtítulos y la discusión posterior también promovió el desarrollo de habilidades de comprensión auditiva, además el uso de la encuesta diagnóstica al final de la actividad sirvió para revisar el tiempo de motivación que tenían los estudiantes, situándonos en una motivación extrínseca.

Durante la segunda actividad se implementó actividades gamificadas, que consistieron en la participación de los estudiantes en la plataforma educativa Quizziz, esta actividad fue desarrollo de acuerdo al análisis que se realizó en la actividad número uno, para llevar a cabo esta sesión, se les proporcionó un enlace y un código previamente a los estudiantes, una vez en la actividad, jugaron y respondieron preguntas relacionadas con *there is* y *there are*, así como

vocabulario sobre partes de la casa y elementos del colegio, durante la actividad, los estudiantes ganaron poderes y puntos que podían utilizar para tomar ventaja sobre otros participantes y avanzar en el juego algo que les pareció muy innovador y divertido.

En consiguiente, la actividad implementada fue una actividad donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de trabajar en parejas, lo que estimuló positivamente la competitividad, incentivándolos a esforzarse por obtener buenos resultados, esto se evidenció en el resultado que obtuvieron, ya que la exactitud de la clase tuvo un 88%, por otra parte, la plataforma educativa Quizziz también permitió una interacción dinámica y atractiva para los estudiantes, favoreciendo su participación activa y motivación para aprender, así mismo, los estudiantes pudieron evaluar su propio desempeño al ver cómo aumentaban o disminuían sus puntos, además de recibir retroalimentación individualizada al finalizar la actividad.

En cuanto a la organización y distribución del espacio, al tratarse de una actividad en línea no fue necesario realizar grandes ajustes, sin embargo, se aseguró de que todos los estudiantes tuvieran acceso a dispositivos con conexión a internet, al inicio hubo un poco de confusión para la implementación de la actividad puesto que el colegio no cuenta con conexión a internet, no obstante esto no fue un impedimento ya que por medio del internet de un teléfono se pudo compartir internet a los dispositivos de los estudiantes y así llevar a cabo la actividad, por otro lado, haciendo énfasis en el tiempo establecido en la planeación este respondió a las necesidades educativas al permitirles desarrollar la actividad sin apuros, asegurando así que tuvieran el tiempo necesario para comprender y participar adecuadamente en el juego.

Es así como las acciones realizadas durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado al brindar oportunidades para la práctica activa, la retroalimentación constructiva y la motivación para seguir mejorando, la combinación de actividades lúdicas, interactivas y

formativas contribuyó a crear un ambiente de aprendizaje estimulante y efectivo, donde los estudiantes pudieron desarrollar sus habilidades lingüísticas de manera significativa, hay que mencionar que los recursos didácticos utilizados, como Quizziz y el juego del Ahorcado, aportaron significativamente al logro del aprendizaje esperado al proporcionar herramientas interactivas, motivadoras y adaptadas a las necesidades de los estudiantes, estos recursos facilitaron la práctica del vocabulario, la comprensión de la estructura gramatical y la evaluación del progreso de manera dinámica y efectiva.

En esta tercera actividad, se evaluó el conocimiento adquirido de los estudiantes, se utilizó la actividad en la plataforma educativa Educaplay, los estudiantes ingresaron al enlace proporcionado y completaron una serie de ejercicios relacionados con el tema de there is y there are, esta actividad no solo les permitió aplicar el contenido aprendido en las sesiones anteriores, sino que también los desafió a recordar y utilizar el vocabulario y la gramática pertinente, además, se incentivó la rapidez y precisión en las respuestas al otorgar puntos positivos a la primera persona en completar la actividad, esta estrategia no solo fomentó la agilidad mental, sino que también promovió la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, los estudiantes se mostraron alegres y motivados a la hora de realizar la actividad.

Así mismo en el cierre de la sesión, los estudiantes completaron una encuesta diseñada para evaluar su percepción sobre las actividades y herramientas utilizadas durante todas las clases, de acuerdo al análisis de la encuesta, el 90% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo que las clases resultan más entretenidas con gamificación, el 80% estuvieron totalmente de acuerdo con que la gamificación en aplicaciones virtuales les ayuda en aprender inglés, así mismo un 60% estuvieron totalmente de acuerdo y un 40% de acuerdo con que las actividades con gamificación implementadas en clase incrementaron su interés por aprender inglés, esto

quiere decir que, las actividades y plataformas educativas implementadas, contribuyeron al logro del aprendizaje esperado al proporcionar un entorno interactivo donde los estudiantes pudieron practicar, se sintieron motivados para aplicar los conceptos enseñados.

En cuanto a la consideración de las necesidades educativas de los estudiantes, la planificación de la sesión se centró en actividades prácticas teniendo en cuenta la motivación extrínseca que los estudiantes mostraron tener, a su vez esta actividad, fomento la participación de los estudiantes y la aplicación directa de los conocimientos adquiridos, en relación con la distribución y organización del espacio se adecuaron al entorno virtual de la plataforma educativa, lo que facilitó la implementación de la actividad en línea, además, se incentivó la competencia saludable al premiar a la primera persona en completar la actividad, lo que motivo a los estudiantes a participar y esforzarse más durante la sesión, por otro lado, el tiempo establecido en la planificación se ajustó a las necesidades educativas de los participantes al proporcionar suficiente tiempo para cada fase de la actividad y garantizar que los estudiantes tuvieran la oportunidad de comprender, practicar y reflexionar sobre el contenido enseñado.

En cuanto al aprendizaje esperado, se implementaron estrategias específicas para promoverlo, estas acciones se diseñaron cuidadosamente para abordar diferentes aspectos clave del proceso de enseñanza aprendizaje, en primer lugar, se puso un énfasis especial en establecer una base sólida al inicio de la clase, esto implicó proporcionar una introducción clara y concisa sobre el tema, contextualizando la información y creando un marco conceptual que permitió a los estudiantes comprender mejor los conceptos fundamentales, una vez sentada esa base, la intervención se centró en desafiar a los estudiantes a aplicar sus conocimientos en la actividad principal, esta estrategia tenía como objetivo fomentar la participación activa y la aplicación práctica de los conceptos teóricos aprendidos, a su vez se llevó a cabo una etapa crucial que

consistió en recopilar retroalimentación a través de una encuesta de opinión, esta herramienta se utilizó para obtener información valiosa sobre la percepción de los estudiantes respecto a las actividades de gamificación implementadas en las clases.

En conclusión, la implementación de la secuencia didáctica se alineó de manera efectiva con los aprendizajes esperados al abordar las competencias clave, adaptarse a las necesidades educativas de los estudiantes, utilizar estrategias de evaluación pertinentes y aprovechar los recursos didácticos de manera eficaz, la información recopilada a lo largo de las sesiones, incluyendo los resultados de la encuesta de motivación y el desempeño de los estudiantes en las actividades interactivas, permitirá ajustar y mejorar futuras experiencias de aprendizaje para garantizar un desarrollo continuo y significativo de los estudiantes, la combinación de actividades gamificadas, evaluación formativa y retroalimentación individualizada contribuyó al logro de los objetivos de aprendizaje, tanto Quizziz como la encuesta de percepción resultaron ser recursos valiosos para comprender los factores motivacionales de los estudiantes, lo que facilitará la adaptación de futuras intervenciones a sus necesidades específicas.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

El objetivo general de la investigación, que consiste en evaluar cómo la gamificación puede mejorar la motivación del aprendizaje de inglés en estudiantes de grado séptimo, se cumplió parcialmente, los resultados de la implementación muestran que la gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, la encuesta diagnóstica inicial reveló que la mayoría de los estudiantes presentaban una motivación extrínseca, lo cual permitió ajustar las actividades para abordar mejor sus necesidades, Fernández y Tampico (s.f.) han señalado que la gamificación puede fomentar la motivación extrínseca al ofrecer recompensas tangibles, como puntos, insignias o niveles, esta estrategia de recompensas puede ser especialmente efectiva para motivar a los estudiantes y mantener su compromiso a lo largo de las actividades gamificadas.

La variable utilizada, que es la gamificación, se muestra funcional respecto al aspecto ontológico de la investigación, los resultados evidencian que la implementación de estrategias de gamificación logró captar la atención y el compromiso de los estudiantes, lo que se reflejó en su alta participación y precisión en las respuestas, esto demuestra que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en este contexto, sin embargo, en futuras investigaciones, sería importante tener en cuenta la necesidad de una mayor diversificación de las actividades gamificadas para mantener el interés de los estudiantes a lo largo del proceso.

En consecuencia, los datos obtenidos durante la implementación de la secuencia didáctica muestran que los estudiantes tuvieron un buen desempeño, en la primera actividad, la encuesta diagnóstica como se mencionó anteriormente, reveló que el 75% de los estudiantes presentaban una motivación extrínseca, lo cual permitió ajustar las estrategias de gamificación para abordar

mejor sus necesidades, en la segunda actividad, la implementación de la plataforma Quizziz generó una gran participación y motivación en los estudiantes, quienes demostraron un 88% de precisión en sus respuestas, esto evidencia que las estrategias de gamificación lograron captar su atención y fomentar su compromiso con el aprendizaje, además, la integración de diferentes recursos tecnológicos, permitió a los estudiantes desarrollar habilidades lingüísticas, como la comprensión auditiva, la expresión oral y la escritura, así como ampliar su vocabulario y comprender estructuras gramaticales.

Una de las limitaciones del estudio fue la falta de recursos disponibles en el colegio para la realización de las actividades, a pesar de estas limitaciones encontradas, como la falta de acceso a internet y la escasez de equipos tecnológicos en el colegio, los resultados obtenidos fueron valiosos, para futuras investigaciones, se recomienda realizar un análisis más profundo con el fin de diseñar actividades gamificadas aún más ajustadas a los intereses de los estudiantes, además, sería beneficioso involucrarlos en el proceso de diseño, de modo que puedan aportar sus ideas y sugerencias, lo que enriquecería las propuestas y aseguraría una mayor aceptación por parte de los estudiantes, asimismo, se sugiere explorar alternativas creativas para implementar actividades gamificadas sin depender de recursos tecnológicos avanzados, como el uso de materiales y recursos de bajo costo, así como la adaptación de las dinámicas a las condiciones del entorno.

El estudio realizado aporta a la construcción de la práctica educativa al demostrar que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado séptimo, los hallazgos obtenidos brindan evidencia empírica sobre cómo la implementación de actividades gamificadas puede captar la atención y el compromiso de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor desempeño académico y el desarrollo de

habilidades lingüísticas (Kapp, 2012) y Lee y Hammer, (2011), además, el estudio resalta la importancia de adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y características de los estudiantes, lo cual es fundamental para garantizar su efectividad (Weimer, 2013) y Pérez et al., (2017), este enfoque centrado en el estudiante puede ser replicado en otros contextos educativos para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Sin embargo, se debe tener en cuenta que la gamificación debe ser inclusiva y fomentar la colaboración entre los estudiantes, los juegos deben permitir que todos los participantes se involucren y se sientan motivados a participar activamente, independientemente de su nivel de habilidad en el idioma, así mismo, es importante que los juegos sean desafiantes pero alcanzables, de modo que los estudiantes se sientan estimulados a superarse a sí mismos sin frustrarse, es por esto que se vuelve indispensable los docentes monitoreen el progreso de los estudiantes durante las actividades gamificadas y brinden retroalimentación efectiva para reforzar el aprendizaje.

Adicionalmente, es crucial que las actividades gamificadas sean variadas y ajustadas continuamente para evitar la monotonía y mantener el interés de los estudiantes, la gamificación no debe limitarse a recompensas tangibles; también es importante incluir elementos que promuevan la motivación intrínseca, como el reconocimiento del esfuerzo, el establecimiento de metas personales y la creación de un entorno de aprendizaje positivo y colaborativo, esta diversificación en las estrategias puede ayudar a atender mejor las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, asegurando así una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva.

## Conclusiones

Tras llevar a cabo la investigación y reflexión de la práctica pedagógica en el marco de la propuesta diseñada, es posible concluir que la planeación didáctica elaborada ha sido fundamental para alcanzar los objetivos propuestos y generar un impacto positivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Alfonso Arango Toro, la planeación diseñada para esta propuesta resultó adecuada en relación con la población estudiantil, el contexto educativo y las necesidades identificadas, sin embargo, se identificó la necesidad de considerar de manera más detallada la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula, así como adaptar las actividades gamificadas a las diferentes formas de motivación de los estudiante. Así mismo, los propósitos establecidos al inicio de la investigación se lograron de manera satisfactoria, se evidenció un aumento significativo en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, así como una mayor participación y compromiso en las clases gracias a la implementación de estrategias de gamificación.

Durante la implementación de la propuesta pedagógica, se identificaron como principales dificultades la resistencia inicial al cambio por parte de algunos estudiantes y la necesidad de ajustar el tiempo de las actividades para garantizar su efectividad, estas dificultades se superaron mediante la comunicación constante con los estudiantes, la adaptación de las actividades según las retroalimentaciones recibidas y la flexibilidad en la planificación. Desde el inicio hasta la implementación de la propuesta pedagógica, se observaron cambios significativos en las prácticas pedagógicas, se destacan la incorporación de metodologías innovadoras, el uso de la tecnología como herramienta educativa y una mayor atención a las necesidades individuales de los estudiantes.

Es así que, la proyección de esta propuesta pedagógica es prometedora, ya que los resultados obtenidos muestran el potencial de la gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de inglés, se sugiere continuar explorando nuevas estrategias gamificadas y adaptarlas a diferentes contextos educativos para seguir potenciando el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cumplimiento de los propósitos planteados se evidencia en el aumento de la motivación de los estudiantes, la mejora en sus habilidades lingüísticas, la participación activa en las actividades propuestas y la retroalimentación positiva recibida tanto de los estudiantes como del docente de la institución a cargo del grupo, es por esto que, la propuesta pedagógica basada en la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje de inglés y mejorar la motivación de los estudiantes, el compromiso, la adaptación constante de las actividades y la reflexión continua sobre la práctica pedagógica han sido clave para el éxito de la misma.

### Referencias Bibliográficas

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From Game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland, 15.
- De Monterrey, T. (2016). Observatorio de Innovación educativa.
- Fernández, J. G. G., & Tampico, T. Motivación extrínseca mediante TIC para favorecer el aprendizaje gramatical del idioma inglés en educación primaria. In *V Congreso* (p. 56).
- González Alonso, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria.
- Kapp, K. M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación*. John Wiley & Sons.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamificación en la educación: ¿Qué, cómo, por qué molestarse?. *Intercambio académico trimestral*, 15(2), 146.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022). Bases Curriculares. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-378320\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-378320_recurso_1.pdf)
- Montes, Montiel, Campo y Bettin (2021). Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Marceliano Polo de Cereté, Córdoba.
- Orihuela Arredondo, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años

de un instituto de idiomas de Lima. Trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación, Lima.

Pérez-López, I. J., Rivera García, E., & Delgado-Fernández, M. (2017). Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta

Román Laraña, Marcos. (2023). La gamificación como tendencia educativa en la actualidad.

Trabajo final de carrera, Universidad de Barcelona. Recuperado de

<http://hdl.handle.net/10609/148352>

Tobón, S. (2004). Formación basada en competencias. Bogotá: Eco Ediciones.

UNESCO (2022). Convención sobre los Derechos del Niño. Recuperado de:

<https://www.unesco.org/es/convencion-sobre-los-derechos-del-nino>

Weimer, M. (2013). *Enseñanza centrada en el alumno: Cinco cambios clave en la práctica*. John Wiley & Sons.

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

## Apéndices

### Apéndice A.

#### *Carpeta de evidencias de la práctica*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eachonag\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EiT8pI0bxQ5OhkHwH](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eachonag_unadvirtual_edu_co/EiT8pI0bxQ5OhkHwH)

[WKxB4YBjNYWhKHAcOIg9R-pbFmVBA?e=N048kl](https://my.sharepoint.com/:f:/g/personal/eachonag_unadvirtual_edu_co/EiT8pI0bxQ5OhkHwH)