

PERCEPCIONES DE LA MOTIVACIÓN FRENTE AL USO DE LA  
GAMIFICACIÓN MEDIADA POR TIC PARA EL APRENDIZAJE  
DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

NATALIA EUGENIA PUERTA RÍOS

SANDRA MILENA ROMÁN TABARES

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación

Directora

GLORIA DEL PILAR LONDOÑO GALLEGO

Magíster en Educación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL

MEDELLÍN

2022

PERCEPCIONES DE LA MOTIVACIÓN FRENTE AL USO DE LA  
GAMIFICACIÓN MEDIADA POR TIC PARA EL APRENDIZAJE  
DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

NATALIA EUGENIA PUERTA RÍOS

SANDRA MILENA ROMÁN TABARES

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación

Directora

GLORIA DEL PILAR LONDOÑO GALLEGO

Magíster en Educación

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN VIRTUAL

MEDELLÍN

2022

## Declaración de originalidad

Medellín, 10 de junio de 2022

Natalia Eugenia Puerta Ríos y Sandra Milena Román Tabares

“Declaramos que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad”. Art. 92, parágrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

*Sandra Milena Román*

---

Sandra Milena Román Tabares

CC 1020415845

*Natalia E. Puerta Ríos*

---

Natalia Eugenia Puerta Ríos

CC 1088352253

## **Dedicatoria**

A nuestras familias y seres queridos que estuvieron apoyando el camino recorrido desde su comprensión y amor incondicional.

## **Agradecimientos**

A Dios por prestarnos salud y vida para culminar con este trayecto en nuestra vida profesional.

A la Institución Educativa José Miguel de la Calle por autorizarnos para desarrollar la presente investigación.

A los docentes que acompañaron nuestro proceso de aprendizaje.

A nuestra directora Gloria del Pilar Londoño Gallego por sus consejos y dedicación continua durante el recorrido de la investigación.

## Tabla de contenido

Resumen .....	12
Introducción.....	14
CAPÍTULO I .....	16
Planteamiento del problema.....	16
Pregunta problematizadora.....	22
OBJETIVOS .....	22
General .....	22
Específicos.....	22
JUSTIFICACIÓN .....	22
CONTEXTO .....	25
CAPITULO II .....	29
ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	29
Ámbito internacional.....	30
Las TIC como estrategia metodológica para fines académicos propuestos por el docente .....	32
Estrategias gamificadas en el desarrollo de competencias docente por medio de las TIC.....	33
El impacto en la motivación y autonomía en el aprendizaje mediado por TIC en el área de inglés .....	34
Ámbito nacional .....	35
Influencia en la motivación a partir de la gamificación en el trabajo autónomo de los estudiantes. ....	37
Gamificación como innovación de las prácticas pedagógicas .....	39
La gamificación como una experiencia significativa en diferentes contextos educativos.....	40
Ámbito local .....	42
Experiencias gamificadas que apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes. ....	43
MARCO CONCEPTUAL.....	45
Percepción .....	46
Motivación.....	46

Factores que intervienen en la motivación.....	49
TIC y su rol mediador.....	50
Gamificación.....	52
Estrategias activas de aprendizaje.....	53
Inglés como lengua extranjera.....	54
CAPITULO III.....	57
DISEÑO METODOLÓGICO.....	57
Enfoque y tipo de estudio.....	57
Población y muestra.....	58
Herramientas e instrumentos:.....	59
Cronograma de actividades.....	62
ANÁLISIS DE RESULTADOS:.....	64
Análisis encuestas.....	66
Análisis entrevistas.....	72
Categoría 1. Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés.....	72
Categoría 2. Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC.....	74
Categoría 3. La motivación para el aprendizaje del inglés.....	76
Categoría 1. Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés análisis desde el campo de la enseñanza.....	79
Categoría 2. Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC, análisis desde el campo de la enseñanza.....	80
Categoría 3. La motivación para el aprendizaje del inglés, análisis desde el campo de la enseñanza.....	81
CAPITULO IV.....	84
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	84
Título.....	86
Objetivo General.....	86
Objetivos específicos.....	86
Orientación Inicial.....	87
Situación problema.....	87
Revisión.....	87
Contexto Narrativo.....	90

Criterios para la interpretación de resultados .....	90
Trayecto de actividades de la intervención .....	91
Medición de resultados .....	92
CAPITULO V .....	96
CONCLUSIONES .....	96
CAPITULO VI .....	100
RECOMENDACIONES .....	100
REFERENCIAS .....	102

## Lista de tablas

Tabla 1. Distribución docentes I.E José Miguel de la Calle .....	25
Tabla 2. Distribución infraestructura I.E José Miguel de la Calle .....	26
Tabla 3. Investigaciones en el ámbito internacional .....	30
Tabla 4. Investigaciones en el ámbito nacional .....	36
Tabla 5. Investigaciones en el ámbito local .....	43
Tabla 6. Cronograma de actividades .....	63
Tabla 7. Caracterización herramientas gamificadas .....	85
Tabla 8. Trayecto de actividades .....	91
Tabla 9. Criterios de evaluación .....	93

## Lista de figuras

Figura 1. Utilización de dispositivos tecnológicos.....	66
Figura 2. Utilización de dispositivos tecnológicos por parte del docente .....	67
Figura 3. Conocimiento frente al uso de la gamificación .....	67
Figura 4. Conocimiento concepto de gamificación .....	68
Figura 5. Percepción del estudiante frente al uso de juegos mediados por TIC .....	69
Figura 6. Perspectiva motivacional frente al aprendizaje del inglés mediado por las TIC y la gamificación .....	69
Figura 7. Necesidad frente al aprendizaje del inglés y el uso del juego mediado por TIC .....	70
Figura 8. Iniciativa frente al uso de gamificación mediada por TIC y el aprendizaje del inglés .....	71
Figura 9. Niveles app Be the one challenge .....	88
Figura 10. Personalización avatar app be the one challenge .....	88
Figura 11. Navegación app be the one challenge .....	89
Figura 12. Ejemplo retos app be the one challenge .....	90
Figura 13. Perfil progreso estudiante app be the one challenge.....	92
Figura 14. Obtención de insignias y reconocimientos app be the one challenge.....	93

## **Lista de anexos**

Anexo 1. Carta de autorización de la I.E José Miguel de la Calle.....	112
Anexo 2. Consentimiento informado .....	113
Anexo 3. Formato de la encuesta .....	116
Anexo 4. Ficha técnica de la entrevista.....	118

## **Resumen**

Este documento presenta la investigación realizada en la institución educativa José Miguel de la Calle del municipio de Envigado con estudiantes del grado octavo, teniendo como objetivo principal analizar su perspectiva frente al uso de la gamificación y su relación con la motivación en el aprendizaje del inglés. Para ello, se destacan los usos de herramientas gamificadas, la influencia de las TIC en el aprendizaje y enseñanza de los últimos años, y cómo este uso logra impactar un contexto educativo en específico.

Los estudiantes objeto de estudio estuvieron inmersos en algunas estrategias de enseñanza haciendo uso de la gamificación durante la experiencia académica e investigativa, por esta razón, y a partir de los resultados encontrados, se entreven posibilidades de mejora en relación con el proceso de aprendizaje del inglés y la motivación de los estudiantes frente a este. Del mismo modo, se describen las necesidades que los estudiantes manifiestan desde su experiencia y perspectivas, y cómo desde propuestas de intervención gamificadas se lograrían permear las expectativas del estudiante en relación con su contexto.

Palabras claves: Gamificación, TIC, perspectivas, motivación, inglés.

## **Abstract**

This document presents an investigation carried out with eighth grade students from the José Miguel de la Calle educational institution located in the municipality of Envigado. This investigation was developed to analyze students' perspectives regarding the use of gamification in the classroom and its connection with their motivation for learning English. Therefore, the uses of some gamified tools are highlighted as well as the impact that ICT has had in the learning and teaching processes in recent years and how it could impact a specific educational context.

The students have been immersed in different teaching strategies during their academic experience, including the use of gamification. Consequently, the findings illustrate possibilities for improvement regarding the

English learning process and students' motivation throughout it. On the same token, students' needs are described according to their own experiences and perspectives, additionally to an opportunity for the use of gamified interventions that could permeate the students' demands with respect to their context.

Keywords: Gamification, ICT, perspectives, motivation, English.

## Introducción

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad analizar las perspectivas que tienen los estudiantes del grado octavo frente al uso de la gamificación mediado por las TIC y cómo este uso se relaciona con la motivación para el aprendizaje del inglés.

Durante los últimos años, la gamificación en la educación ha sido un elemento de estudio ya que contiene elementos innovadores frente a la educación tradicional, y ofrece la posibilidad de proveer los contenidos académicos de forma lúdica y didáctica (González Alonso, 2017). Debido a esto, se resalta la importancia de realizar prácticas gamificadas mediadas por las TIC y a su vez la necesidad de considerar las perspectivas de los estudiantes con el fin de mediar la educación entre los entes involucrados en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el primer capítulo, se describe el planteamiento del problema, el cual aborda la necesidad que se tiene frente a la adquisición de competencias en inglés como lengua extranjera, y a su vez las dificultades que enfrenta la institución educativa en relación con el desinterés y la desmotivación de los estudiantes, lo cual se refleja en las pruebas externas. Adicionalmente, se plantea la justificación, objetivos y pregunta de investigación teniendo en cuenta el contexto y la población de estudio.

En el segundo capítulo, se abordan los aspectos conceptuales y teóricos a través del estado de la cuestión, en donde se consideran referentes internacionales, nacionales y locales, arrojando descripciones categoriales que permiten afianzar las concepciones de la gamificación, su permeación frente a la motivación y el aporte para el aprendizaje del inglés mediado por las TIC. Igualmente se describe el marco conceptual para reconocer los conceptos guías y la autoría teórica que se considerarán a la hora de describir y utilizar la terminología en el proyecto, esto desde diferentes puntos de vistas de autores y sus concepciones.

En el tercer capítulo, se aborda el diseño metodológico partiendo de un enfoque cualitativo a través de un análisis de estudio de caso, además se

describe la población objeto de estudio, la muestra seleccionada y los instrumentos para la recolección de información. Consecutivamente, se presenta el cronograma de actividades a realizar posteriormente, y además, se realiza el análisis de la información teniendo en cuenta los resultados proporcionados por los estudiantes objeto de estudio, y partiendo de tres categorías como los son: el uso de las TIC para el aprendizaje del inglés, el uso del juego mediado por las TIC para el aprendizaje y la perspectiva motivacional de los estudiantes y docente, para así realizar la respectiva propuesta de intervención descrita en el capítulo cuatro.

Finalmente, en los capítulos cinco y seis, se presentan las conclusiones del trabajo investigativo, en este apartado se busca relacionar los resultados encontrados con las propuestas teóricas exploradas al principio de la investigación. De igual manera, las conclusiones y el análisis propio del proceso investigativo conllevan a la construcción de las recomendaciones que se deberían de considerar de acuerdo con los hallazgos en el contexto educativo y con el objetivo de seguir mejorando los procesos de aprendizaje y enseñanza.

## CAPÍTULO I

### Planteamiento del problema

El inglés ha sido elegido por la sociedad actual como la lengua universal, la cual permite ampliar las oportunidades académicas, personales y laborales para los individuos que lo dominan, de hecho, desde el texto de Chávez-Zambano, et al (2017) se asegura que:

El idioma inglés inició desde hace décadas un proceso de expansión adherido al fenómeno conocido mundialmente como globalización. Cada vez es mayor el número de personas que aprenden a hablar este idioma, y cada vez son más las personas que dependen de ello para obtener un empleo o prosperar en él. (p. 761)

Es debido a esta realidad, y teniendo en cuenta la anterior aseveración que se reconoce la importancia del inglés para el contexto actual de los estudiantes, y es así como surgen diferentes incógnitas tales como el fenómeno de desmotivación que propende hace algún tiempo por el aprendizaje de un segundo idioma y a su vez el alto desinterés que se demuestran en las clases sobre el proceso formativo de inglés en los estudiantes (Méndez Santos, 2019). Estas preguntas nacen de la necesidad de explorar la realidad de los entes educativos, así como los apoyos brindados a las instituciones oficiales para que puedan acceder a capacitarse de una manera efectiva, tanto docentes como estudiantes, y que, a través de estos procesos, los educandos aprendan de una manera más amena y competitiva dicho idioma.

La indagación sobre la realidad del proceso educativo conlleva de igual manera a la formulación de diferentes cuestionamientos hacia el papel que juega la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, así como también indagar el porqué de la desmotivación y el desinterés que tienen los jóvenes hoy en día por aprender otro idioma (Kikuchi, 2015). De hecho, para Rodríguez-Pérez (2012), las prácticas educativas desarrolladas por los docentes a cargo pueden conllevar una influencia en la percepción que tienen los estudiantes hacia las diferentes materias y áreas de conocimiento. Para el

autor, la adquisición del inglés es un proceso que incorpora varias dimensiones como lo son la cognitiva y la emotiva-afectiva, por lo que es necesario dar un visto sobre aquellas estrategias que podrían influir positivamente a la perspectiva de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Debido a esto, surge una necesidad por desarrollar procesos que conduzcan hacia el entendimiento de los factores que están interfiriendo en el proceso de aprendizaje en el área de inglés para estudiantes de secundaria; esto, teniendo en cuenta lo especificado por Velasco et al (2015) quienes resaltan que el inglés es un elemento esencial para obtener mejores puestos de trabajo y es, en su mayoría, una exigencia para la promoción en el campo académico y profesional en general. Adicionalmente, es pertinente abarcar aquellas prácticas educativas que funcionan como métodos operativos no sólo para facilitar el aprendizaje del inglés sino también para estimular la motivación de los estudiantes hacia esta área y que, además, se relacione con el aprendizaje autónomo de cada educando.

En Colombia, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera es un lineamiento regulado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) mediado por proyectos como Colombia Very Well, (Ministerio de Educación Nacional, 2014) los cuales aportan al proceso de enseñanza en los colegios, a su vez, el MEN da cuenta de diferentes estrategias de enseñanza a través de los Estándares Básicos de Competencia (Ministerio de Educación Nacional, 2006). Entre ellos, se suma el uso de las TIC como herramienta enriquecedora la cual puede proveer al docente y al estudiante con diferentes plataformas en las que se puede usar el juego para la enseñanza del idioma.

En este caso, es necesario entonces analizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un salón de clases, ya que, de acuerdo con Salinas (2012), las evoluciones tecnológicas de la era contemporánea son indispensables para complementar el aprendizaje autónomo, del cual el estudiante puede apropiarse y ser ampliamente beneficiado. Esto, no solo por el hecho de que aprender un idioma puede

beneficiar de gran manera el futuro del alumno, sino también porque se realiza un acercamiento a las TIC, lo que puede facilitar la viabilidad y el impacto que se puede tener al vincular al estudiante con su propio aprendizaje.

Igualmente, esta experiencia puede fortalecer al estudiante, quien se apoya en el uso de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje del inglés, y, de esta manera es posible empezar a entrever una relación de la educación mediada por los TIC que puede llegar a influenciar positivamente la realidad educativa de los estudiantes de Colombia en relación con una lengua extranjera (Salinas, 2012).

La exploración de las herramientas ofrecidas por las nuevas tecnologías da paso a cambios notables en el ejercicio de la educación de acuerdo con Erenli (2013); anteriormente la práctica educativa se encasillaba en un ambiente constituido por un tablero y sillas en las que se desarrollaban usualmente todas las clases. En la actualidad, para muchas personas no es necesario trasladarse a un sitio diferente, pues es posible conectarse a la variedad de plataformas de reuniones sincrónicas para recibir las clases, haciendo uso también de las plataformas interactivas para enviar y recibir mensajes, entregar trabajos a diferentes horas, ver grabaciones de clase, entre otras.

De acuerdo con una exploración realizada por Santacruz Arenas (2017), en los últimos años se ha buscado la reformulación y creación de políticas públicas las cuales fomenten acciones contundentes hacia el uso y la apropiación de las TIC en las aulas de clase de las instituciones educativas en el país, para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta realidad ha llevado a que diferentes instituciones tanto públicas como privadas anexas a su lista de prioridades la creación de espacios innovadores en los cuales los docentes y estudiantes tengan la posibilidad de acceder a recursos tecnológicos como computadoras, tabletas, proyectores, entre otros, y así, poder llevar a cabo clases dinámicas y distintas que fomenten el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Entre estas nuevas modalidades de aprendizaje es posible entrever el uso de juegos interactivos para la construcción de conocimientos, esta práctica ha sido nombrada por diferentes autores como gamificación. De hecho, Bicen & Kocakoyun (2018) plantean que el uso de plataformas innovadoras puede no sólo impactar positivamente la motivación del estudiante, sino también mejorar su experiencia académica y facilitando así su proceso de aprendizaje autónomo.

Este uso de las herramientas tecnológicas en el salón de clases es una realidad que ha sido abarcada por entes gubernamentales e instituciones que, como se mencionó anteriormente con el Ministerio de Educación (MEN), buscan regir la educación en el territorio colombiano cubriendo todo el proceso que se debe llevar a cabo dependiendo del contexto educativo del estudiantado. A través de la exploración de distintos elementos expuestos por el Ministerio de Educación es posible percibir la importancia que tienen las TIC para la educación en Colombia.

Entre algunos de los artículos presentados por el MEN como lo son los Estándares Básicos de Competencias (Ministerio de Educación Nacional, 2006) se puede encontrar el enfoque que se presta al uso de la tecnología en la educación, entre ellos se menciona a las TIC como un instrumento de paz que ha sido utilizado en lugares marginados y en pueblos en los que antes los estudiantes no tenían mayor accesibilidad que a la biblioteca tradicional, y que no contaba con información actualizada.

De igual manera, el Ministerio de Educación ha brindado recursos económicos y materiales para el fortalecimiento del conocimiento de los profesores para un uso efectivo de las TIC; de hecho, se han promovido convocatorias en las que los profesores pueden postular sus experiencias pedagógicas significativas con la tecnología con el fin de acceder a incentivos para ellos mismos y sus colegios, un ejemplo es el 'Encuentro Nacional de Experiencias Significativas con uso Pedagógico de TIC' apoyado por el Ministerio de Educación Nacional.

Sin embargo, el contexto social y educativo de Colombia no ha permitido que, en muchas ocasiones, los profesores implementen actividades mediadas por las nuevas tecnologías; esto debido a la falta de formación y capacitación de las instituciones hacia los mismos docentes (Tena Cortés, 2017). Igualmente, de acuerdo con el autor puede ser el no innovar en las clases de inglés la que estaría afectando el proceso de aprendizaje del estudiantado, de hecho, la mayoría de los estudiantes encuestados no atribuyen su falta de interés al aprender gramática o escucha, cómo se podría pensar inicialmente, sino más bien a que las clases les resultan monótonas y tradicionales, lo que impacta directamente en sus perspectivas hacia la clase y así, a su desempeño en la misma.

Debido a esto, diferentes autores han considerado el visible avance del internet, los celulares, y los computadores a la hora de planificar el desarrollo de sus cursos, entre este diseño se encuentran plataformas creadas para el aprendizaje del inglés como lo son Kahoot, Educaplay, Duolingo, entre otros. Gavarrí (2016) explica que la motivación y el trabajo autónomo del estudiante puede incrementar al hacer uso de plataformas de aprendizaje de idiomas como Duolingo, en este caso, la autora sugiere que la aplicación le permite al estudiante ver y entender su progreso, lo desarrolla una actitud positiva frente al aprendizaje, proceso que puede no suceder de manera visible en un salón de clases.

Es posible entrever que la enseñanza del inglés como lengua extranjera y el uso de las nuevas tecnologías son una realidad y necesidad que enfrentan día a día los estudiantes y profesores, estos son factores que hacen parte del contexto en el que se desarrollan las clases. A partir de la información mencionada anteriormente en la que se refleja la necesidad hacia la exploración de recursos innovadores para el aprendizaje y enseñanza del inglés de acuerdo con lo señalado por el MEN, es necesario explorar a cabalidad el contexto en el que se desarrollará el presente proyecto.

En este caso, cabe señalar que cuando se habla de una institución de orden oficial, entran en juego un sinnúmero de componentes para analizar

como lo es la población y su contexto, la estructura y apropiación del docente frente a los recursos que se tienen a la mano, el uso pedagógico de las TIC dentro y por fuera de la institución educativa, y las estrategias pedagógicas y modelos de enseñanza.

Es por todo lo anteriormente mencionado y teniendo en cuenta lo abordado por Amjah (2014) quien afirma que: “todos los estudiantes provienen de diferentes orígenes con necesidades académicas, culturas, idiomas, intereses y actitudes hacia el aprendizaje. Los profesores se esfuerzan al máximo por satisfacer las necesidades de los estudiantes en su aprendizaje”. (p.191), que el problema contextualizado debe ser analizado a profundidad para poder desarrollar un conocimiento que beneficie a toda una población en general.

De hecho, en términos de la investigación que se está desarrollando en este documento, se puede hablar de un contexto público con un entorno socioeconómico medio, pero que cuenta con el respaldo de la Secretaría de Educación, es decir en Envigado. En este municipio se apunta a la educación de calidad y a constantes prácticas que se proponen mediante diferentes estrategias, las cuales buscan ampliar los conocimientos de los educadores y educandos por medio de las TIC y a su vez desarrollar posibilidades de mejora en la apropiación de una lengua extranjera. Debido a esto es necesario analizar el uso de los recursos educativos y cómo estos pueden mejorar el aprendizaje de los estudiantes de la mano de las directivas y los docentes.

A partir de la información expuesta y en relación con la situación problema la cual describe el desinterés y la desmotivación que se pueden encontrar en un ambiente de aprendizaje, sino también cómo el uso de la gamificación mediado por las TIC en un salón de clases podría tener un impacto positivo en esta problemática. Actualmente se percibe un cambio continuo en el sistema educativo debido al crecimiento de la tecnología en la educación, la práctica de la enseñanza de idiomas y la explosión de la información, lo cual indica grandes cambios en las funciones del conocimiento y también en las formas de cómo se construye e intercambia el mismo.

Esto implica que un estudiante exitoso se percibe como una persona que es capaz de construir conocimientos a partir de experiencias del mundo en lugar de alguien que responde bien a la instrucción (Khotimah et al, 2019). Por lo tanto, es importante rescatar que la motivación va ligada a la experiencia que se construye en el camino recorrido, es por ello y todo lo mencionado con antelación que surge la necesidad de distinguir factores que aportan a la motivación en el educando quienes para este proyecto son de vital relevancia y foco de estudio, y así, poder optar por metodologías que estén en concordancia con el estudiante del hoy.

### **Pregunta problematizadora**

¿Cuáles son las percepciones frente a la motivación de los estudiantes del grado octavo en relación con las prácticas gamificadas en el área de inglés en la Institución Educativa José Miguel de la Calle de Envigado, Antioquia?

### **OBJETIVOS**

#### **General**

Analizar la percepción de los estudiantes que participan en estrategias gamificadas mediadas por TIC para el aprendizaje del inglés en la secundaria en la I.E José Miguel de la Calle de Envigado Antioquia.

#### **Específicos**

- Definir los factores académicos y sociales que intervienen en la motivación sobre el proceso de aprendizaje del inglés
- Describir las percepciones de los estudiantes respecto a su motivación de aprendizaje del inglés por medio de la gamificación mediada por las TIC
- Caracterizar diferentes recursos gamificados para el aprendizaje del inglés que apunten a la motivación

### **JUSTIFICACIÓN**

En los últimos años las nuevas herramientas tecnológicas han escalado en la sociedad hasta tomar un papel significativo para el desarrollo educativo y

laboral de las personas; de hecho, para Amor Pérez et al (2011) la implementación de las nuevas tecnologías en la educación significa una oportunidad de cambio paradigmático hacia las prácticas pedagógicas, de acuerdo con el autor, esta transformación es necesaria para incentivar el aprendizaje autónomo.

Por dicha razón y siguiendo las observaciones y el cuestionamiento de las necesidades académicas actuales, se necesita analizar en el campo educativo la posibilidad de mejorar la experiencia de los estudiantes. Igualmente es importante indagar sobre las causas de la desmotivación hacia el aprendizaje de una lengua extranjera, las cuales han sido exploradas por autores como Bernaus & Gardner (2008) quienes resaltan la falta de investigaciones conducidas hacia el impacto de la motivación en una clase de lenguas, así como también hacia las estrategias que deberían ser implementadas por los moderadores para mejorar el aprendizaje.

De igual manera, para facilitar el aprendizaje del estudiante es clave entender cuáles son aquellos factores que influyen hacia el desarrollo de la autonomía de un estudiante en el contexto actual. Esto, considerando que el mundo se encuentra en una constante transformación, por lo que la labor del docente ha evolucionado hasta tal punto en que no es necesario ser un agente estricto durante todo el proceso de aprendizaje, sino más bien un guía y moderador quien presta las pautas hacia el desarrollo del conocimiento; así, el educando entra a explorar y aprender de una forma constructivista lo desarrollado en clase.

El cambio en la dinámica moderador-estudiante ha sido analizado también por Bernaus & Gardner (2008), quienes explican que aquellos profesores que tienen una actitud más controladora y no buscan proponer nuevas dinámicas en clase tienden a afectar negativamente a los estudiantes, los cuales no sienten motivación hacia el trabajo autónomo ni hacia el contenido de la clase en sí.

De acuerdo con lo expuesto en el problema de investigación, es notable que las prácticas pedagógicas utilizadas en el salón de clase abarcan una gran

influencia en la perspectiva que los estudiantes tienen hacia una materia, y, por lo tanto, en su motivación a la hora de llevar procesos de aprendizaje autónomo (Rodríguez, 2018). En el contexto educativo colombiano, y específicamente el de la región en la que se desarrolla esta investigación, la enseñanza de la lengua extranjera se ha dado de manera en que se mantienen las prácticas tradicionales. Esto, de acuerdo con Robles Ruiz (2019) ha afectado la motivación de los estudiantes, quienes se encuentran en una constante búsqueda por elementos que incentiven su imaginación y participación. La educación no debería limitarse considerando la variedad de alternativas que ofrecen las nuevas tecnologías, y los docentes pueden acceder a esta información para mejorar el proceso de enseñanza, así como también el proceso de aprendizaje del estudiantado.

Por último, es visible la importancia y necesidad de este trabajo investigativo el cual atiende a las necesidades educativas del país, que responden igualmente a la Cumbre Mundial de la Sociedad – 2003 en Ginebra donde se estipula y apoya la construcción de una Sociedad de la Información en la que se integren medidas de comunicación inclusivas para el desarrollo de una comunidad sostenible (Levis, 2004). Esta pertinencia aflora a partir de los vacíos que como docentes se han encontrado a la hora de analizar las competencias y habilidades de los estudiantes en relación con el aprendizaje de una lengua extranjera a través de las TIC. Adicionalmente, es necesario resaltar que el grado 8° de básica secundaria se puede incentivar a que se lleve a cabo un aprendizaje significativo, partiendo de la gamificación que podría de alguna forma impactar al educando en esta edad y etapa educativa y a su vez identificar posibles aperturas a una educación constructivista por fuera del aula de clase.

Finalmente, del contexto en específico que se trabajará se determina que la propuesta principal de la investigación se enfoca, en primer lugar, en la búsqueda de diferentes experiencias gamificadas mediadas por las TIC que sean significativas para los estudiantes. De igual manera, se busca establecer si es posible tener una influencia positiva en la motivación de los estudiantes, y reconocer si el incremento en la motivación puede mejorar el desempeño de

los estudiantes. Es así como, analizar una estrategia innovadora a través del uso de la gamificación mediada por las TIC podría ser la clave para seguir fortaleciendo las prácticas educativas de los docentes con el fin de promover la motivación de los estudiantes

## CONTEXTO

Es pertinente analizar el contexto y las necesidades de los participantes objeto de estudio para enriquecer su proceso de aprendizaje, de esta manera, desde el planteamiento de la problemática se ilustró el contexto en general, y para ser más específicos se tiene en consideración los siguientes elementos: La Institución Educativa José Miguel de la Calle, está ubicada en el municipio de Envigado (Antioquia) en la zona 9 urbana, con estudiantes de transición a once que oscilan entre los 6 y 19 años. Se trabaja con el enfoque constructivista social y su Proyecto Educativo Institucional (PEI) está enfocado en el arte y cultura, además de esto, la institución cuenta con docentes que se desempeñan en sus cargos desde hace 3 y 15 años.

Ahora bien, la institución cuenta con alrededor de 500 estudiantes de los estratos 1,2 y 3 del municipio, allí desarrollan sus actividades pedagógicas 30 empleados pedagógicos entre ellos: docentes, auxiliares, sicorientadores, psicólogos y administrativos.

La planta pedagógica se divide en los siguientes saberes específicos:

*Tabla 1. Distribución docentes I.E José Miguel de la Calle*

SABER ESPECIFICO	CANTIDAD DE DOCENTES
Transición	1
Primero	1
Segundo	1
Tercero	1
Cuarto	2
Quinto	2

Humanidades (inglés-lengua castellana)	5
Música	1
Teatro-Artes plásticas	1
Física-matemáticas-tecnología	3
Educación física	1
Religión-ética-filosofía	1
Ciencias naturales	3
Ciencias sociales	3
Psicología	1
Rectoría-coordinación	2
Secretaría	1
<b>Total</b>	<b>30</b>

Fuente: elaboración propia

Actualmente y para colocar en contexto la problemática, es necesario resaltar que el colegio se encuentra en la construcción de su infraestructura, por tanto, en la sede bachillerato que les alberga se cuentan con los siguientes espacios físicos:

*Tabla 2. Distribución infraestructura I.E José Miguel de la Calle*

<b>INFRAESTRUCTURA</b>	<b>CANTIDAD</b>
Aulas de clase	9
Sala de maestros	1
Comedor	1
Cocina	1
Tienda escolar	1
Cancha múltiple	1
Parque infantil	2
Oficina psicología	1
Oficina coordinación	1

Baños	2 hombres / 2 mujeres
Aula múltiple	1
Aula sistemas	1

Fuente: elaboración propia

Esta situación ha incrementado las problemáticas en diferentes órdenes y momentos; por ejemplo, estar en otra sede ha incidido en el bajo rendimiento académico de los educandos por la falta de uso de aulas lúdicas y tecnológicas; adicionalmente, la pandemia a causa del virus COVID 19 ha incrementado la deserción escolar, ya que varios estudiantes no cuentan con las herramientas y la motivación para acceder a clases completamente virtuales.

Es por ello y de acuerdo con la percepción de los docentes en general que, desde el comienzo de la pandemia, el rendimiento académico ha disminuido considerablemente debido a las situaciones familiares que se han presentado a raíz de la cuarentena; no obstante para el área en cuestión y en tarea de estudio, se podría decir que se han identificado en el contexto las siguientes limitaciones que propenden desde hace varios años y son motivo bajos de niveles académicos y de competencias en las habilidades de: habla, escucha, escritura y lectura en el área de inglés:

- El desinterés como un eje fundamental, el cual se refleja en lo presentado por García Guavita (2017) “la forma como enseñan los profesores es aburrida.” (p. 36) Se puede inferir que este podría ser un factor para no solo la deserción en el contexto presentado, sino también la desmotivación. Por otro lado, se encuentran las brechas sociales para el uso de las TIC, ya que tal y como lo plantea Sunkel & Trucco (2010) “la equidad no es solo un tema de acceso, sino que también remite a las desigualdades que se reproducen a nivel de los usos y la apropiación de la tecnología”. (p.6)
- La falta de interés para un aprendizaje constructivista/autónomo, desde el punto de vista de los docentes se afirma que es indispensable acarrear practicas pedagógicas que persuadan a los estudiantes a la necesidad de

querer continuar sus hábitos de formación por fuera del aula, sin embargo, en la actualidad no se ha visto una mejoría relevante que ayude a los jóvenes apropiarse de su preparación académica.

Debido a esto es indispensable llevar a cabo un análisis de la relación entre gamificación mediada por las TIC y motivación en los estudiantes, para poder de esta manera, entender si es posible fortalecer las prácticas educativas considerando el contexto educativo, en necesidad de formar alumnos autónomos que se sientan motivados por el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

## CAPITULO II

### ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para el análisis y búsqueda de información se examinaron textos que apuntan al uso y apropiación de las TIC por parte de los docentes como eje mediador a la hora de impartir conocimiento, y a su vez en la asignatura de inglés como foco de estudio. Ahora bien, lo que se pretende a través de esta exploración es precisamente distinguir los retos y desafíos que se presentan al momento de utilizar la herramienta tecnológica y las acciones que hacen parte del ejercicio docente; igualmente, no está de más resaltar que el propósito de examinar textos de índole internacional, nacional y local es fijar la mirada en diferentes perspectivas que apuntan a la relación de la motivación con el quehacer docente y adicional cómo desde la gamificación se ha llevado a cabo una distinción que podría mejorar aspectos en la enseñanza y del trabajo autónomo del alumnado.

Se analizaron textos del catálogo público de la biblioteca virtual de la UPB, y de otros repositorios de universidades de alta calidad del país, además se recurrió a Google académico y a la base de datos de Dialnet. Es importante resaltar que para dicha búsqueda las palabras claves para la indagación fueron: apropiación de las TIC, Las TIC y gamificación, Las TIC en relación con las prácticas pedagógicas en inglés, análisis en las percepciones de la gamificación, y el impacto de la motivación en el trabajo autónomo.

De igual manera, los textos analizados fueron artículos de revistas, libros, artículos web, y trabajos de grados de maestrías que estuvieron relacionados con el problema en cuestión “La gamificación como eje articulador en el proceso de enseñanza mediado por TIC en el área inglés” y similares. El período de publicación de estas fuentes estuvo comprendido partiendo de los últimos 5 años desde la fecha de construcción de la investigación, es decir, entre el año 2016 al año 2021, con lo cual se permite tener una aproximación más exacta con las situaciones actuales y por tanto una comprensión más acertada para la realización de este trabajo investigativo.

## Ámbito internacional

Los resultados arrojados y analizados en el ámbito internacional en relación con el uso de la gamificación como eje articulador en el proceso de enseñanza mediado por las TIC del inglés, y en concordancia con el panorama educativo están expuestos en la *tabla 3*, en donde se vislumbra el listado de los textos abordados y analizados desde las concepciones de los docentes frente al uso de las TIC como mediación para el aprendizaje del inglés y a su vez el análisis de la motivación a partir de la gamificación.

Tabla 3. Investigaciones en el ámbito internacional

Tendencia	Tema de estudio	Autor	País
Las TIC como estrategia metodológica para fines académicos propuestos por el docente	Impact of motivation	Zhou & Bao, 2018	China
	Digital technology use by students and teachers	Sert & Boynueğri, 2017	Turquía
	Diseño pedagógico de la educación digital para la formación del profesorado	Balladares-Burgos, 2018	Ecuador
	Las TIC en la enseñanza del inglés	Escobar & Ibáñez, 2018	España

Estrategias gamificadas en el desarrollo de competencias docente por medio de las TIC	Digital game and second language learning	Reinders, 2017	Tailandia
	Estrategias de gamificación en la competencia docente	Vizcano, 2018	España
	EL rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés	Ponz & Vernet, 2019	Argentina
	Gamificación y aprendizaje Autorregulado	Zambrano-Álava, et al. (2020)	Ecuador
El impacto en la motivación y autonomía en el aprendizaje mediado por TIC	Students' beliefs in autonomous Learning	Orawiwatnakul, Wichadee, 2017	Tailandia
	Perceptions: Autonomous english learning	Khotimah, et al. (2019)	Indonesia

Fuente: elaboración propia

## **Las TIC como estrategia metodológica para fines académicos propuestos por el docente**

El uso de las TIC desde hace varios años ha sido uno de los elementos más necesarios a la hora de impartir conocimiento, ya que las sociedades van cambiando, por ende, el sistema de aprendizaje debe ir a la par con las exigencias de la humanidad. Desde la concepción de Balladares-Burgos (2018) se habla que es indispensable promover la formación digital del profesorado teniendo en cuenta el trabajo colaborativo con las TIC y un aprendizaje autónomo de los participantes.

Es importante resaltar que para tener un diseño metodológico acorde con los fines académicos se debe analizar la postura del docente, y la percepción de éste frente al uso de las TIC, ya que, en la actualidad, las herramientas tecnológicas deben estar inmersas en la didáctica y metodología docente. Sin embargo, a pesar de los tiempos cambiantes, desde la apreciación estudiantil, hay unos vacíos en cuanto a la metodología de enseñanza, es por ello que el texto de Escobar & Ibáñez (2018) comparte una apreciación en relación con las propuestas metodológicas de la era contemporánea, y cómo desde el quehacer docente se puede analizar y afianzar la enseñanza del inglés partiendo de una postura crítica. Es decir, a través del estudio de proyectos, como por ejemplo “inglés para turismo” sin dejar de lado el uso de las TIC como agente mediador.

Para Meneses & Velasco (2007), las herramientas interactivas y colaborativas han logrado transformar el rol del docente en el salón de clases, situando al estudiante en el centro del aprendizaje, el cual le facilita tomar un papel más activo en su proceso, sin obviar el acompañamiento docente necesario. Aquí se vislumbra la necesidad de afianzar el trabajo colaborativo entre docentes y alumnado para el fortalecimiento de los saberes, por consiguiente, el vacío primordial a la hora de enseñar puede ser el desconocer las herramientas tecnológicas para poner en práctica, metodologías amenas que permitan afianzar el conocimiento a través de la interacción y la motivación por el aprendizaje.

Al estar inmersos hoy en día en un mundo globalizado, en donde los factores tecnológicos son relevantes para adaptarse a las exigencias de los contextos, se podría decir y desde el punto de vista de Sert & Boynueğri (2017) que el uso de la tecnología es tan amplio que los estudios arrojaron una variedad de propósitos que tienen los jóvenes de la era contemporánea en relación con el uso de las TIC, como lo son estilos de vida, música, juegos interactivos, relaciones con el mundo, entre otros. Desde esos aprendizajes se elaboran habilidades hacia la apropiación de las TIC de forma más competitiva que la de los propios docentes, es por ello que la realidad de las comunidades educativas es propiciar educadores que estén a la vanguardia de las necesidades del mundo, y en este sentido en formación hacia propuestas metodológicas que contemplen el uso de las TIC.

### **Estrategias gamificadas en el desarrollo de competencias docente por medio de las TIC**

Cuando se habla de estrategias gamificadas, se hace alusión a la técnica de aprendizaje por medio del juego en el ámbito educativo y/o profesional, ahora bien, mediado por las TIC vincula a esas estrategias en relación con la tecnología, es decir el uso de herramientas y plataformas que sean acordes para el desarrollo de competencias a través del juego digital, pero, y cómo contemplarlo en la adquisición de una lengua extranjera, es aquí, donde Guevara Vizcaíno (2018) alude a la idea, y de acuerdo a los estudios en su investigación arrojando un cambio positivo hacia el uso de la estrategia de gamificación en relación con la adquisición de saberes o competencias en cualquier área del conocimiento y a su vez para el desarrollo de habilidades digitales.

Por otra parte, Reinders (2017) comprende que la interacción del siglo XXI se relaciona con los ambientes digitales y a su vez, esto puede ir ligado a los efectos positivos para la motivación de un aprendizaje en específico, es decir, considerando el contexto de los participantes, las estrategias de los docentes, las experiencias con el otro y la exploración de la tecnología para

mejorar cada día los aprendizajes. Además, desde el texto de Ponz & Vernet (2019) se habla de diferentes tipos de juegos interactivos como lo son Deck toys, Genially, Classdojo, Classcraft y cómo estos de alguna u otra forma han incitado a los usuarios a darse a la tarea de afianzar los conocimientos en inglés, ya que, al interactuar con diferentes personajes en la red, se propende que los seres se motiven por entender a otros en una lengua extranjera.

Un punto adicional, que no se puede obviar de acuerdo con Zambrano-Álava et al (2020) es la correlación entre gamificación-aprendizaje, lo cual contribuye a reconocer las capacidades del hombre mediante la autorregulación y el contexto basado en aptitudes reflexivas.

### **El impacto en la motivación y autonomía en el aprendizaje mediado por TIC en el área de inglés**

Al contemplar diferentes posturas de autores relacionados con el tema en desarrollo, se evidencia la exigencia de las TIC, en cuanto a su apropiación y necesidad, y cómo el criterio del trabajo autónomo se vuelve esencial para el alumnado con la guía del docente, como rol moderador. En el texto de Orawiwatnakul & Wichadee (2017) se relaciona la posición frente al tema de autonomía y cómo a partir de la educación se considera necesario brindarle al estudiante herramientas propias de un trabajo autorregulado, ya que esto le permite a los educandos fijarse metas y de ese modo lograr tener a la mano oportunidades de aprendizaje dentro y fuera del salón de clases, de igual manera, los autores aseguran que “para hacer realidad un trabajo autónomo es necesario que los estudiantes acepten el concepto de autonomía y a su vez se apropien de él” (p. 128).

Por otra parte, al hablar de motivación se está hablando de un concepto muy subjetivo, propio del hombre, sin embargo, considerar la idea de persuadir a la motivación es lograr un juego o rol significativo en la aplicación de estrategias para el trabajo autónomo (Zhou & Bao, 2018). Es importante tener en cuenta que la motivación puede llegar al ser humano de acuerdo con los planes o estrategias propias del docente, y a su vez más oportunidades se

tendrán para atraer al estudiante en un mundo digital y aprovechar los beneficios específicamente en el área de inglés para adquirir y fortalecer los conocimientos académicos.

Por último, desde el punto de vista de modelos investigativos de índole internacional expuestos por Sert & Boynueğri (2017) se deduce que el trabajo por medio de la gamificación hoy en día tiene una relevancia considerada y se podría decir que aporta al mejoramiento de la aprehensión de conocimientos en una lengua extranjera, además de ello persuade al estudiante a hacer uso de su autonomía y realice de esa forma un aprendizaje más profundo y motivador.

Para las tendencias y hallazgos relacionados con investigaciones de índole internacional, se podría concluir que la gamificación es una estrategia pedagógica que ha estado en auge por alrededor de 10 años en la historia de la educación, que la relación de ésta con la motivación se articula de acuerdo con los sujetos de estudio y por ende establecer el grado de necesidad de mejoras de diseños, metodologías y de alguna influir en la percepción estudiantil frente al aprendizaje de un saber específico.

### **Ámbito nacional**

Con el fin de reconocer la realidad del uso de la gamificación como una práctica educativa de los docentes es necesario analizar procesos llevados a cabo en aulas de clases similares a la que se abordará en la presente investigación, específicamente en Colombia. Es por esto que a través de la exploración de diferentes investigaciones realizadas en el territorio colombiano se buscó determinar no sólo la importancia del uso de la gamificación en el salón de clases en distintos contextos de ciudades del país, sino también la influencia que estas experiencias tuvieron en el desarrollo del aprendizaje autónomo y en la adquisición de competencias en diferentes áreas.

A continuación, se presenta la *Tabla 4* en la cual se exponen las investigaciones exploradas para el análisis de las tendencias nacionales en cuanto a gamificación, aprendizaje autónomo y enseñanza del inglés.

Tabla 4. Investigaciones en el ámbito nacional.

Tendencia	Tema de estudio	Autor	País
<p><b>Influencia en la motivación a partir de la gamificación en el trabajo autónomo de los estudiantes.</b></p>	<p>Gamificación educativa y recompensas.</p>	<p>Obando-Bastidas et al., 2018</p>	
	<p>Gamificación e innovación en el aula.</p>	<p>Rodríguez, C. A, 2018</p>	
	<p>Uso de recompensas gamificadas en el salón de clases.</p>	<p>Robles Ruiz, Oscar Alberto, 2019</p>	
<p><b>Gamificación como innovación de las prácticas pedagógicas</b></p>	<p>Mejorar el aprendizaje en una segunda lengua a través de propuesta pedagógica innovadora.</p>	<p>García Walteros, J. M., &amp; Mora Urrego, J. M, 2020</p>	<p>Colombia</p>
	<p>Experiencias gamificadas innovadoras en el aprendizaje de una segunda lengua</p>	<p>Trejo-González, H, 2020</p>	
	<p>Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés.</p>	<p>Feria-Marrugo, I. M &amp; López, K. S. Z, 2016</p>	

<p><b>La gamificación como una experiencia significativa en diferentes contextos educativos</b></p>	<p>Impacto de la gamificación en diferentes contextos educativos.</p>	<p>González Piraján, Mayra Alejandra, 2017</p> <p>Díaz Pacheco, Josué Daniel, 2020</p>	
---	---	--	--

Fuente: elaboración propia

### **Influencia en la motivación a partir de la gamificación en el trabajo autónomo de los estudiantes.**

A la hora de llevar a cabo la exploración de investigaciones realizadas en diferentes partes del país resulta interesante que varias de ellas califiquen el uso de la gamificación como una herramienta que puede influenciar positivamente la motivación de los estudiantes, quienes a su vez desarrollan habilidades para fortalecer su aprendizaje a través del trabajo autónomo. Estas prácticas educativas gamificadas mediadas por las TIC fueron modificadas de acuerdo con los objetivos de las investigaciones y buscan corresponder al contexto educativo de los estudiantes y docentes, sin embargo, los resultados de estas actividades investigativas enmarcan una influencia positiva para el aprendizaje de los estudiantes.

Por su lado, Obando-Bastidas et al. (2018) resalta la importancia de poder reconocer las actividades gamificadas innovadoras con el fin de motivar a los estudiantes y mejorar su proceso educativo; de igual manera, se plantea la necesidad de la dinámica como un conjunto de patrones y pautas que fomentan interés por parte de los estudiantes, y a través del cual es posible generar recompensas con las que los participantes son conscientes de sus propios avances. En este caso, los autores lograron mejorar los resultados académicos de los estudiantes en las pruebas SABER al fomentar el uso de una aplicación interactiva en los dispositivos de los estudiantes.

La sana competencia propiciada por las actividades gamificadas es un aspecto que, como se mencionó anteriormente, puede tener una influencia positiva en los estudiantes de acuerdo con los resultados expuestos por autores como Rodríguez (2018), quien señala que la gamificación ofrece diferentes factores que pueden motivar durante los contenidos de un curso, así como también su participación en el salón de clases. De igual manera, similar a los resultados obtenidos en la investigación previamente mencionada, después de llevar a cabo la apropiación de dinámicas en el salón de clase fue posible para los autores entrever la importancia de usar una mecánica de puntos que le facilite al estudiante entender su proceso de aprendizaje.

A este aspecto se le suma también un modelo de premios y recompensas los cuales llevan al estudiante a sentirse más motivados por participar de las actividades planeadas. A través de esta investigación realizada en 3 grupos de diferentes pregrados de la Universidad de la Sabana, los investigadores lograron concebir los efectos positivos en la motivación que tienen las actividades gamificadas y, finalmente, describieron la utilidad de estas para mejorar el desarrollo de los contenidos temáticos de los cursos.

Como se ha venido mencionando, autores según Obando- Bastidas et al. (2018) y Rodríguez (2018) han resaltado la importancia que tiene el uso de las recompensas en el proceso de gamificación en un salón de clases de diferentes niveles educativos e incluso modalidades de las instituciones. Por su lado, Robles Ruiz (2019) encontró a través de una investigación acción las ventajas que puede llegar a tener el uso de la gamificación las cuales incluyen el incremento de la participación, la atención y, similar a lo señalado anteriormente, el interés hacia la asignatura y los temas presentados.

Durante el desarrollo de su indagación, el investigador se preocupó por entrevistar a los estudiantes participantes para reconocer su perspectiva hacia el uso de actividades gamificadas en su proceso educativo; de hecho, los estudiantes enfocaron sus respuestas positivas hacia el sistema de recompensas que el investigador creó, en el cual los alumnos recibieron billetes interactivos que contaban como puntos para la asignatura. El uso de

recompensas se convierte en un aspecto que debe de ser considerado a la hora de desarrollar el presente proyecto.

### **Gamificación como innovación de las prácticas pedagógicas**

La realidad del uso de la gamificación en Colombia es diferente a los resultados encontrados en la exploración internacional, esto se debe al contexto social, económico y político del país, en el que la educación no se ha visto tan ampliamente beneficiada por las ayudas tecnológicas como otros sectores. Por esta razón, se menciona continuamente en las investigaciones exploradas la necesaria transformación de las prácticas pedagógicas con el fin de hacerlas más innovadoras; para Feria-Marrugo & López (2016) se necesita llevar a cabo una 'reestructuración de las prácticas pedagógicas' ya que los espacios educativos se han transformado hasta el punto en que es posible atender a una clase de manera virtual. Adicionalmente en su investigación, los autores reconocen que replantear las prácticas tradicionales en el salón de clase podría beneficiar la motivación de los estudiantes y, por consiguiente, su trabajo autónomo.

Por su lado, Robles Ruiz (2019) señala que las dinámicas activas como la gamificación no resultan tan comunes como deberían serlo considerando el impacto positivo que pueden tener en los estudiantes. En adición, el autor indica que, las prácticas tradicionales pueden fallar a la hora de identificar los gustos e intereses de los estudiantes ya que los percibe a todos de igual manera. El análisis de estas prácticas y su reapropiación a través de la gamificación facilitada por las TIC resultaría entonces en un cambio que podría incrementar el interés de los estudiantes al considerar no sólo sus necesidades educativas sino también su bagaje para reconocer sus intereses. Esta opinión ha sido compartida por otros autores, quienes distinguen la importancia de reestructurar las prácticas y metodologías utilizadas por el docente para apoyar el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Para García Walteros & Mora Urrego (2020), esta renovación de las prácticas educativas enfocadas hacia las dinámicas activas puede ser

soportadas por las experiencias y el conocimiento interdisciplinar que se obtiene desde la exploración de otras vivencias. Un ejemplo de esto se ve en su misma experiencia obtenida desde la creación y el apoyo al proyecto “onda bilingüe”, con la cual los autores lograron aumentar la participación de los estudiantes en el proceso de adquisición del inglés como lengua extranjera.

Igualmente, fue posible transformar las percepciones del estudiantado hacia la lengua extranjera, y mejorar su experiencia educativa a través del uso de la gamificación. Los autores señalan además que es necesario transformar las actividades de manera en que sean prácticas para el docente, y que sean interesantes para los estudiantes.

Adicionalmente, Trejo-González (2020) asegura que la transformación de las prácticas educativas resultó como una herramienta clave que apuntó hacia el fomento de la participación de los estudiantes durante las actividades proporcionadas, y de igual forma, dio paso a un vasto entendimiento de las perspectivas de los estudiantes. En su análisis, el autor encontró que los estudiantes disfrutaban más las actividades gamificadas, por lo que el esfuerzo del docente para motivar a los estudiantes se redujo visiblemente, pues los estudiantes buscaban participar por decisión propia.

Finalmente, la propuesta de intervención en las prácticas es un ejemplo para el presente proyecto debido a que fue posible influenciar el desempeño de los estudiantes, su posición hacia el aprendizaje de una lengua extranjera y su autonomía a la hora de realizar trabajos propuestos.

### **La gamificación como una experiencia significativa en diferentes contextos educativos.**

La gamificación ha demostrado ser, tanto de manera internacional como nacional, una herramienta innovadora que puede llegar a tener una influencia positiva en la participación, su interés hacia los contenidos de la clase, y el fortalecimiento de su trabajo autónomo para la revisión de estos conocimientos, a través de la exploración, uno de estos ejemplos se ve reflejado en la

investigación realizada por González Piraján (2017) quien abarca el proceso de revitalización de las lenguas indígenas de Colombia a través de la gamificación.

En este proyecto se creó una plataforma de libre acceso con un juego que tiene como objetivo principal restaurar el valor del idioma nativo para las personas que son protagonistas de la historia. Es así como se identificaron experiencias educativas con prácticas gamificadas que tuvieron un impacto significativo en dos poblaciones vulnerables del país. La cual está ambientada en la Sierra Nevada de Santa Marta. A través del desarrollo de la historia se busca fortalecer los conocimientos ancestrales, la identidad del indígena y la revitalización de la lengua Kakáchukua. Según la autora, la experiencia innovadora brindó los recursos necesarios para expandir el conocimiento acerca de la comunidad Kankuamo y logró motivar a los miembros más jóvenes a seguir adquiriendo conocimientos ancestrales para conservar su cultura y revitalizar su lengua madre.

El presente es un ejemplo del uso de la gamificación en un contexto propio a la realidad social, cultural y lingüística de Colombia, la cual debe de ser considerada a la hora de planear el diseño y la ejecución de las nuevas prácticas pedagógicas. Esta socialización del conocimiento apoyado por la gamificación en un contexto diferenciado para motivar al estudiante se puede reflejar también en lo atribuido por Díaz Pacheco (2020) quien logró apoyar la motivación de estudiantes de estratos bajos a través de la creación de una biblioteca de videojuegos.

De acuerdo con el autor, esta experiencia fue ampliamente significativa para aquellos alumnos quienes no tienen las posibilidades de acceder a la información desde sus casas, e igualmente, fue posible fomentar el estudio de los estudiantes después de clases, ya que se sintieron interesados en los contenidos del curso, así como también en las actividades gamificadas propuestas en la investigación.

Finalmente, es posible entrever la importancia de reconocer el bagaje social, económico y lingüístico de los estudiantes a la hora de realizar una reestructuración de las prácticas educativas, esto debido a los distintos

contextos educativos y sociales del país. Es necesario contribuir hacia la innovación de las actividades para que aquellas respondan a los intereses de los estudiantes, específicamente a aquellos que serán parte de la presente investigación, así como también a sus bagajes culturales, económicos, lingüísticos y sociales; de esta manera será posible mejorar el proceso de enseñanza y aumentar la efectividad del aprendizaje.

### **Ámbito local**

Después de haber recorrido las diferentes experiencias hacia el uso de la gamificación en los salones de clase desde perspectivas internacionales y nacionales, es necesario ahora ahondar en la realidad educativa de áreas locales en términos de uso de las TIC y gamificación, y cómo estos pueden influenciar el trabajo autónomo de los estudiantes. Por lo tanto, a continuación, se presentarán las tendencias identificadas por los autores las cuales permitirán al lector entrever la situación actual de la gamificación en Antioquia y Risaralda, abarcando investigaciones realizadas en colegios y universidades de ambas regiones las cuales son cercanas a la realidad y el conocimiento profesional y académico de las investigadoras.

Estas investigaciones se presentan en la *Tabla 5*. Finalmente, será posible reconocer el campo que ya se ha recorrido a través de estas investigaciones, así como también los posibles vacíos que podrán ser indagados con el presente proyecto investigativo.

Tabla 5. Investigaciones en el ámbito local.

Tendencia	Tema de estudio	Autor	Ciudad
Experiencias gamificadas que apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.	Aplicación de estrategias gamificadas en el salón de clases para motivar, y fortalecer los conocimientos en el salón de clases.	Santana Cabello, Ricardo & García-Juan Laura, 2018	Medellín
		Salazar Álzate, María Tatiana, 2020	Medellín
		González Osorio, et al. 2020	Pereira

Fuente: elaboración propia

### **Experiencias gamificadas que apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.**

La gamificación es una dinámica innovadora que está siendo considerada como una herramienta útil en distintos contextos de acuerdo con lo mencionado en el ámbito nacional e internacional, de acuerdo con esto, los investigadores han visto la necesidad de seguir explorando el campo con el fin de promover su uso efectivo en el salón de clase a la vez que buscan exponer los efectos positivos que estas prácticas pueden tener para los estudiantes.

Por su lado, Santana Cabello & García-Juan (2018) han descrito a la gamificación como una metodología alternativa que puede ser utilizada en distintos niveles educativos, en su caso, los autores incluyeron actividades gamificadas en la enseñanza universitaria. Similar a lo que se encontró en la tendencia número 2 del ámbito nacional, los autores resaltaron la importancia de los factores gamificados de aquellas actividades propuestas, por ejemplo, incluir ratings y recompensas durante el desarrollo de los cursos. Para ellos, la gamificación es capaz de crear desafíos y retos que pueden llegar a motivar al estudiante e incentivar su participación, apoyando y facilitando su proceso de aprendizaje.

La transformación de las prácticas educativas y la inclusión de herramientas dinámicas como la gamificación puede mejorar entonces no sólo los resultados de los alumnos sino también la actitud que estos tienen frente a los contenidos de la clase. Según Salazar Álzate (2020), el uso de Kahoot durante el desarrollo de su investigación le brindó una gran variedad de posibilidades a los estudiantes participantes para afianzar conocimientos y encontrar oportunidades de aprendizaje después de equivocarse. Los estudiantes apoyaron una parte de su proceso educativo -retroalimentación, y reafirmación- en las actividades realizadas con Kahoot; en adición, la autora reconoció un cambio progresivo en los estudiantes quienes empezaron a mostrarse más motivados e incentivados a tomar un rol activo en las clases.

Similar a esta experiencia, González Osorio et al (2020) encontraron que el uso de videojuegos puede tener efectos positivos en el desempeño académico de los estudiantes de una licenciatura, así como en su interés por seguir trabajando en sus competencias académicas después de terminar el curso. Los autores reflexionaron también en el diseño que se debe llevar a cabo antes de usar la gamificación en un salón de clases, ya que la manera en que se presente podrá afectar el desarrollo de las actividades; en su caso, los hombres participantes estaban más interesados en los videojuegos que las mujeres.

El recorrido por las experiencias internacionales, nacionales, y locales dio como resultado una visión más clara del estado de la cuestión para poder posicionar el problema investigativo y percibir nuevamente la necesidad de incluir estas prácticas pedagógicas en el contexto de la investigación. Igualmente, a través de la exploración de diferentes experiencias, especialmente aquellas provenientes de las regiones afines con las investigadoras permitió entrever los vacíos investigativos que se han encontrado. Esto demuestra la pertinencia del presente proyecto investigativo y finalmente, será posible explorar el uso de la gamificación en el contexto previamente definido, para entrever si es posible mejorar la motivación y el trabajo autónomo de los estudiantes durante su proceso educativo.

## **MARCO CONCEPTUAL**

En el marco conceptual se recurre a la perspectiva de lo referencial, en donde se capta la idea y necesidad de comprender otras miradas que apunten a lo que cada persona investiga, conociendo y analizando teorías de otros autores que pueden afianzar un trabajo, es por eso que el marco conceptual busca complementar la investigación comprendiendo conceptos que son claves para dicho trabajo. En este campo se hará énfasis de los conceptos de percepción, motivación, los factores que intervienen positiva o negativamente en la motivación del educando, sin dejar de lado el concepto de TIC desde un rol mediador, la gamificación, estrategias activas de aprendizaje y el inglés como lengua extranjera.

Estas categorías conceptuales permiten un entendimiento mejor con el fin de dar acercamiento al análisis de las prácticas pedagógicas y su fin en la motivación mediada por TIC como parte fundamental en la IE José Miguel de la Calle.

## Percepción

El término percepción, de acuerdo con Melgarejo (1994), está relacionado con lo biocultural del ser humano, porque depende por un lado de los estímulos físicos y sensaciones involucrados con un quehacer, y a su vez se da teniendo en cuenta la organización de selección de métodos y experiencias que contribuya a que dichas sensaciones sean percibidas como estímulos. Ahora bien, para Álvarez et al (1998) la motivación frente al aprendizaje requiere de cuatro componentes significativos que tiene que ver directamente con prácticas tales como el valor que los estudiantes otorgan a las metas propuestas, la percepción de las competencias, las atribuciones causales que realicen y las reacciones emocionales que surjan en torno a las tareas.

Para el presente proyecto investigativo, es pertinente centrarse en la percepción de competencias, ya que tal y como lo menciona Álvarez et al (1998) “los estudiantes con una percepción positiva muestran mayor interés por aprender, gustan de los retos y, en general, obtienen mejores resultados en su rendimiento académico” (p. 97) es por lo anteriormente descrito que uno de los elementos claves a la hora de aprender es la percepción y tener en cuenta para complementar la motivación desde el sentir educativo.

## Motivación

Se define el concepto de motivación a partir de Maslow (1991) como ese elemento instintoide<sup>1</sup>, ya que la relación del estímulo para realizar una acción propia del ser humano va ligada a la voluntad propia de lo que mueve al ser por instinto. Por su parte, Carrillo et al (2011) define este concepto desde el latín *motivus*, lo que indica relativo al movimiento, es decir, que es el motor que le da sentido a la conducta humana. De igual manera, Soriano (2001) habla de la motivación desde las curiosidades e intereses, primero la curiosidad como ese sinnúmero de situaciones que ocasionan en el ser una organización de

---

<sup>1</sup> Maslow(1991), creó el termino instintoide para determinar la capacidad instintiva humanamente natural y psicológicamente incorporado en el ser humano

conductas, y segundo, como la inclinación o predisposición del sujeto hacia determinadas cosas.

Hablar de motivación resalta la parte subjetiva del individuo, porque analizar lo que mueve a alguien para realizar cualquier actividad y que la disfrute es realmente complejo, sin embargo a partir de Hengemühle (2005) se asevera lo siguiente “para haber la motivación y para que el deseo interior de aprender hablando particularmente de la educación, pueda ser suscitado, el nuevo conocimiento debe tener sentido y ser útil para el sujeto” (p. 65) es por lo anteriormente descrito que se mira la motivación desde ese sentir hacia y por algo, desde las necesidades, estímulos y recompensas que el sujeto pretende obtener.

Esto quiere decir entonces, que la idea de la motivación en el aula de clase no puede estar desvinculada del sujeto y sus necesidades, además de conocer su contexto y partiendo de Valotta (2014) se dice que para que haya motivación y teniendo en cuenta que este es un estado del ser humano que genera en el sujeto deseo por realizar una acción, no se puede desvincular la integración y la planificación de acciones para propiciar en el otro el gusto por algo, es indispensable además integrar secuencias de trabajos desde el diseño hasta la producción que el otro esté instintivamente conectado con sus necesidades y sobre todo con su contexto.

Por su lado, los autores Manassero & Vásquez (1997) sugieren, desde una perspectiva empírica, el análisis de la motivación a partir de tres niveles: En primer lugar, la motivación intrínseca se refiere a las acciones realizadas por el estudiante las cuales generan placer y satisfacción, y “surgen de las necesidades psicológicas innatas de competencia y autodeterminación del estudiante” (p. 5). Por otro lado, la motivación extrínseca es provocada a partir de una recompensa externa al realizar una acción determinada, en este caso el estudiante busca la validación externa, ya sea de sus pares, docentes, académicos, entre otros. Finalmente, la desmotivación es el estado en el cual el estudiante no se siente motivado hacia la realización de ciertas acciones, y de

acuerdo con los autores, puede estar relacionada con emociones negativas como la presión y la frustración.

Adicionalmente, Manassero & Vásquez (1998) realizan ajustes a la Escala Atribucional de Motivación de Logro (EAML) de Weiner (1986) en la cual destacan aspectos claves para la descripción y medición de la motivación en los estudiantes. En la denominada Escala Atribucional de Motivación de Logro Modificada (EAML-M) presentada por Manassero & Vásquez (1998) es posible encontrar las dimensiones que se deben considerar al analizar la motivación educativa, a continuación, se mencionan sus definiciones:

- Motivación de interés y esfuerzo: Los intereses propios del estudiante, y al valor dado hacia la asignatura.
- Motivación de interacción con el profesor: La influencia del docente hacia el rendimiento del estudiante y su percepción hacia la asignatura.
- Motivación de tarea y capacidad: La percepción del estudiante en cuanto al grado de dificultad de una tarea y su capacidad para cumplir con ella.
- Motivación de examen: La influencia del examen en la nota de la asignatura.
- Motivación de interacción con pares: La influencia de los compañeros hacia el rendimiento del estudiante, la interacción colaborativa y de aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente, es importante para la presente investigación, reconocer las definiciones de la motivación sino también los niveles y aspectos de medición de ésta, facilitando así el análisis del contexto de los estudiantes, sus estímulos e intereses con el fin de mejorar el proceso de enseñanza. Es así entonces, que la motivación es un elemento clave a la hora de realizar un ejercicio pedagógico con el otro, ya que da cuenta del impulso que demuestra en este sentido el educando para querer abarcar un saber y continuar con su proceso.

## **Factores que intervienen en la motivación**

Al hablar de factores se hace alusión a las circunstancias que influyen ante el resultado de algo, y para hablar en particular de las causas que podrían influir positiva o negativamente en la motivación de un estudiante para adquirir un saber específico se tendría que hablar tal y como lo exponen Bastidas Arteaga y Muñoz Ibarra (2020) del ambiente de aprendizaje, el contexto educativo, el currículo, lo social y el profesorado. Es por ello por lo que los resultados en relación con la percepción en cuanto a la adquisición de un saber o motivación frente a la aprehensión de diferentes ciencias del conocimiento no se pueden desligar o desconectar de estos factores anteriormente descritos del contexto socioeducativo.

Adicionalmente, Rodríguez-Pérez (2012) describe que la motivación está ligada a la emoción del ser y a su vez al entorno socio-cultural del individuo, así, es importante informar que tanto el estudiantado como el profesorado deben interactuar de forma moderadora para poder alcanzar metas en común y no ir por calles diferentes, lo que en algún momento podría desviar la posibilidad de generar emociones positivas para estimular el impulso de aprender. Por otro lado, es significativo hablar de las expectativas, ya que en concordancia con Colmenares & Delgado (2008) la reflexión en torno a la deserción, repetición y falta de desempeño académico, repercute no solo en el individuo para su no prosperidad en el ámbito educativo, si no que va más allá, porque se vincula las instituciones, la familia y la sociedad, ya que una pérdida genera desarticulación en diferentes esquemas. Adicionalmente, Colmenares & Delgado (2008) también señalan que “la existencia de causas atribuibles al propio estudiante como son: la falta de autoexigencia, responsabilidad aplicación al estudio, el deficiente o nulo aprovechamiento de las horas de estudio, y el insuficiente dominio de las técnicas de estudio” (p. 182)

Es por tanto que la educación podría de alguna manera desde los factores influyentes para la desmotivación invitar o concientizar al alumnado en hábitos de estudios, ya que de acuerdo con Ramos Ferre (2014) la motivación intrínseca está asociada con aquellas situaciones en las que el individuo realiza

acciones simplemente por el gusto de hacerlas, independientemente de si percibe un reconocimiento por ellas o no. De esta manera, el factor motivacional aborda desde su propio contexto las posibilidades de mejorar el rendimiento académico y, por último, el contexto y los sujetos implicados en las relaciones académicas podrían de alguna forma analizar desde las necesidades y sobre todo desde la autonomía la configuración de factores que podrían generar desinterés a la hora de aprender.

### **TIC y su rol mediador**

Las TIC se refieren a las tecnologías de la información y comunicación, elementos tales como recursos, herramientas, aplicaciones y medios que permiten la interacción y transmisión de información. De acuerdo con el Art. 6 Ley 1341 de 2009, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes, es por ello que desde Graells (2013) se habla de la comunicación social a través de la tecnología como esa necesidad de aprendizaje informal que se realiza a diario por medio de la televisión y el internet con el fin de innovar en la educación. Por otra parte, las TIC en relación con lo explicado por Coscollola & Agustó (2010) son esas vías de información (televisión, radio, internet, entre otros) que comparten significados relevantes para los nacidos en la era digital y que a su vez “aportan un alto nivel de motivación” (p.171)

Es por ello por lo que Aparicio-Gómez (2018) describe las TIC como esa herramienta cognitiva que provee al otro desde su singularidad la representación o perspectiva para guiar sus construcciones, es decir la tecnología de la información y comunicación, hoy en día es más que una herramienta que permita mejorar el aprendizaje, ya que se ha vuelto holística y necesaria para el individuo, por tanto es fundamental determinar el verdadero uso de la tecnología como mediación del aprendizaje.

De acuerdo con lo explicado anteriormente, el concepto de TIC ha sido ampliamente abordado por diferentes autores al ser un aspecto clave en el desarrollo de la sociedad Ortíz & Franco-Avellaneda (2018). La mediación, por su parte, es definida por Martín Serrano (1977) como un factor común en la sociedad el cual depende de factores sociales y culturales y en la cual se encuentran relaciones recíprocas como lo es la comunicación.

Entre otros autores, Munuera Gómez & Rondón García (2009) explican que es gracias a la mediación y a las interacciones dadas por esta, que diferentes conceptos pueden subsistir siendo la misma una herramienta que transforma, por ejemplo: el receptor y el emisor. Esta perspectiva de la mediación como clave para la comunicación también se puede entrever en la pedagogía, donde se explica que la mediación es percibida como un puente entre dos fuentes -o interlocutores- activos, los cuales dependen del rol del mediador y la cual es clave para el acto educativo y la transmisión de conocimientos, Perera-Cumerna & Veciana-Pita (2013). En este caso, la mediación de las TIC en la educación facilita la interacción activa entre estudiante - maestro y apoya el acto educativo.

Con el fin de analizar la mediación TIC hacia la educación es importante aseverar que las Tecnologías de Información y Comunicación pueden funcionar como un puente para complementar el desarrollo pedagógico de los estudiantes; de hecho, para Chirinos Perozo (2015) las TIC pueden apoyar la construcción del conocimiento a través de la innovación y la fabricación de diferentes espacios educativos como lo son foros, wikis, aulas virtuales, entre otros, de esta manera es posible incentivar la interacción no sólo moderador-estudiante, sino también estudiante-estudiante.

De igual manera, para Ramírez Plasencia & Chávez Aceves (2012), la mediación TIC es una herramienta que promueve el intercambio de conocimientos entre los individuos involucrados, así como también se acoge a lo que los autores llaman 'un modelo horizontal' en el que la educación se transforma, y permite desarrollar la educación a través de diferentes formas de comunicación gracias a los espacios propiciados por las TIC.

Debido a esto, es conveniente resaltar que la mediación TIC es clave para la comunicación y por lo tanto para la educación en el contexto específico de la presente investigación; a través de la mediación TIC los docentes pueden acceder a una variedad de herramientas que no sólo fortalecen el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también facilita la interacción entre los entes activos en la educación.

## **Gamificación**

La gamificación surge como un término clave para el desarrollo del presente proyecto y es por esto por lo que el objetivo de este apartado es ahondar sobre las definiciones propuestas por diferentes autores, así como también esbozar el concepto que se tendrá en cuenta en el documento a la hora de mencionar 'gamificación'. Para empezar, la gamificación es entendida por Deterding et al (2011) como el uso de particularidades propias de los juegos en otros contextos. De acuerdo con los autores, el término de gamificación surge en 2008 pero toma fuerza en 2010, por lo que es un concepto relativamente nuevo que se encuentra en una constante transformación y reestructuración.

De igual manera, es importante resaltar que el término *gamificación* viene de la palabra *game (juego)* en inglés, lo que para Fisher & Barabach (2020) puede resultar en confusión al limitar a la gamificación solo al uso de juegos en clase. Para el autor, en el caso educativo la gamificación se refiere a la integración de aspectos como los desafíos, las recompensas, los puntos, y la competencia al salón de clase, pues la gamificación se enfoca en el uso de actividades que soportan la lúdica y dinámica en el aula.

Para los autores, la gamificación es un instrumento flexible que toma los principios de autenticidad e innovación y que puede ser utilizado por los docentes de acuerdo con sus necesidades y a los gustos de sus estudiantes. Además, su uso en la educación permite el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades del siglo XXI como lo son el pensamiento crítico y la resolución de conflictos Fisher & Barabach (2020). De igual manera, para Kapp (2012) el uso de la gamificación sugiere una oportunidad para incentivar la motivación

intrínseca de los estudiantes hacia la exploración de nuevos escenarios, por lo que aspectos propios de los juegos como los puntos, las recompensas y los acertijos pueden favorecer la experiencia educativa de los estudiantes, y, por lo tanto, su aprendizaje.

Dicheva et al., (2015) explican que un ambiente de aprendizaje gamificado y efectivo consiste en factores como las metas, desafíos, experiencias significativas, competencias y retroalimentación. Para Farber (2013) esta gamificación funciona exitosamente si el docente se percibe a sí mismo como un diseñador de juegos y experiencias, pues permite al estudiante entenderse como un ente activo, motivando así su participación. Finalmente, la gamificación se presenta como una necesidad para la educación del siglo XXI que permite la transformación de roles y escenarios lo que fortalece y mejora el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

### **Estrategias activas de aprendizaje**

El término de estrategia ha sido definido en su mayoría por conocedores del mercadeo y las organizaciones, entre ellos Fahey & Day (1991) quienes definen la estrategia como un conjunto de determinaciones que establece el curso de acción para llegar a una meta. En educación, las estrategias han sido descritas por Nisbet & Shucksmith (1987) como procedimientos que buscan apoyar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en diferentes áreas del conocimiento. Más adelante, Monereo (1994) sugiere que las estrategias son aquellas decisiones que el docente toma a conciencia para coordinar los contenidos y competencias que el estudiante debe de explorar y de qué manera se presentarán estos contenidos en el aula.

Finalmente, Pozo & Postigo (1993) destacan de las estrategias que: 1. Su aplicación es controlada, 2. Implican una selección cuidadosa de los recursos, y 3. Están constituidas por técnicas y tácticas que favorecen al aprendiz. Es así como las estrategias de aprendizaje tienen una gran importancia a la hora de impartir clases, ya que, de acuerdo con lo expuesto anteriormente, limitan de alguna manera los procesos que se deben de llevar a cabo para alcanzar un objetivo.

Ahora bien, las estrategias activas de aprendizaje son para Boyer (2002) una manera de promover la participación en los estudiantes ya que traza una ruta en la cual las actividades se caracterizan por ser motivadoras e incentivar el aprendizaje autónomo, para esto, el autor sugiere construir un ambiente seguro para los estudiantes en el cual se promueva el entendimiento hacia el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Benavidez (1999) estas estrategias favorecen en especial la motivación cognitiva de los estudiantes, lo que genera un mejor ambiente de participación y una dinámica activa en el aula.

Igualmente, para Pozo & Postigo (1993), estas estrategias requieren que el docente se involucre realmente en el proceso educativo en el cual el estudiante es el eje fundamental y en quien se debe centrar la educación. A partir de las perspectivas expuestas, es notable que las estrategias activas pretenden dirigir la atención al estudiante con el fin de guiar y motivar a través del proceso, siendo el docente un mediador que de manera didáctica provee herramientas al estudiante para facilitar su aprendizaje.

### **Inglés como lengua extranjera**

El idioma inglés como lengua extranjera se ha estudiado por décadas a través del tiempo con el fin de mejorar las oportunidades de crecimiento personal y laboral de los individuos, es por ello que Mederos (2013) relaciona lo siguiente:

Las teorías socio-pedagógicas reconocen que el aula escolar es el ambiente social más relevante para el estudiante. La interacción social que surge en el ambiente académico natural del aula es esencial para que los estudiantes intercambien conocimientos e interactúen en su idioma. (p. 80)

Es notable que la influencia de lo que se presente en relación con el inglés como idioma universal es tan relevante para mejorar las habilidades adquisitivas por medio de la enseñanza y el entorno, tal y como lo describen Santana Villegas et al. (2016) influyen los métodos de enseñanza y aprendizaje pero no se puede dejar de lado los factores cognitivos y a su vez afectivos y esto se relaciona con la forma de querer o desear aprender, es por ello que las

estrategias metacognitivas están ligadas a la influencia en el aprendizaje y más de un idioma como el inglés en donde el sujeto debería y necesitaría autodirigirse- auto planificar y autoevaluarse.

Adicionalmente, las metodologías de aprendizaje-enseñanza han cambiado a través del tiempo y con ello la comunicación en diferentes espacios, es más, para Beltrán (2017) la globalización ha permitido llevar a un contexto real de comunicación la práctica de los saberes, es por ello por lo que la necesidad del hoy es considerable para que un estudiante se sienta motivado en aprender el inglés.

Por otra parte, es posible medir la habilidad lingüística de un estudiante a partir de sus conocimientos en la lengua y sus capacidades generales hacia el uso y el entendimiento de esta. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) destaca las competencias como la mezcla de conocimientos que una persona tiene en cuanto a una lengua, estos saberes incluyen lingüística, sociolingüística, pragmática, entre otros. El MCER reconoce las habilidades de las personas y propone la división de conocimientos de acuerdo con el rendimiento de estas en una lengua, los cuales se distribuyen en: A1, A2, B1, B2, C1, C2, siendo A1 el nivel más básico y C2 las competencias esperadas por un nativo de la lengua. Es así como, diferentes criterios como el conocimiento del léxico, la gramática, las capacidades auditivas y orales, entre otros, definen la aptitud del hablante de una lengua.

A partir de lo señalado anteriormente, se encuentra que los docentes pueden hacer una reformulación de los contenidos de sus clases con el fin de responder a las necesidades de sus estudiantes; en efecto, autores como Figueras (2005) las especificaciones realizadas por el MCER permite a los docentes reconocer las expectativas hacia los estudiantes en cuanto al conocimiento de la lengua a la vez que invita a considerar los bagajes culturales, los gustos, las dificultades y facilidades de aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, es posible relacionar las competencias

lingüísticas de los aprendices con su contexto educativo, proporcionando así oportunidades de aprendizaje y enseñanza efectiva.

## CAPITULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO

Con el fin de llevar un debido proceso investigativo, es necesario precisar aquellos aspectos que permitirán el desarrollo de los objetivos, es así como en esta sección se establece el tipo de estudio e investigación del proyecto, el contexto donde se desarrolla, la selección de los participantes, y los instrumentos de recolección de datos.

#### **Enfoque y tipo de estudio**

La investigación se plantea desde un enfoque cualitativo que a través de un método descriptivo pretende explorar datos no cuantificables como lo son las percepciones de actividades, necesidades académicas, y preferencias de aprendizaje concebidas por cada una de las personas que son parte de la población objeto de estudio. Para comprender el enfoque es necesario remarcar tal y como lo relaciona Daza (2018) que a través del enfoque cualitativo se busca el cómo desde el dialogar sobre las necesidades y problemáticas, se permiten ampliar los horizontes de estudio de las educaciones.

Es por lo anteriormente expuesto que la investigación cualitativa permite a las investigadoras entender y fijar la mirada en el estudiante desde su postura frente a la motivación, su relación con la gamificación desde las TIC y sus usos desde la naturalidad del contexto educativo y la realidad del aula de clases. Esto, a través del enfoque cualitativo el cual para Paz Sandín (2003) permite al investigador ahondar sobre peculiaridades sociales y educativos con el fin de explorar una problemática. De igual manera, es importante resaltar que la investigación podrá requerir información de corte cuantitativo, por lo que se reconoce la flexibilidad del enfoque la cual se expondrá de manera detallada en la redacción de los resultados.

Por otro lado, este proyecto se desarrolla a través de un estudio de caso ya que de acuerdo con Crowe et al (2011), éste permite comprender y describir de manera amplia y desde múltiples fuentes una problemática presentada en

un contexto en específico. Este modelo de estudio permite al investigador delimitar la problemática propia del contexto para así tener un conocimiento más específico sobre la situación que se está analizando.

En este caso, la presente investigación explora la percepción de los estudiantes frente a la motivación en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés y ahonda sobre los efectos del uso de la gamificación mediada por las TIC en el área en cuestión con el fin de disminuir la problemática. De esta manera, el uso de un estudio de caso permite a los investigadores entender la problemática desde la perspectiva de la población objeto de estudio, ampliando así la brecha de investigación hacia posibles análisis realizados en contextos similares.

Adicionalmente, Martínez Bonafé (1988) explica que el estudio de caso puede significar un buen instrumento metodológico para que los docentes desarrollen un entendimiento hacia la realidad de sus estudiantes a través de la interacción y el análisis sistemático de ésta. De acuerdo con el autor, el uso de un estudio de caso ayuda a delimitar el fenómeno educativo y puede brindar conocimiento al docente para intervenir, si es necesario, en diferentes situaciones e influenciar positivamente el ambiente educativo, lo cual depende también de la visión crítica del docente.

### **Población y muestra**

La población objeto de estudio se enmarca en un total de 70 estudiantes, hombres y mujeres, que se encuentran cursando el grado octavo en la Institución Educativa José Miguel de la Calle de Envigado, Antioquia. Estos estudiantes atienden semanalmente a un total de cuatro horas de clases de inglés a cargo de una docente, y quienes a partir de su experiencia brindarán a los investigadores la información requerida a través de las técnicas e instrumentos que se mencionarán posteriormente. Igualmente, los criterios que se consideraron para la selección fueron: que los estudiantes pertenecieran al grado octavo A y B de la institución educativa, que contaran con el permiso educativo y que quisieran participar voluntariamente de la investigación.

De igual manera, la población objeto de investigación también incluye la atestación de la profesional de inglés quien es testigo de las experiencias educativas de los estudiantes y quien brindará a las investigadoras con una perspectiva profesional un mejor entendimiento de la problemática, y las posibles oportunidades de mejora a través del uso de la gamificación mediada por las TIC en el salón de clase.

Es así como los 70 estudiantes realizan una encuesta que permite a las investigadoras seleccionar, por medio de un tipo de muestreo típico, un total de 8 estudiantes partícipes para la entrevista realizada posteriormente. De acuerdo con Hernández-Sampieri & Torres (2018), el muestreo típico permite seleccionar perfiles similares que podrían aportar a través de sus perspectivas información significativa para el objetivo de la investigación. Debido a la naturaleza de profundización de este trabajo, resultó pertinente elegir a ocho estudiantes que tuviesen respuestas similares en la encuesta, que muestren interés por participar en el proceso investigativo, que se encuentren disponibles para la presentación de la entrevista, y que cuenten con el consentimiento informado de la institución.

### **Herramientas e instrumentos:**

Para la recopilación efectiva de la información se utilizan dos herramientas principales de recolección de datos; la encuesta y la entrevista, estas permiten a las investigadoras acceder a la información para empezar a comprender las características de la muestra investigativa. Debido a la naturaleza de la población, se llevan a cabo las encuestas de manera presencial y las entrevistas de manera virtual y presencial de acuerdo con la disponibilidad de los estudiantes.

De igual manera y con el objetivo de garantizar el diseño efectivo y el éxito del proceso de recolección de datos, la encuesta es sometida a un pilotaje con 10 estudiantes y a una validación de expertos. El pilotaje permitió a las investigadoras reconocer la importancia de utilizar un vocabulario sencillo en la redacción de la encuesta. Así mismo, se realizaron cambios en cuanto al orden

y diseño de esta, esto con el fin de facilitar el entendimiento de los estudiantes objeto de investigación.

Es importante resaltar que estas herramientas no se ejecutan de manera simultánea, es decir; la encuesta se realizó en un primer momento en el cual se exploró en términos generales la situación de los estudiantes frente al uso de la tecnología en clase, la implementación de la gamificación y sus deseos por aprender. Más adelante se realizó la entrevista, esto con el objetivo de ampliar la información de la encuesta; es así como, el investigador tiene un primer reconocimiento del individuo para así llevar a cabo una entrevista más personalizada que permita abordar diferentes temáticas en la conversación.

Dado que la población muestra es constituida por menores de edad y se inquiriere en aspectos personales como su edad, se considera el compromiso informado de la institución educativa en el que adicionalmente, se aprueban procesos de grabación, transcripción y análisis a la cual es sometida la información, aclarando que son procesos propios de la investigación y no serán revelados por ningún motivo a entes externos al proyecto. Este trabajo investigativo contó con la aprobación de los directivos de la Institución Educativa José Miguel de la Calle quienes consintieron la implementación de las encuestas, entrevistas, y demás procesos necesarios para el desarrollo del proyecto. (Ver Anexo 1)

## **Encuesta**

Como se mencionó anteriormente, la encuesta significa el primer momento de la recolección de datos y de acuerdo con Gallardo y Moreno (1999), provee al investigador con datos precisos y estandarizados sobre la población objeto de investigación. Es así como, a través de un cuestionario, los estudiantes responden sobre tres aspectos específicos: conocimiento sobre el uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés, la implementación de la gamificación en el salón de clases, y la motivación hacia el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Esta herramienta es implementada antes de la entrevista ya que, a partir de los factores mencionados, se busca empezar a reconocer los conocimientos de los estudiantes y sus preferencias a la hora de aprender un segundo idioma;

como resultado, los investigadores adecuaron algunas preguntas de acuerdo con el perfil mostrado por el estudiante en la encuesta desarrollada.

Adicionalmente, es clave mencionar que, como se mencionó anteriormente, la encuesta fue sometida a una validación por expertos, profesionales con titulación de maestría con conocimientos acerca de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, con el fin de revisar y calificar la pertinencia de la encuesta en el contexto específico, lo que favoreció su implementación en el proceso investigativo.

## **Entrevista**

La entrevista se refleja en este proyecto de investigación como una técnica complementaria que proporciona al investigador una posibilidad para ampliar la información recolectada a través de otra herramienta; en este caso, por medio de la encuesta las investigadoras tienen un primer entendimiento sobre las características de los encuestados, y de esta manera estructurar una entrevista en la que se pueda desarrollar la información para cumplir con los objetivos de investigación.

Cabe resaltar que los criterios de selección para tener en cuenta de los estudiantes entrevistados tienen que ver esencialmente con las respuestas abordadas en la encuesta haciendo énfasis al tiempo que utilizan para labores académicas por medio de las TIC, el uso permanente de forma autónoma de herramientas gamificadas en inglés y el deseo propio por continuar las prácticas constructivistas del juego como medio de aprendizaje.

La entrevista surge entonces como un segundo momento en la recolección de datos, a través de ésta se busca ahondar en las características, perspectivas y conocimientos de la población muestra. Según Gallardo y Moreno (1999) la entrevista consiste en una conversación entre dos personas quienes comparten información requerida por el entrevistador como moderador del acto comunicativo. Esta conversación por tanto cuenta con preguntas abiertas que sirven para guiar la entrevista; de hecho, para Torrecilla (2013) la entrevista permite al investigador tener un acercamiento directo con el entrevistado, de manera tal que no sólo se dan a conocer las opiniones y

características, sino que también es posible entrever aspectos como el lenguaje corporal, los cuales apoyan la información dada por el entrevistado.

Adicionalmente, una entrevista personalizada se desarrolla con la docente a cargo de los grados octavos de la institución con el objetivo de entender sus perspectivas frente a las experiencias educativas de los estudiantes (Ver Anexo 2). Las preguntas de esta entrevista se diseñaron a partir de las temáticas exploradas en las entrevistas a los estudiantes; no obstante, se dio un enfoque profesional a la misma para que ofrezca respuestas desde el ámbito educativo y que constituyan un complemento hacia el entendimiento de la realidad de la institución educativa frente al uso de herramientas gamificadas mediadas por las TIC en las clases de inglés.

Para finalizar, la entrevista cuenta con un modelo semiestructurado, lo que significa que se diseñaron preguntas rectoras correspondientes a las tres categorías exploradas previamente en la encuesta: Uso de la tecnología para el aprendizaje, uso del juego como herramienta de aprendizaje, y la motivación en el aprendizaje del inglés. Estas categorías y preguntas complementan la recolección de información; sin embargo, la conversación no busca limitar al entrevistado, sino más bien promover su participación y dar un espacio al dialogo que pueda contribuir al objeto investigativo (López, 2010). Como resultado de estas entrevistas se tendrá un entendimiento más amplio hacia las perspectivas y experiencias tanto de los estudiantes como de la docente de inglés.

### **Cronograma de actividades**

Con el propósito de cumplir con los objetivos de la investigación, se expone el siguiente cronograma de actividades.

Tabla 6. Cronograma de actividades

<b>Actividad</b>	<b>Responsables</b>	<b>Recursos</b>	<b>Plazo de tiempo</b>	<b>Formas de medición de los resultados</b>
1. Elaboración consentimiento informado docente	Natalia Puerta	Fuentes Bibliográficas	07 al 11 marzo 2022	NA
2. Elaboración encuestas y entrevistas estudiantes de 8°	Sandra Román Natalia Puerta	Computador Planillas y formatos Lapicero	14 al 18 marzo 2022	NA
3. Elaboración entrevista docente de inglés grado 8°	Sandra Román Natalia Puerta	Computador Plantilla preguntas	14 al 18 marzo 2022	NA
4. Aplicación encuestas, entrevistas a estudiantes y docente	Sandra Román	Celular, planillas, lapiceros	22 al 31 marzo 2022	NA
5. Análisis y sistematización de la información	Natalia Puerta Sandra Román	Computador Internet Matriz Google forms	01 al 15 abril 2022	Secuencial
6. Interpretación recolección de información	Natalia Puerta Sandra Román	Computador y transcripción audios Matriz	18 al 29 abril 2022	Secuencial

7. Elaboración de análisis de resultados Orden cualitativo y cuantitativo	Natalia Puerta Sandra Román	Computador Diseño de análisis	01 al 15 mayo 2022	Secuencial
8. Propuesta intervención	Natalia Puerta Sandra Román	Computador Aplicación gamificación Celular Videos	18 mayo al 10 junio 2022	Simultánea

Fuente: elaboración propia

## ANÁLISIS DE RESULTADOS:

Este capítulo describe el análisis pertinente realizado a las herramientas de recolección de datos mediante tres categorías que fueron clave en la estructuración del proceso investigativo tanto en la encuesta como en la entrevista y las cuales a su vez se relacionan estrechamente con los objetivos estipulados previamente en el presente proyecto.

En primer lugar, la categoría ‘el uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés’ se refiere a la implementación de la tecnología por parte de los estudiantes y docentes en el ámbito educativo, esto con el fin de abarcar aquellos factores que intervienen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Consecuentemente, en esta categoría se determinó de qué manera se ha relacionado la tecnología con el proceso educativo de los estudiantes y a su vez, se exploran aspectos como la frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos, el interés por el uso de la tecnología en el ámbito educativo, y su experiencia previa con la tecnología en el salón de clase. De esta manera se construyó una idea de la influencia que esta implementación ha tenido frente a las perspectivas de los estudiantes y sus competencias comunicativas en inglés.

En segundo lugar, la categoría ‘Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC’ buscó entender la experiencia previa de los

estudiantes en cuanto al uso de juegos o actividades gamificadas dentro y fuera del salón de clases, igualmente, mediante ésta se logró describir las motivaciones reales de los estudiantes en cuanto al uso de la gamificación mediada por las TIC en su aprendizaje del inglés. En un primer momento, la encuesta buscó reconocer de manera general el conocimiento de los estudiantes hacia el término gamificación y el uso de diferentes recursos para el aprendizaje. A partir de esta información, el entendimiento de los estudiantes se exploró más a fondo en las entrevistas, ahondando específicamente en las percepciones de éstos y cómo el uso de la gamificación podría tener un efecto positivo en su motivación hacia el aprendizaje, la convivencia en clase y su desempeño académico.

Finalmente, la categoría ‘La motivación para el aprendizaje del inglés’ buscó determinar no sólo el interés de los estudiantes por la gamificación mediada por las TIC, sino también los aspectos específicos que usualmente se encuentran en un recurso gamificado y que podrían incentivar la motivación de los estudiantes en el área de inglés. A través de lo especificado por los estudiantes en las entrevistas fue posible caracterizar aquellas herramientas gamificadas a las cuales han sido expuestos y han apuntado a su motivación gracias a diferentes aspectos que los mismos estudiantes resaltaron como lo son los trofeos, los niveles, las estrellas, los retos, las interfaces, las pistas, los chats internos, y la interacción, entre otros. (Ver Tabla 6. Caracterización de herramientas gamificadas).

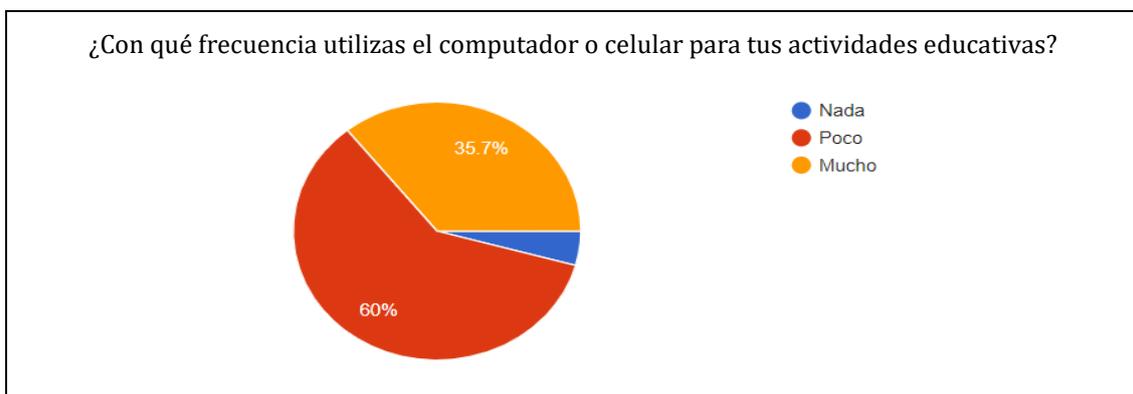
Adicionalmente, se realizó una entrevista a la docente a cargo de los estudiantes con el objetivo de reconocer y analizar sus perspectivas sobre las mismas categorías utilizadas en la edificación de la investigación sobre los estudiantes. Para las investigadoras, las declaraciones de la docente permitieron complementar la información expuesta por los estudiantes en las encuestas y entrevistas, pero esta vez desde un punto de vista profesional. Además, se fortaleció el interés por reconocer las motivaciones de los estudiantes hacia la experiencia que tuvieron más adelante mediante la propuesta de intervención.

## Análisis encuestas

Después de la prueba piloto realizada en el mes de marzo del 2022 y del análisis de los interrogantes abarcados en la validación de expertos, fue posible construir un total de 10 preguntas que respondían a las 3 categorías mencionadas anteriormente: Uso de la tecnología, uso de los juegos como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC y la motivación para el aprendizaje del inglés (Ver Anexo 3). Posteriormente a la recolección de información a través de las encuestas, se procedió a la sistematización y análisis a través de diferentes figuras de elaboración propia las cuales se presentan a continuación.

Es importante mencionar que la encuesta se aplicó en el semestre 2022-01 a 70 estudiantes de 8° grado en la asignatura de inglés de la I.E José Miguel de la Calle- sede Envigado. Adicionalmente, la edad de los estudiantes encuestados oscila entre los 12 y 17 años, distribuidos de la siguiente manera: 70% entre los 12 y 14 años, y el 30% restante entre los 15 y 17 años; la edad más predominante fue 13 años con un 42.9%. De otro lado, el 48.6% de los encuestados corresponde al género masculino y el 51.4% al género femenino.

Figura 1. Utilización de dispositivos tecnológicos

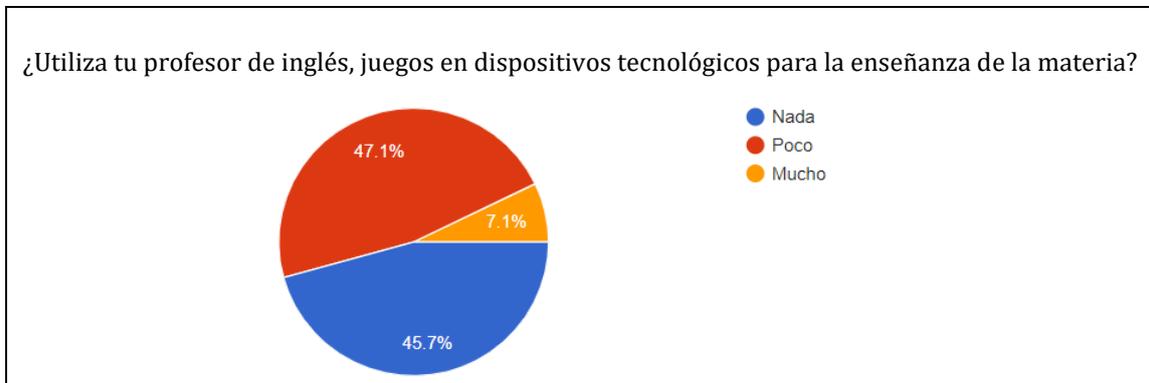


Fuente: elaboración propia

La figura 1 muestra que sólo el 35.7% de los estudiantes hace uso de computadores y celulares para sus actividades educativas, por otro lado, el 63.3% de los estudiantes dice utilizar nada (3.3%) o poco (60%) los dispositivos tecnológicos para sus responsabilidades académicas. De esta manera es

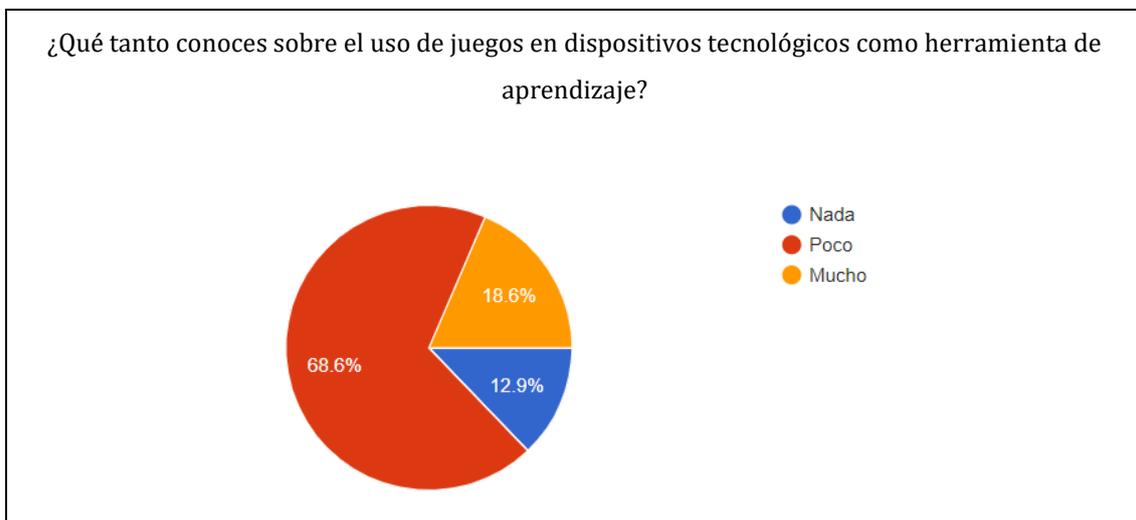
posible entrever que una importante cantidad de alumnos pueden no haber sido motivados hacia el uso de la tecnología en términos educativos.

*Figura 2. Utilización de dispositivos tecnológicos por parte del docente*



Fuente: elaboración propia

*Figura 3. Conocimiento frente al uso de la gamificación*



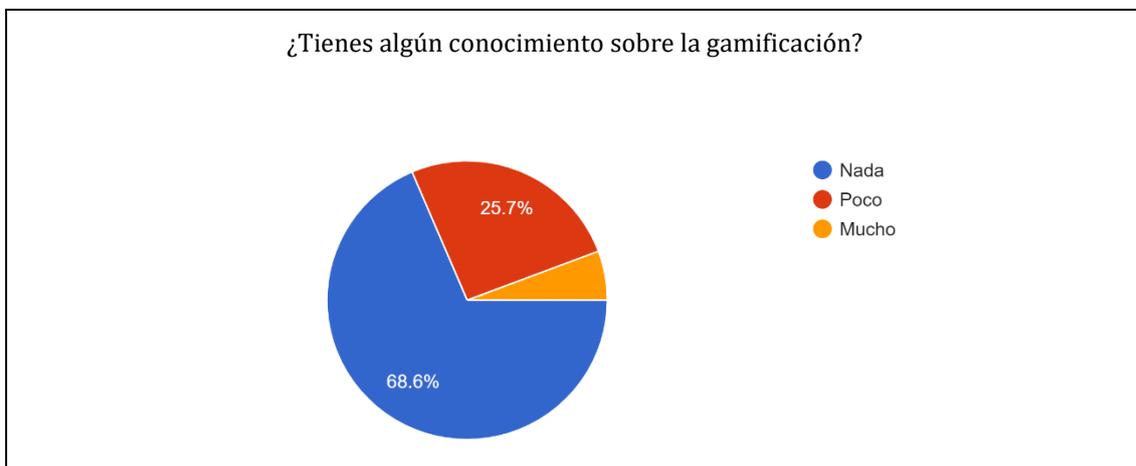
Fuente: elaboración propia

La figura 2 refleja que el uso de los juegos en dispositivos electrónicos no es muy comúnmente utilizado por parte de la docente a cargo. Es así como sólo un 7,1% de estudiantes considera que la docente hace un uso constante de juegos mediados por las TIC, frente a un 47,1% con un poco uso y 45,7% un uso inexistente de la tecnología en el salón de clases. Como resultado, se puede determinar que las clases de inglés no han sido la oportunidad para que

los estudiantes aprendan de la gamificación como una metodología que podría favorecer su aprendizaje.

De hecho, la figura 3 indica que sólo un 18,6% de los estudiantes tiene un amplio conocimiento hacia el uso de juegos en su aprendizaje, mientras que el 81,5 de estudiantes señala que conoce poco o nada sobre esta metodología. Adicionalmente y como se presenta en la figura 4, un 68.6% de los encuestados aseguran no saber nada acerca del término gamificación. Esta realidad es analizada por las investigadoras, ya que no se utilizan tecnicismos en el salón de clase con regularidad. Sin embargo, esta situación se ahondará con mayor profundidad en la encuesta, donde se les preguntará a los estudiantes acerca de su conocimiento sobre la idea de gamificación en el aula a través de una simple explicación del concepto, y si en verdad no ha sido considerada en el desarrollo de las clases.

*Figura 4. Conocimiento concepto de gamificación*

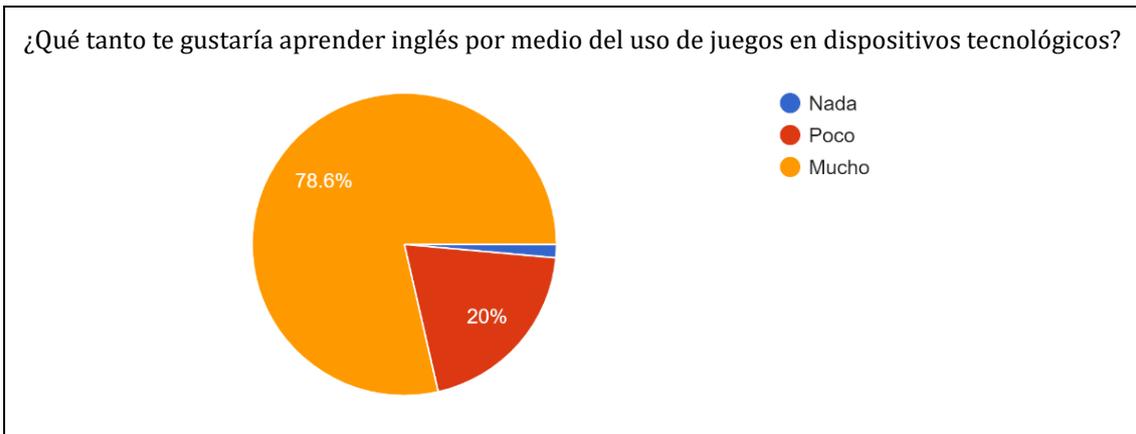


Fuente: elaboración propia

En relación con las respuestas señaladas anteriormente, al interrogante de “¿Cómo consideras que has aprendido inglés utilizando el juego en dispositivos tecnológicos?” un total de 44 estudiantes (62,9% de los encuestados) respondieron “poco” o “mucho”, lo que demuestra nuevamente un vacío en esta estrategia como un método de aprendizaje en el contexto de la investigación. Los estudiantes como nómadas digitales poseen una mayor capacidad hacia la adaptación de los espacios tecnológicos de acuerdo con

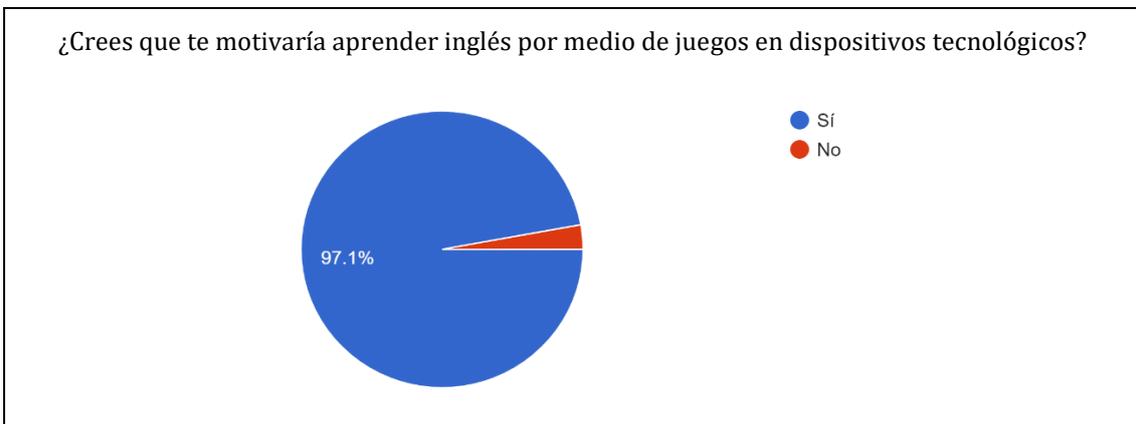
sus necesidades (Echeverría, 2010). Por consiguiente, es necesario promover el apoyo del aprendizaje mediado por las TIC, lo que podría impactar de manera positiva al proceso de aprendizaje de los estudiantes a quienes, como se presenta a continuación, la gamificación les parece una manera efectiva para motivar su aprendizaje.

Figura 5. Percepción del estudiante frente al uso de juegos mediados por TIC



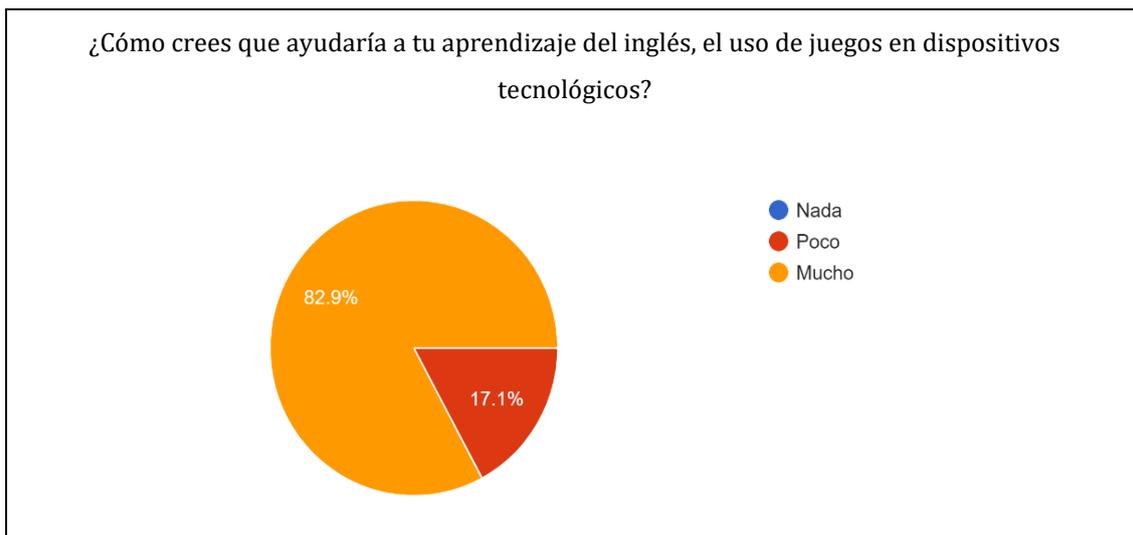
Fuente: elaboración propia

Figura 6. Perspectiva motivacional frente al aprendizaje del inglés mediado por las TIC y la gamificación



Fuente: elaboración propia

Figura 7. Necesidad frente al aprendizaje del inglés y el uso del juego mediado por TIC



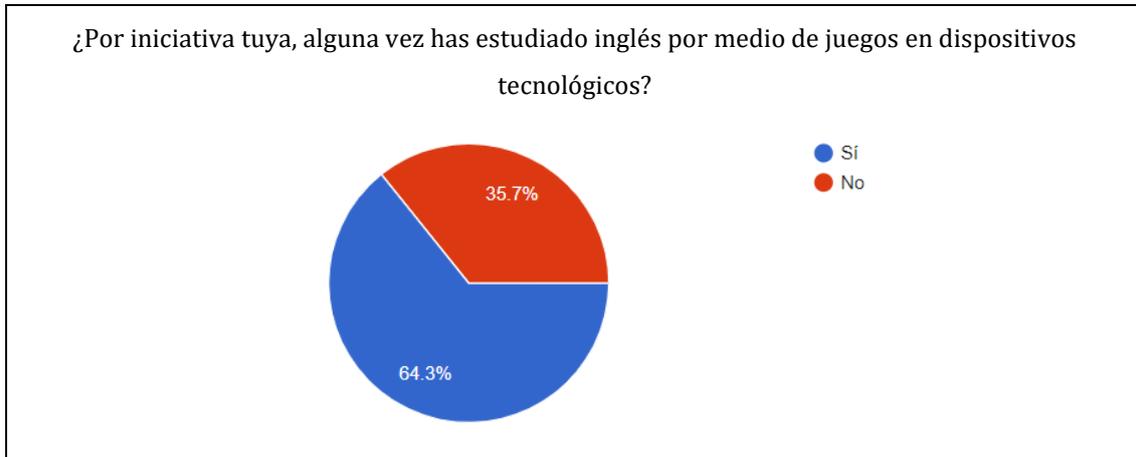
Fuente: elaboración propia

Las figuras 5, 6 y 7 corresponden a aquellas cuestiones que se construyeron con el objetivo de reconocer la percepción de los estudiantes hacia las prácticas gamificadas; por su lado, y aunque un gran porcentaje de estudiantes no hayan sido expuestos al uso de juegos en el salón de clases, un 97,1% consideran que sería motivador aprender inglés por medio de juegos, y un 78,6% de los estudiantes dicen que les gustaría aprender inglés a través de juegos en dispositivos tecnológicos. Este es un hallazgo clave para la investigación, ya que la mayoría de los estudiantes asumen que la gamificación mediada por dispositivos tecnológicos podría significar una oportunidad para incrementar su motivación, respondiendo así a lo expuesto por Kapp (2012), quien asegura que es posible mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes a partir de la gamificación.

Este nivel de motivación es descrito por Manassero & Vásquez (1997) y mencionado en el apartado del marco conceptual como una situación que los estudiantes realizan casi de manera intuitiva ya que les genera gusto y placer. De esta manera es posible asegurar que para la población objeto de investigación del presente trabajo de grado podría ser impactada positivamente a través del uso de la gamificación considerando sus intereses, esta afirmación se relaciona directamente con lo expresado por los estudiantes a continuación,

quienes aseguran que el uso de juegos en dispositivos tecnológicos podría ayudar a su proceso de aprendizaje.

Figura 8. Iniciativa frente al uso de gamificación mediada por TIC y el aprendizaje del inglés



Fuente: elaboración propia

Finalmente, en la figura 8 se encuentra que, aunque anteriormente los estudiantes mencionaron que no utilizan juegos para el aprendizaje del inglés, el 64,3% de ellos sí han utilizado en algún momento juegos para repasar el lenguaje. Aunque podría parecer contradictorio, se puede reflejar que los estudiantes no reconocen los juegos como una manera de aprendizaje; sin embargo, es un medio por el cual pueden estudiar lo que ya han aprendido anteriormente, sin este ser el objetivo principal aparente de su interacción con el dispositivo tecnológico.

De igual manera, se abarcó la interacción con sus compañeros a través de la pregunta “¿Alguna vez un compañero te ha recomendado juegos para aprender inglés en dispositivos tecnológicos?” a lo que un 65.7% respondió que no, frente a un 34.3% que respondió positivamente a la pregunta. Gracias a este resultado, la interacción y el trabajo en equipo será una realidad explorada en la entrevista. Para terminar, es importante resaltar que en el análisis de las encuestas surgieron nuevos interrogantes hacia la experiencia educativa de los estudiantes, la ampliación de sus perspectivas hacia los juegos educativos y si los han utilizado, cuáles han mejorado o no su proceso educativo.

A través del análisis de las encuestas fue posible entonces construir un total de 10 preguntas que serían consideradas en la entrevista semiestructurada, la cual tiene por objetivo ampliar las respuestas de los estudiantes con el fin de dirigir la investigación hacia la perspectiva específica de los estudiantes.

### **Análisis entrevistas**

El análisis de las encuestas realizadas a la población objeto de estudio enmarcó los interrogantes pertinentes a desarrollar a través de las entrevistas con el fin de alcanzar los objetivos del presente proyecto de acuerdo con lo que se menciona al inicio de este capítulo. El diseño de las entrevistas semiestructuradas siguió las mismas líneas categoriales de las encuestas: Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés, uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC y la motivación para el aprendizaje del inglés (Ver Anexo 4). Esta información fue analizada a través de la creación de una matriz que permitió identificar las perspectivas frente a las categorías previamente especificadas, sino también categorías emergentes que recogían información significativa dirigida hacia las instalaciones del colegio y su efecto en el desarrollo de las clases.

### **Categoría 1. Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés**

Las encuestas mostraron que un 35.7% de los estudiantes hace uso de la tecnología para sus actividades académicas, surgiendo así el interrogante de cuáles son los dispositivos más utilizados, el tiempo de uso y los lugares en los que los estudiantes utilizan la tecnología. De esta manera, E1 respondió: "Pues, bueno el computador lo utilizo día de por medio para mirar actividades que montan en la plataforma, pues el celular si es de uso diario y la Tablet la verdad casi no la uso", e igualmente E2 afirmó que "El computador... se puede decir que cada dos días más o menos o todos los días dependiendo de lo que nos informan los profesores y han montado nuevas actividades en la plataforma (MOODLE). Y el celular pues prácticamente todos los días porque es más necesario." Los estudiantes consideran entonces el uso de la

tecnología para el aprendizaje como un factor mandatorio ya que el colegio contempla el uso de una plataforma web (MOODLE).

Igualmente, se encontró que los estudiantes hacen uso de estos dispositivos periódicamente, en su mayoría computadores y celulares, principalmente en sus casas o colegio, así como lo expresa E6: "equipo celular y computador, uso alrededor de 3 a 4 horas diario en casa", adicionalmente E7: "equipo celular y computador, uso alrededor de 20 minutos diarios en casa y equipo celular en la institución educativa para actividades escolares". Por otro lado, los estudiantes perciben el uso de la tecnología como algo favorable para su proceso de aprendizaje, significando esta una oportunidad para explorar y adquirir nuevos conocimientos, E4 explica sobre la importancia de la tecnología que "(...) Bastante, porque me ayuda cuando no comprendo algo, lo busco e investigo más sobre eso." Y E3 "Sí, porque ayuda a que los estudiantes comprendan mejor las actividades... porque nos (...) comprendemos más, a veces cuando los profesores nos explican, pero hay veces no entendemos, entonces la tecnología, podemos buscar y nos ayuda a comprender más."

Sin embargo, los estudiantes explican que el uso de la tecnología no se lleva a cabo de manera constante en las clases de inglés, esto apoya el resultado de las encuestas la cual mostró que la docente usa poco (47,1%) o nada (45,7%) la tecnología en el salón de clase. Es así como los estudiantes aseguran que "Pues no todas las clases... Por así decirlo, no sé, dos veces a la semana que nos toca con ella pues a veces se utiliza computador." E1, y E3 "Sí, unos computadores y ya. Solo una vez llegamos a usar kahoot para hacer ejercicios de inglés, solamente una vez."

Esta realidad es para algunos estudiantes un aspecto negativo ya que de acuerdo con E2 "(...) con honestidad el 90% de las clases de 90-95 escritura total y a mí me parece que eso está mal en el inglés. Si la institución... el lema es fomentar prácticamente la creatividad no tiene porqué (...) una clase inglés (...) qué es uno de los temas más importantes emmmh (...) ya que va a servir para la vida en general ya que en ella es muy usado el inglés en todas partes. Pues, me parece que eso no está bien y debería de ser algo

más interactivo”. Como resultado, las clases de inglés no proveen completamente al estudiante con un espacio de intercambio de conocimientos, impidiendo la transformación de la educación ya que mantiene un modelo horizontal en el que el docente dicta y el estudiante escribe (Ramírez Plasencia & Chávez Aceves, 2012).

Los estudiantes rescatan que el poco uso de las tecnologías en el salón de clases no se deben a la preparación de la docente hacia este modelo educativo, sino más bien a las instalaciones de la Institución Educativa, las cuales no permiten una adecuación de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza, E8 menciona como una de las razones que “Yo creo que eso tiene que ver con el colegio, porque no estamos en nuestra sede y no tenemos como los implementos de computadores... hay muchas (...) muy... muy pocos estudiantes llevan el celular y sería muy difícil cómo decirles que lo saquen y hacer una actividad por medio de ellos”, adicionalmente E6 asegura que la docente no hace uso de la tecnología porque “De pronto los dispositivos sean lentos, el internet del colegio es muy lento, entonces porque pues muchas tienen el internet entonces pues se cae mucho”.

De esta manera reluce la realidad del contexto educativo de los estudiantes, quienes entienden la importancia de la tecnología en su aprendizaje, e incluso les llama la atención el uso de éstas para adquirir nuevos conocimientos. Sin embargo, debido a las instalaciones del colegio en el que se encuentran y al no tener una sede propia, se presentan dificultades a la hora de utilizar estos espacios y dispositivos, impidiendo la transformación de las metodologías de enseñanza.

## **Categoría 2. Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC**

En cuanto al uso del juego como herramienta de aprendizaje y con el fin de reconocer los factores que intervienen en este proceso, se encontró que los estudiantes perciben este modelo de manera positiva, E8 menciona que el uso de juegos en el salón de clases “es lúdico y pues en eso se basa, queremos es... algo como más lúdico para nuestro aprendizaje porque he notado que

cuando los profesores han usado este método nosotros aprendemos más y avanzamos más... porque casi siempre es como por exámenes y así es como muy difícil aprender. Pero cuando es con juegos ya es como más avanzadito, más fuera de lo común, y uno aprende más así porque es como más fuera de lo común, no es lo que siempre se hace” a partir de esta apreciación, se entiende que los estudiantes reconocen los juegos como una herramienta que favorece su proceso de aprendizaje.

Para E2 no es necesario que los juegos sean mediados por las TIC, pero sí se precisa un cambio en la interacción en clase “Pues en verdad no es necesario que sea una herramienta tecnológica, se pueden utilizar tanto computador, celular, tablets entre otros dispositivos... Pero principalmente con una interacción más divertida”

Por otro lado, E1 realiza la conexión entre juegos y uso de la tecnología y asegura que su aplicación “Es como para que a uno le dé como más iniciativa para aprender el inglés (...) de estudiar, que uno diga “me interesa” pues porque tiene de la tecnología al lado y pues, a todo el mundo ya le gusta la tecnología. Y ya todo el mundo usa el celular, tablet, computadora... entonces tendrían más iniciativa para aprender.” Es así como los estudiantes reconocen la realidad de sus compañeros y entienden que la tecnología hace parte de su día a día.

Adicionalmente, estudiantes como E2 indican que a través de la gamificación mediada por las TIC sería posible aprender y reforzar diferentes temas, “Diría que en general el inglés en total se podría llegar a aprender mediante un dispositivo móvil principalmente, por ejemplo, para pedir indicaciones... en aplicaciones como Duolingo ya que te enseña tanto verbos, como saludos, recomendaciones... Incluso te enseña la pronunciación. Que si vas a hacer un viaje hacia un país que principalmente hablen inglés pues deberían de saber pronunciar” y E7 indica que “:ehh... la pronunciación y más vocabulario en ciertas palabras porque cuando una ve en alguna parte una palabra uno dice “Ya sé qué significa” entonces el vocabulario la pronunciación.”

En cuanto a su experiencia con el uso de juegos para el aprendizaje del inglés y aunque un 81,5% de los encuestados aseguró no tener conocimientos sobre gamificación, se encontró que los estudiantes sí han explorado diferentes aplicaciones, juegos y plataformas que de forma directa o indirecta han influenciado su aprendizaje. Algunas de las herramientas mencionadas son “juegos que yo he utilizado son Duolingo, o como esos juegos que son de arreglar a muñequitas entonces están en inglés y cosas así” E1, “Principalmente Duolingo y minecraft y roblox, que es una plataforma interactiva con varios juegos que principalmente están en inglés...” E2, y “Bueno ahora los videojuegos son muy importantes, las actividades como Kahoot, Moodle y otras cosas así.” E3, eso sitúa a Duolingo, Kahoot, y Moodle como plataformas interactivas con fines académicos que los estudiantes han utilizado, así como también videojuegos como minecraft y roblox.

Ahora bien, uno de los aspectos más importantes que resaltaron los estudiantes fue que es posible ver el proceso de aprendizaje en aplicaciones como Duolingo, E8 afirma que es significativo “porque pues vamos viendo el avance de nosotros, o sea, y si eso tiene que ver mucho con lo que uno aprende... o sea, uno aprende y por medio de eso le van diciendo qué tanto has aprendido por medio de niveles y eso” y E2 menciona que las aplicaciones “motiva al usuario para que no haga cualquier estupidez que le haga perder su progreso y que aprenda inglés lentamente.”

En este caso, surge la interrogante hacia el autoconocimiento que tienen los estudiantes hacia su propio proceso de aprendizaje, el cual es medido a través de escalas sumativas, pero no formativas, lo que no les permite entender plenamente por qué realizan las actividades que son planteadas, ni cuáles son los objetivos que han logrado a través del curso. La gamificación y la implementación de herramientas gamificadas en clase permitiría entonces que los estudiantes tuviesen mayor control sobre su propio aprendizaje.

### **Categoría 3. La motivación para el aprendizaje del inglés**

A través de las entrevistas se encontró que los estudiantes perciben en su mayoría a la tecnología y la gamificación como herramientas que pueden

favorecer su experiencia educativa; de hecho, esta categoría abrió las puertas hacia el entendimiento de aquellas motivaciones que tienen los estudiantes en cuanto a las prácticas gamificadas. Al preguntar explícitamente sobre la influencia de estas herramientas en su motivación en el aprendizaje los estudiantes mencionaron que sería motivador “porque... pues le... cómo dije ahorita le podemos (...) le podemos coger cariño al aprendizaje, sobre todo al inglés.” E6, y que “Yo digo que sí, porque es una manera más didáctica y no están tan aburrido no es como siempre copiar, copiar, copiar” E2.

Sin embargo, para estudiantes como E7, esta motivación hacia el uso de los juegos para el aprendizaje sería solo durante las clases, porque en casa depende de cada estudiante, pues “depende ya de cada uno porque creería que por ejemplo a veces yo le doy un tiempo fuera del colegio para jugar... pero hay otras (personas) que como que siempre son muy negativas. Que él: “no yo, no yo ... a mí el inglés no me da, no no lo aprendo!” yo creería que no jugaría después de clases.” De aquí surge la necesidad de promover aplicaciones que se acomoden a las necesidades de los estudiantes, y sobre todo crear campañas de acompañamiento para que los estudiantes no se sientan frustrados a la hora de estudiar inglés en casa.

Por otro lado, surge el uso de recompensas en el juego y aprendizaje un aspecto de gran importancia para los estudiantes, cuando se le pregunta a E2 cuál es el mejor tipo de juegos para aprender, el estudiante responde que “Diría que son los juegos que terminan (...) terminan, por ejemplo, alguna misión son los que te dan una recompensa dándote una satisfacción, inspirándote a jugarlo cada vez más.” Para E2 es importante el uso de “alguna especie de juego que dé recompensa y pueda llegar a que tengamos la reacción de la dopamina. Así, yo creo que podría llegar a hacer algo adecuado y fomente a los niños a jugar en alguna clase de dispositivo (...) algún juego que es en inglés. Si se ponen a ganar o a conseguir un objetivo que dé alguna recompensa para liberar dopamina.”

Adicionalmente, E8 afirma que al usar juegos que tienen recompensas “En mi caso sí, porque lo he usado y he notado que he avanzado mucho y en

las clases también lo he notado y sí". Las recompensas son una cualidad de las actividades gamificadas exploradas en este proyecto desde la perspectiva de Rodríguez (2018), quien resalta que las recompensas son aspectos fundamentales en la gamificación, la aplicación de un modelo de puntos o recompensas puede fortalecer la participación de los estudiantes y su motivación hacia el aprendizaje de un tema en específico.

Esta implementación propicia también una sana participación y el trabajo colaborativo como ejes fundamentales de la interacción en clase, de acuerdo con su experiencia en clase E2 cuenta que los juegos en clase motivarían a sus compañeros ya que "Yo diría que sí, ya que ellos son bastante competitivos... bastante no, yo diría que tienen un nivel de competitividad demasiado alto y han llegado (...) un reto que tenemos en lógica, qué es bastante habitual se enfocan totalmente en el trabajo para ver quién se gana el premio... Mera competitividad."

Finalmente, algunos estudiantes mencionan que es importante mantener un buen manejo del aula a la hora de utilizar la gamificación, ya que su mal uso podría "...de alguna manera eso lo distraía uno por lo que yo dije anteriormente que si uno se pone a ver cosas que simplemente nos están viendo en clase eso lo va a sacar a uno como del tema que se está viendo en clase. Y, pues, no (...) le va a ayudar y no aprende." E1, Y "algunos se distraen en otras cosas cuando se utiliza el celular en el aula" E7; no obstante, la mayoría de ellos perciben el uso de la gamificación mediado por las TIC como un aspecto positivo que, entre otras cosas, podría fortalecer sus conocimientos y atraer su atención.

Como resultados específicos que podría tener esta transformación de la metodología de enseñanza, los estudiantes aseguran que "Yo diría que si se mejoraría bastante el rendimiento académico llegando a que prácticamente nadie perdiera el año." E2, y E8 dice que "uno aprende más así (con juegos) porque es como más fuera de lo común, no es lo que siempre se hace.

Adicionalmente y como se mencionó en el apartado de herramientas e instrumentos de recolección de datos, se realizó una entrevista a la docente

encargada de los grupos octavo en la institución educativa objeto de investigación. Esta indagación se dividió en las mismas categorías que se utilizaron con los estudiantes: Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés, uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC y la motivación para el aprendizaje del inglés, pero esta vez se abarcaron preguntas que reflejaran una perspectiva desde el ámbito docente y su experiencia.

### **Categoría 1. Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés análisis desde el campo de la enseñanza**

Para comenzar fue necesario explorar la relación brindada por la docente entre los dispositivos tecnológicos y la ejecución de sus clases, por su lado, la docente afirmó que hace uso de su computador para planear las clases y algunas veces utiliza el celular en el salón de clases; sin embargo, la docente expresa que, debido a las condiciones de la institución educativa, se dificulta hacer un uso continuo de los dispositivos, ya que no se cuenta con una sede que lo permita. Al respecto, E9 afirma: "... tengo que descargar desde mi casa todo el material que necesito como herramienta pedagógica debido a que nosotros estamos en una sede prestada, (...), no tenemos las herramientas suficientes como para decir que vamos a aplicar las nuevas tecnologías..."

De acuerdo con la docente, esto significa una gran dificultad que limita su rol en el proceso de aprendizaje mediado por las TIC, el cual para ella es clave en la educación del ahora. E9 resalta que "Yo pienso que la tecnología ha avanzado a niveles agigantados y es muy importante que los chicos vayan... se vayan formando en las nuevas tecnologías, pero en este momento ha sido como una herramienta que la hemos tenido que dejar a un lado debido a que no contamos con nuestra sede propia, como tampoco con las herramientas tecnológicas que nos ayuden a solventar las necesidades pedagógicas." Es posible entonces conectar directamente estas afirmaciones con la realidad mencionada por los estudiantes, quienes encontraron que la tecnología es importante pero no se ha podido aprovechar debido a la falta de una sede propia.

Marcelo (2013) sugiere que, aunque la tecnología es una nueva constante en nuestra sociedad, su adaptación dependerá mayormente del contexto, lo cual puede perjudicar la sostenibilidad de la transformación educativa. De acuerdo con el autor, la situación que se presenta en la Institución Educativa José Miguel de la Calle podría haber afectado entonces la profundidad, diversidad, flexibilidad y recursos a la hora de dar las clases, y así, se podría afectar de manera negativa el interés de los estudiantes por las asignaturas, ya que no encuentran en las clases un factor que les llame la atención.

## **Categoría 2. Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC, análisis desde el campo de la enseñanza**

Anteriormente los estudiantes resaltaron la importancia que los juegos tienen en el proceso de aprendizaje y la transformación que estos podrían significar en las diferentes interacciones que se presentan en el salón de clases. Esta perspectiva no se aleja de lo mencionado por la docente quien asegura que “Yo pienso que las herramientas más apropiadas serían como las herramientas de juegos, el uso de material de plataformas que hagan de la clase un aprendizaje significativo y lúdico al mismo tiempo” E9, de esta manera, fue clave para la investigación identificar el nivel de preparación de la docente hacia el uso de juegos mediados por las TIC en las clases de inglés, y cuál ha sido su experiencia respecto al tema.

Aunque la docente no tenía conocimiento sobre el término gamificación, ella mencionó que ha implementado Kahoot en sus clases; no obstante, la docente afirma nuevamente que su uso se ha visto limitado por las condiciones de la sede educativa en la que labora. Igualmente, la docente asegura que debido a esto los estudiantes se han sentido desmotivados, ya que “yo pienso que la desmotivación es bastante alta debido a que cuando estamos en pandemia pues desde nuestros hogares, nosotros suministramos todo lo que era el internet, el computador, entonces hacíamos de nuestras clases un espacio más ameno, divertido y mucho más entretenedor para los estudiantes” E9.

Igualmente, para la docente, la implementación de juegos podría tener un impacto positivo en cuanto a que “yo pienso que a nivel positivo sería como el entusiasmo, la energía, el deseo de aprender... la motivación, la participación” E9. De esta manera se reconoce la perspectiva positiva de la docente hacia la implementación de juegos mediados por las TIC, ésta es complementada por la propia experiencia de la docente quien asegura que “Yo pienso que nuestros estudiantes han mejorado bastante porque han incrementado su nivel de vocabulario porque en la plataforma kahoot se les... se les... han dado unas preguntas que ellos tienen que entrar en un acertijo...” E9.

Es notable entonces que el uso de la gamificación mediada por las TIC no ha sido aprovechado totalmente debido a las circunstancias de la institución educativa; sin embargo, de acuerdo con lo especificado por los estudiantes y la docente, a través de su uso se podría influenciar varios aspectos de la experiencia educativa de los estudiantes, donde de acuerdo con la participante E9 no sólo se influiría en el dominio del inglés sino también en la formación en diferentes campos de aprendizaje.

### **Categoría 3. La motivación para el aprendizaje del inglés, análisis desde el campo de la enseñanza**

El proceso de entrevistas reflejó la importancia que tiene la implementación de prácticas gamificadas en la percepción de los estudiantes hacia las clases de inglés y su motivación durante el proceso de aprendizaje. De igual manera, y respondiendo al interés de sus estudiantes, la docente no sólo reconoce que las nuevas estrategias de enseñanza podrían motivar a sus estudiantes sino también fortalecer sus habilidades, sobre la aplicación de la gamificación la participante asegura que “es una herramienta demasiado importante porque despierta las capacidades, habilidades y sobre todo que despierta el cerebro y los hace como pensar, crear y divertirse en al mismo tiempo” E9 y sobre el tipo de juegos expresó que “los más motivadores serían en donde estuvieran que asumir retos de aprendizaje”

Es aquí donde se entrelazan nuevamente las respuestas brindadas por los estudiantes en cuanto a los retos en el salón de clase, a través del análisis de la información se encontró que los estudiantes son competitivos y disfrutan de retos. La docente también reconoce que aquellos juegos con retos son significativos y motivadores para los estudiantes cuando se ofrecen recompensas; “es una competencia académica que se puede fomentar en las aulas de clase en donde al chico se le puede dar, por ejemplo, una chocolatina, se le puede dar una galleta o se le puede inclusive incrementar las notas y superar así el conocimiento que tenga otro compañero, es una competencia académica.” De aquí surge la importancia de la gamificación de acuerdo con Santana Cabello & García-Juan (2018) quienes aseguran que es gracias a los diferentes aspectos como el reto, la recompensa y los desafíos que la gamificación significa una estrategia motivadora para los estudiantes.

Igualmente, la docente mencionó hacer uso de Kahoot y la página del British Council para el diseño y ejecución de sus clases, en este último punto aseguró que la importancia no debe recaer en la herramienta tecnológica o en la práctica gamificada en sí, sino más bien en el uso que se le dé en clase y el rol que tome el maestro durante esa intervención, ella afirma que “ (...) entonces ellos empiezan a jugar pero a su vez empiezan también a mirar qué son capaces de aprender una segunda lengua, e inclusive hay algunos estudiantes que están motivados por aprender una tercera lengua... entonces es el papel del maestro el que da la posibilidad de que el estudiante potencie todas esas habilidades que tiene dentro de sí” E9.

En cuanto a su experiencia profesional y personal como docente de inglés en diferentes etapas del conocimiento, la docente expresa la importancia de continuar indagando nuevas estrategias de enseñanza e ideando planes de mejora para que los estudiantes puedan fortalecer sus habilidades a través de la interacción que tienen en las instituciones. Para esto, es necesario tomar conciencia de la importancia del aprendizaje y formar a los estudiantes hacia ese mismo entendimiento, “(...) entonces la escuela es el instrumento más importante para que el estudiante se empodere en una segunda lengua y puedan transversalizar sus vidas hacia otros horizontes”.

Finalmente, el análisis de los datos obtenidos a través de la encuesta y la entrevista apuntan a la necesidad que tiene la institución educativa no sólo en términos de implementación de estrategias gamificadas mediadas por las TIC a través de la capacitación efectiva de los docentes del plantel educativo, sino también en términos de analizar y entender la importancia que tienen estas estrategias en las percepciones de los estudiantes, y a su vez en la motivación que tienen estos frente a las diferentes áreas del conocimiento. Además, es posible entrever que factores como la interfaz, la temática, los retos, los niveles, y los trofeos podrían tener una influencia positiva en la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

## CAPITULO IV

### PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención que se desarrolla en el presente trabajo investigativo está conectada esencialmente con la implementación de la gamificación en el contexto educativo para así, analizar la percepción frente a la motivación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esto, teniendo en cuenta a Dicheva et al., (2015) quienes aseguran que la gamificación es analizada como un punto en donde la competencia va de la mano con esos requerimientos subjetivos del individuo para canalizar gustos, desafíos y comprometerse desde la iniciativa propia con el aprendizaje de saberes mediados por los juegos.

Es por lo anterior, que se realiza una caracterización de algunas herramientas gamificadas en las cuales y de acuerdo con los autores Martínez Navarro (2017), Munday (2016) y Camacho Torralbo & Mora Márquez (2019) manifiestan que los instrumentos de aprendizaje basado en juegos permiten a los educadores y estudiantes compartir y mejorar los conocimientos a través de la exploración y experiencias, evidenciado en el siguiente esquema:

Tabla 7. Caracterización herramientas gamificadas

Herramienta	Características	Propósito	Evidencias de aprendizaje
Kahoot	Juego por medio de preguntas que contempla la competencia sana en el aula de clase	Creación de cuestionarios de evaluación de forma creativa, dinámica y lúdica.  (Martínez Navarro, 2017)	Metodología activa en el aula de clase, permitiendo al docente reconocer las competencias del estudiante en tiempo real y de manera diferencial.
Duolingo	Juego que permite por medio de la autonomía realizar cursos cortos de aprendizaje del idioma inglés, especialmente hacia la gramática y el vocabulario.	Fomentar la autonomía entorno a la utilización mediante el juego y el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.  (Munday, 2016)	Metodología autónoma del docente-estudiante permitiendo independencia en el aprendizaje de forma práctica y motivacional
Classcraft	Juego que permite crear una experiencia colectiva a través de una plataforma flexible y de colaboración.	Fomentar aprendizaje socioemocional.  (Camacho Torralbo & Mora Márquez, 2019)	Ganar oro o experiencias, insignias, lo cual motiva y se refleja en la participación en el aula de clase.
Be the one challenge	Elaborado por el MEN de Colombia en compañía con el British Council para motivar el aprendizaje del inglés a nivel nacional.	Promover las competencias en relación con vocabulario, reconocimiento verbo To Be de una forma innovadora y de estimulación.	Dashboard  Insignias  Niveles  Estrellas, visualizadas dentro de la aplicación.

Fuente: elaboración propia

La aplicación 'Be the one Challenge' fue elegida por las investigadoras después de haber realizado la recolección y el análisis de la información, porque cumple con características claves para el contexto en el que se va a hacer uso de ella; en primer lugar, la aplicación permite un trabajo Offline desde el dispositivo personal de los estudiantes, por lo que las instalaciones de la institución no son una dificultad para su uso, por otro lado, la aplicación ofrece una interacción directa con el estudiante, por lo que es posible para este elegir su nivel de inglés y personalizar su perfil siguiendo sus propios gustos.

De igual manera, Be the one Challenge maneja un sistema simple de retos y recompensas en el cual los estudiantes adquieren insignias, estrellas y objetos misteriosos al cumplir una de las misiones. Finalmente, la aplicación 'Be the one Challenge' es una herramienta educativa elaborada por el Ministerio de Educación de Colombia en concordancia con el currículo educativo y que junto al British Council con el fin de motivar a los estudiantes frente al aprendizaje de una lengua extranjera a través de una dinámica lúdica y estimulante. De hecho, las temáticas del 'verbo To Be' y el aprendizaje de vocabulario relacionado con la cultura son parte del currículo esperado para el nivel de octavo en el área de inglés.

## **Título**

Gamificando en el aula con Be the one Challenge.

## **Objetivo General**

Utilizar recurso gamificado 'Be the one Challenge' como estrategia de motivación para el aprendizaje de vocabulario y verbo To Be en inglés.

## **Objetivos específicos**

- Describir las percepciones de los estudiantes frente al uso de la gamificación mediada por las TIC y su relación con el aprendizaje del inglés
- Identificar actividades de aprendizaje para mejorar el vocabulario haciendo uso de la aplicación Be the one Challenge

## **Orientación Inicial**

En los últimos años, la gamificación ha permitido a los docentes implementar estrategias que fomenten la adquisición de competencias y saberes para la vida académica y cotidiana. Por esta razón, la realización y adaptación al uso del juego Be the one Challenge como herramienta de aprendizaje en el área de inglés puede complementar las habilidades en lengua extranjera y a su vez apoyar al educando para que obtenga aprendizajes por iniciativa propia a medida que está jugando.

## **Situación problema**

De acuerdo con las reflexiones de los estudiantes y la docente, es clave reconocer que uno de los mayores desafíos a la hora de aprender inglés como lengua extranjera es aprender vocabulario y mantenerse motivado hacia esta tarea, por lo tanto, a través de la presente implementación se busca ofrecer a los estudiantes la aplicación de 'Be the one Challenge' como estrategia motivadora y de aprendizaje. Esta implementación busca complementar el vocabulario que facilite su reconocimiento en diferentes actividades de enseñanza-aprendizaje, haciendo uso de los diferentes niveles y recompensas que se obtienen de la aplicación.

## **Revisión**

Individualmente los estudiantes descargan la aplicación con el fin de realizar el registro en la plataforma, además de visualizar los videos introductorios en el aula de clase de forma grupal para comprender los propósitos del uso del juego tales como:

- Fortalecer competencias mediante el uso de una aplicación digital
- Fomentar el aprendizaje del inglés dentro y fuera del aula de clase
- Complementar la enseñanza haciendo uso de las TIC y de los juegos como medio de motivación

Ahora bien, es importante resaltar que el juego posee como principal objetivo cautivar a los estudiantes para que aprendan por medio del juego, diferentes contenidos en inglés y, de hecho, provee a los estudiantes situarse

en uno de los niveles de competencia en idiomas como se muestran en la siguiente imagen, esto con el fin de proveer al estudiante con retos que respondan a sus habilidades.

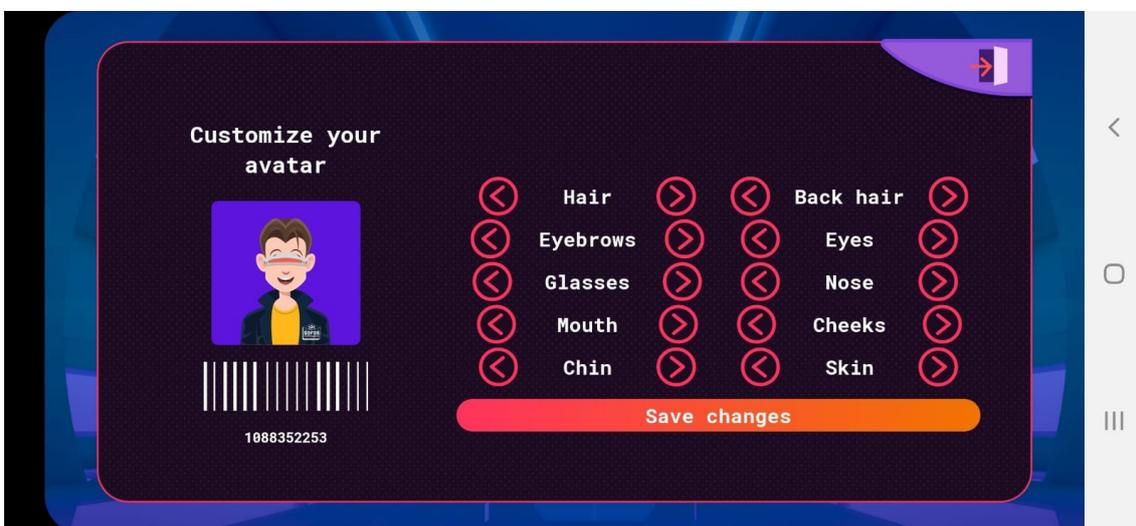
Figura 9. Niveles app Be the one challenge



Fuente: colombiaaprende.edu.co/descarga app

Luego, se puede realizar un avatar distintivo a través del cual el jugador tiene la oportunidad de recrear su personaje y donde se podrán reforzar los conocimientos de vocabulario, haciendo alusión a las partes del cuerpo y elementos de vestuario, como se visualiza en la siguiente imagen.

Figura 10. Personalización avatar app be the one challenge



Fuente: colombiaaprende.edu.co/descarga app

Otro punto relevante es reconocer por medio de las instrucciones lo que pretende el juego, que en realidad es realizar diferentes misiones con retos de los cuales se podrían aprender:

- Vocabulario
- Gramática
- Escritura y comprensión en la escucha a medida que se abren las diferentes puertas a los museos desconocidos

Figura 11. Navegación app be the one challenge



Fuente: colombiaaprende.edu.co/descarga app

Por último, en cada una de las misiones se informa de las instrucciones para dar apertura al juego y, además, se tiene un tiempo estipulado de realización y diferentes iconos para ayudar a descifrar los desafíos:

Figura 12. Ejemplo retos app be the one challenge



Fuente: colombiaaprende.edu.co/descarga app

## Contexto Narrativo

En la compañía Sofos la Dra. Margaret tiene un proyecto, el cual es descubrir por medio de diferentes museos los objetos ocultos; sin embargo, la Dra. Después muere y deja su legado a su nieta Ally, quien necesita ayuda para descubrir los objetos escondidos. Es por ello por lo que Ally recurre al servicio de un detective que realice los propósitos de cada una de las misiones, para así encontrar los elementos y poder descubrir lo que su abuela por tanto años trabajó.

## Criterios para la interpretación de resultados

- Utiliza la aplicación Be the one Challenge de manera consiente y realiza preguntas entorno al vocabulario adquirido.
- Realiza comentarios críticos en relación con el uso de la aplicación.
- Distribuye el tiempo acorde para la apropiación del uso de la aplicación.
- Reflexiona y es curioso frente al uso de lo que pretende la aplicación y sus aprendizajes.

## Trayecto de actividades de la intervención

Tabla 8. Trayecto de actividades

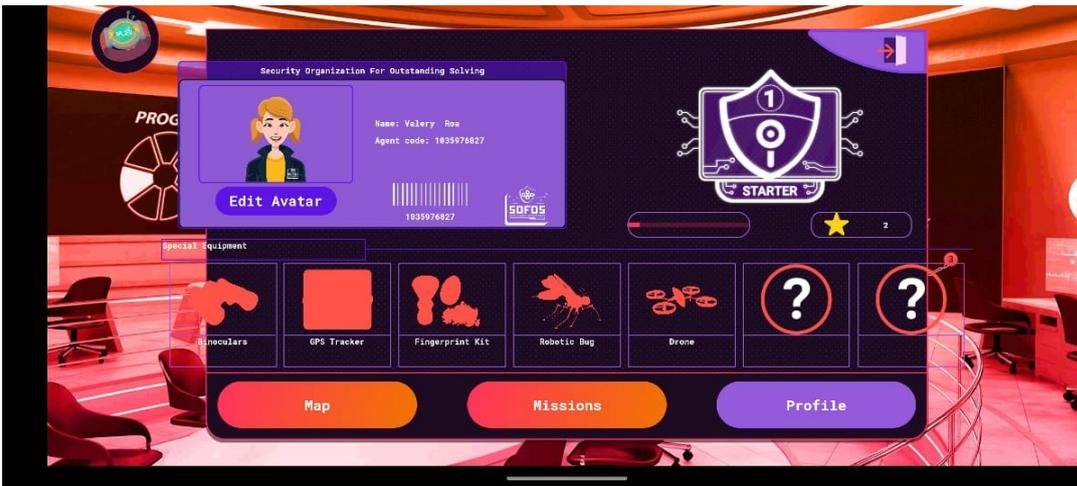
Semana	Descripción de la actividad	Recursos	Duración	Propósito	Evidencias de aprendizaje
1	<p>Presentación en video de la aplicación Be the one Challenge.</p> <p>Realización del respectivo registro en la plataforma y visualización de videos en torno al uso y competencias abordar</p>	<p>Smartphones</p> <p>Computador</p> <p>Video Beam</p> <p>Tablero</p>	2 horas	<p>Estimular por medio de la presentación el análisis del trabajo por medio de la gamificación desde la búsqueda de tesoros y nivelaciones en inglés</p>	<p>Participación frente al compromiso para mejorar los saberes en inglés como lengua extranjera</p>
2	<p>Participación desde el uso de la herramienta digital como medio de aprendizaje</p> <p>Comprensión de vocabulario desde el uso de la herramienta tecnológica</p>	Smartphone	4 horas	<p>Reconocer nuevo vocabulario como: lugares, objetos de museos, entre otros teniendo en cuenta el presente simple como tiempo gramatical resaltado en la aplicación</p>	<p>Comprensión y uso de nuevo vocabulario que permite afianzar los conocimientos gramaticales en inglés</p>
3	Reflexiones frente al uso de la	<p>Grupo focal</p> <p>Cuaderno</p>	2 horas	Retroalimentar los saberes	Reflexión crítica frente al uso de la

	<p>herramienta Be the one Challenge y aprehensión de vocabulario y percepciones motivacionales de práctica</p>	<p>Tablero Lápiz Marcador</p>		<p>Reconocer la estimulación frente al uso de herramientas gamificadas Perspectiva de los estudiantes mediante el diálogo</p>	<p>herramienta de aprendizaje. Concepciones frente a la motivación en concordancia con la práctica</p>
--	--	---------------------------------------	--	---	--

### Medición de resultados

Para la medición de resultados se tiene en cuenta una participación constante de los estudiantes a lo largo de la aplicación de la propuesta, así como también la recolección de los progresos obtenidos durante la utilización reflejado en las siguientes figuras.

Figura 13. Perfil progreso estudiante app be the one challenge



Fuente: [colombiaaprende.edu.co/descarga app](http://colombiaaprende.edu.co/descarga_app)

Figura 14. Obtención de insignias y reconocimientos app be the one challenge



Fuente: colombiaaprende.edu.co/descarga app

Por último, se realiza un grupo focal con preguntas abiertas, para lo cual se seleccionaron 4 estudiantes que cumplan con los requisitos de acuerdo con su perfil en la herramienta como son: récord, tiempo en su progreso, uso por fuera del aula e institución, insignias (estrellas) y voluntad propia, esto con el objetivo de comunicar si a partir del uso de la herramienta de la gamificación mediada por las TIC se abre una puerta para complementar no sólo la enseñanza para los estudiantes sino también la percepción motivacional de los mismos hacia el aprendizaje en el área de inglés.

Cabe resaltar que los criterios de evaluación que se tuvieron en cuenta durante esta medición de resultado y a los cuales apunta la propuesta de intervención son:

Tabla 9. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación	Valoración correspondiente de desarrollo
Pertinencia	
Características aplicación	
Impacto de las TIC	
Aceptación en la institución	
Continuidad	

A través de este ejercicio los estudiantes reconocieron que Be the One Challenge tuvo una influencia en su competencia lectora, ayudándoles a aprender no sólo nuevo vocabulario sino también estructuras gramaticales que se presentaban para entender las misiones. E3 explica que "...me parece que es una buena forma y ayuda bastante con lo que es un vocabulario nuevo y en una lectura más fluida", la lectura fue entonces una habilidad que se favoreció en el desarrollo de la historia, esto ya que "el juego se trata mucho de comprensión lectora, ya que antes de jugar cualquier nivel del juego se explica básicamente lo que hay que hacer en el juego. Si no se lee bien, no se va a saber qué hay que hacer, por eso fue tan importante" E1.

En cuanto a lo expuesto anteriormente, Orejudo González (2019) explica que es posible crear rutinas positivas de gamificación con el objetivo de fortalecer competencias como la lectura, así, la aplicación utilizada toma esta ventaja y promueve las competencias en un escenario de uso diferente, motivando al estudiante a mejorar su nivel de inglés para entender las instrucciones y seguir la historia. Sin embargo, la preferencia por la lectura no fue del todo aceptada por los estudiantes, un ejemplo de esto fue dado por E3, quien asegura que "(la aplicación) llega a ser muy aburrida y no... no viene siendo como la aplicación en inglés que tú desearías usar por mera diversión"

Al escuchar estas respuestas fue necesario para las investigadoras indagar sobre aquellos aspectos específicos que influenciaron en su percepción, E2 afirmó "Pues es que el juego de cierto modo es muy aburrido pues no tiene tantas interacciones nada más como preguntas y respuestas". E3 añadió a la pregunta ¿Qué aplicación les parece motivadora? "Duolingo, ya que es una aplicación que es bastante funcional y ayuda en muchas funciones y se llega a ser entretenida por ejemplo en pronunciación y en otros aspectos..." Este acercamiento responde a lo abarcado por Santana Cabello & García-Juan (2018) quienes después de su exploración de la gamificación en el campo educativo aseguran que la implementación en el aula debe estar acompañada

con una transformación constante que permita seguir creando un espacio de reto para los estudiantes.

No obstante, y como se había previsto anteriormente, las recompensas dadas por la aplicación fueron motivadoras para los estudiantes, al respecto de las insignias y estrellas dadas al perfil del jugador al finalizar las misiones, E1 mencionó que “Es motivador (...) uno puede sentirse como más motivado a hacer algo mejor porque va a sentir que está aprendiendo más y que está creciendo en el nivel de inglés” además “las recompensas pueden llegar a ser como importantes para llegar a motivar a los estudiantes a que están haciendo algo bien...” En cuanto a esto, Rodríguez (2018) propone que las recompensas funcionan como un elemento significativo para los estudiantes, quienes sienten satisfacción al recibirlas, en el caso de Be the one Challenge, los estudiantes obtuvieron insignias, estrellas, y objetos misteriosos que les seguían ayudando durante el desarrollo de la historia.

Finalmente, la implementación de Be the One Challenge en la clase de inglés resultó como una oportunidad no sólo para mejorar aspectos lingüísticos en el aprendizaje de los estudiantes, sino también como un punto de partida hacia la transformación de las prácticas pedagógicas y docentes en la institución educativa con el objetivo de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES

A través de este proceso investigativo fue posible entrever algunas de las percepciones de los estudiantes hacia las estrategias gamificadas mediadas por las TIC para el aprendizaje del inglés, y su influencia sobre la motivación que tienen en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, y de acuerdo con lo estipulado anteriormente, es necesario reconocer que es clave para los entes educativos explorar la realidad de su contexto y las oportunidades de mejora que ofrecen las nuevas tecnologías y los dispositivos electrónicos frente a la educación del Siglo XXI.

La exploración de diferentes experiencias relacionadas a la implementación de la gamificación en contextos educativos incrementa el conocimiento de los entes educativos hacia las posibles acciones que se deberían llevar a cabo en el espacio propio para impactar de manera positiva al estudiantado y para fortalecer las prácticas de aula que se llevan a cabo.

La transformación de las prácticas pedagógicas y docentes no sólo es adecuada desde la perspectiva de los estudiantes, sino que es necesaria para contribuir de manera efectiva en su proceso de aprendizaje de acuerdo con lo estipulado por distintos autores y por lo mencionado directamente por los sujetos objeto de investigación.

En este orden de ideas, los estudiantes demostraron tener interés hacia la diversidad de prácticas pedagógicas y reconocieron que la intervención en las prácticas tradicionales podría transformar su rol en el salón de clases. Los estudiantes se sienten atraídos por las alternativas gamificadas ya que ellas suponen una nueva metodología que, específicamente en el contexto investigativo, no había sido explorada a cabalidad hasta la implementación.

Los estudiantes perciben la gamificación como una práctica innovadora que ofrece diferentes herramientas para mejorar su experiencia educativa dentro y fuera del salón de clases. Adicionalmente, y de acuerdo con lo especificado por la docente a cargo, a través de la gamificación es posible

adecuar un espacio propicio para la construcción del conocimiento y motivar a los estudiantes.

Por su lado, la participación de los estudiantes fue un elemento clave que demostró puede ser impactado positivamente con la implementación de la gamificación. De acuerdo con lo expresado por ellos mismos posterior a la implementación, el juego les permitió tomar un papel activo que les facilitó tomar responsabilidad sobre su propio proceso y durante el desarrollo de la historia del juego.

Igualmente, la interacción se transforma pues gracias a la gamificación los estudiantes podrían percibir el salón de clases como un espacio de articulación entre una misión y su propio conocimiento. Además, su participación en la práctica gamificada les permite interactuar de una manera completamente diferente con su docente, quien podría ser la guía, y con sus compañeros de clase, quienes se convierten en sus compañeros de misión y aventura.

De igual manera, la investigación mostró que, a través de factores de la gamificación como los retos, el desarrollo de la historia, la interacción, los niveles, las recompensas, las insignias, y la intervención activa en un rol, es muy posible influenciar el reconocimiento de los estudiantes hacia su propio proceso de aprendizaje.

Es importante aludir también que los aspectos mencionados anteriormente son factores que podrían intervenir activamente en el proceso del aprendizaje de los estudiantes, y en su motivación hacia el desarrollo y fortalecimiento de las competencias comunicativas en inglés. Estos aspectos transforman el espacio de aprendizaje y lo convierten en un espacio propicio para la construcción y el fortalecimiento de saberes.

La gamificación y los recursos como las insignias, los retos y los niveles significan también una oportunidad para que el docente realice una evaluación formativa del desempeño de los estudiantes a través de las herramientas propiciadas por el juego o las prácticas pedagógicas.

Por otro lado, las encuestas, las entrevistas y la intervención enmarcaron la percepción de los estudiantes hacia el aprovechamiento de los desarrollos tecnológicos para cultivar la curiosidad, la participación y la competencia y, sobre todo, con el objetivo de incentivar la motivación en el aula.

Fue posible caracterizar recursos gamificados que no se limitan a aplicaciones conocidas como Duolingo y Kahoot sino que también se abrió una puerta hacia la exploración de nuevas aplicaciones como Be the One Challenge, esto con el fin de responder a las singularidades de cada contexto.

Es preciso mencionar que los estudiantes están inmersos en un mundo que se encuentra en constante cambio, es por esto por lo que las prácticas gamificadas deben de ser adecuadas de acuerdo con el gusto y las necesidades de los estudiantes. Es clave entonces realizar un pequeño estudio de campo previo a las futuras implementaciones en el salón de clase, esto para poder establecer los parámetros que permeen las características de los estudiantes y a la vez, apoyen los objetivos de aprendizaje fijados previamente por entes educativos a cargo.

La gamificación brinda diferentes características para que los estudiantes se sumerjan en un entorno completamente diferente al que están acostumbrados, lo que les proporciona un bagaje de herramientas que apoya no sólo el desarrollo de sus competencias en el inglés, sino que también influye en su percepción hacia el aprendizaje y aumenta su motivación a la hora de participar de manera activa en este proceso.

Por consiguiente, se enmarca la necesidad como docentes y entes responsables del acto educativo de explorar y crear una coyuntura que fortalezca la relación entre la educación y las nuevas tecnologías. Sin embargo, uno de los hallazgos más significativos es que, aunque en distintos documentos y entidades de corte nacional se mencione la importancia de la tecnología, el contexto educativo colombiano y las propias instalaciones de la institución no permiten desarrollar a cabalidad las ideas propuestas en aquellos documentos.

Adicionalmente, hasta la fecha los docentes no cuentan con las capacitaciones suficientes ni necesarias para implementar nuevas prácticas pedagógicas relacionadas con la tecnología, esto supone una barrera hacia la transformación de la educación que se ha mencionado, y no permite abrir las puertas hacia la mejora del proceso educativo. El constante cambio de la sociedad, las necesidades de los estudiantes y los intereses propios del docente deben de ser relacionadas entre sí para propiciar las herramientas suficientes que transformen la educación.

En definitiva, es clave continuar con procesos de capacitación e investigación con el fin de expandir las oportunidades de los entes educativos en pro de la transformación de la educación tradicional y así apoyar efectivamente el proceso de los estudiantes.

## CAPITULO VI

### RECOMENDACIONES

A partir de lo especificado anteriormente, se recomienda a la institución y a sus profesores continuar con la implementación de las prácticas gamificadas en las aulas de clases a partir de un reconocimiento previo de las expectativas de los estudiantes y los entes educativos a cargo.

Es pertinente que los docentes reconozcan la importancia que tienen los dispositivos tecnológicos, el Internet, los juegos y la interacción en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La consideración de factores como la implementación del uso de una plataforma con interfaz interactiva, que cuente con aspectos como los retos, niveles, y puntos podrían transformar la experiencia del estudiante, fortaleciendo su motivación y mejorando su participación en el aprendizaje del inglés.

De igual manera, se deben de promover capacitaciones a los docentes de diferentes contextos en los cuales se abarque información relacionada a la gran diversidad de herramientas tecnológicas y que permitan fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes dentro y fuera del aula de clases.

Es clave que los docentes en general analicen ampliamente los factores y elementos propios de la gamificación con el fin de realizar su apropiación e implementación en las aulas de clase, esto les permitirá reconocer sus ventajas y planificar soluciones a posibles dificultades que se puedan presentar con estas estrategias con el fin de determinar su pertinencia en los diferentes contextos de enseñanza y aprendizaje del inglés como una lengua extranjera.

Por consiguiente, es necesario también contar con las instalaciones suficientes para que los docentes puedan llevar a cabo su labor, así como también un espacio que propicie un ambiente de aprendizaje efectivo para los estudiantes.

Las investigaciones sobre las prácticas gamificadas deben de continuar, tanto de manera local como nacional e internacional, de acuerdo con los diferentes contextos educativos considerando los distintos bagajes sociales, lingüísticos y culturales que se pueden encontrar. De esta manera se podrán

seguir visibilizando las necesidades de los estudiantes y el fortalecimiento de sus capacidades a través de la implementación de las herramientas gamificadas.

## REFERENCIAS

- Álvarez Pérez, L., Núñez Pérez, J. C., Hernández García, J., González-Pianda García, J. A., & Soler Vázquez, E. (1998). Componentes de la motivación: evaluación e intervención académica. *Aula Abierta*, 71.
- Amjah, D. (2014). A Study of Teachers' Strategies So Develop Students' Interest towards Learning English as a Second Language. *Procedia—Social and Behavioral Sciences*, 134, 188-192.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.238>
- Amor Pérez, M., Hernando-Gómez, A., & Aguaded-Gómez, I. (2011). La integración de las TIC en los centros educativos: percepciones de los coordinadores y directores. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 37(2), 197-211. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052011000200012>
- Aparicio-Gómez, O. (2018). Las TIC como herramientas cognitivas. En: *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*. Vol. 11, Núm. 1. p. 67 - 80. ISSN: 1657-107X - e-ISSN: 2500-5421. DOI: <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0001.07>
- Balladares-Burgos, J. (2018). Diseño pedagógico de la educación digital para la formación del profesorado. *RELATEC: revista latinoamericana de tecnología educativa*, 17(1), 41-60. <http://hdl.handle.net/11162/182110>
- Bastidas Arteaga, J., & Muñoz Ibarra, G. (2020). Factores que influyen en el aprendizaje del inglés de los bachilleres de Pasto, Colombia. *Folios*, (51). <https://doi.org/10.17227/folios.51-8676>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98.  
<https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Benavidez, M. (1999). Estrategias metodológicas para: el aprendizaje significativo, desarrollo de destrezas, práctica de valores. *Impresa*.
- Bernaus, M., & Gardner, R. (2008). Teacher Motivation Strategies, Student Perceptions, Student Motivation, and English Achievement. *The Modern Language Journal*, 92(3), 387–401. <http://www.jstor.org/stable/25173065>

- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(02), pp. 72–93.  
<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Boyer, K. (2002). Using Active Learning Strategies to Motivate Students, *Mathematics Teaching in the Middle School*, 8(1), 48-51.  
<https://pubs.nctm.org/view/journals/mtms/8/1/article-p48.xml>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Sol Villagómez, M. (2011). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(2), 20.  
<https://doi.org/10.17163/alt.v4n2.2009.03>
- Camacho Torralbo, J. & Mora Márquez, M. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura*, 11(1),56-73. ISSN: 1665-6180.Disponible en: <https://www.redalyc.otg./articulo.oa?id=68863299004>
- Chávez-Zambano, M., Saltos-Vivas, M. & Saltos-Dueñas, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 759-771.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v3i3 mon.707>
- Chirinos Perozo, E. C. (2015). La mediación tecnológica para la construcción de conocimiento matemático desde la complejidad. *Multiciencias*, 15 (1), 106-112. ISSN:1317-2255. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90441655012>
- Colmenares, M., & Delgado, F. (2008). La correlación entre rendimiento académico y motivación de logro: elementos para la discusión y reflexión. *REDHECS*, 5(3), 179-191.  
<http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/63>
- Coscollola, M. D., & Agustó, M. F. (2010). Innovación educativa: experimentar con las TIC y reflexionar sobre su uso. *Píxel-Bit. Revista de medios y educación*, (36), 171-180.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128013.pdf>

- Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A., Huby, G., Avery, A., & Sheikh, A. (2011). The case study approach. *BMC medical research methodology*, 11, 100. <https://doi.org/10.1186/1471-2288-11-100>
- Daza, W. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(6), 93-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6521971>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification—Toward a Definition. *Gamification Workshop Proceedings*, 1-4
- Díaz Pacheco, J. (2020). *Desarrollo de biblioteca de videojuegos para apoyo a los procesos académicos caso de estudio Colegio Simón Bolívar sede San Martín*. [Tesis de grado, Universidad Simón Bolívar]. Repositorio Institucional U. Simón Bolívar. <http://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/7008>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18 (3), 75-88. Retrieved July 16, 2021.
- Echeverría, J. (2010). Nomadismo digital. *Nomadismos contemporáneos. Formas tecnoculturales de la globalización*, 65-75.
- Escobar, M., & Ibáñez, A. (2018). Las TIC en la enseñanza del inglés para fines específicos: una propuesta metodológica. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (27), 38-52.: <http://hdl.handle.net/10017/37542>
- Erenli, K. (2013). The impact of gamification-recommending education scenarios. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 8(2013), 15-21. <https://www.learntechlib.org/p/45224/>
- Fahey, L., & Day, G. (1991). ¿Qué relaciones hay entre el valor de la empresa y sus estrategias de mercado? *Harvard Deusto*, (45), 97-106. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=62832>
- Farber, M. (mayo 2, 2013). *Gamifying student engagement*. [Entrada de blog] <http://www.edutopia.org/blog/gamifying-student-engagement->

matthewfarber

- Feria-Marrugo, I, & López, K. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12(1), 63-77. <https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Figueras, N. (2005). El Marco común europeo de referencia para las lenguas: de la teoría a la práctica. *Carabela*, (57), 5-23.
- Fisher, S., & Barabasch, A. (2020). Gamification.: A Novel Didactical Approach for 21st Century Learning. In E. Wuttke, J. Seifried, & H. Niegemann (Eds.), *Vocational Education and Training in the Age of Digitization: Challenges and Opportunities* (1) 89–106 <https://doi.org/10.2307/j.ctv18dvv1c.8>
- Gallardo y Moreno, A. (1999) *Aprender a investigar*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior: Recolección de información.
- García Guavita, C. (2017). *Mirando por la ventana: Una caracterización del desinterés escolar, estudio de caso del colegio Ofelia Uribe de Acosta - I.E.D. de Bogotá, Localidad de Usme*. [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Universidad Santo Tomás. <https://doi.org/10.15332/tg.mae.2017.0044>
- García Walteros, J., & Mora Urrego, J. (2020). *El juego: una propuesta pedagógica para potenciar, desde la recreación, el aprendizaje de lengua extranjera en la Onda Bilingüe*. [Tesis de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional U. Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12254>
- Gavarrí, S. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: Aprender inglés con Duolingo. *El toldo de Astier*, 7(12), 56-65. [https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.7199/pr.7199.pdf](https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7199/pr.7199.pdf)
- González Alonso, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Burgos]. Repositorio Universidad de la Universidad de Burgos.

[https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/González Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/168343/González%20Alonso.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- González Piraján, M. (2017) *Apoyo en la revitalización de las lenguas indígenas de Colombia a través de la gamificación* [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana]. Repositorio Universidad de la Sabana. <https://1library.co/document/zpn9ed7y-apoyo-revitalizacion-lenguas-indigenas-colombia-traves-gamificacion.html>
- González Osorio, J., Restrepo Cano, R; Ruiz Victoria, J. (2020) *The impact of using video games for the development of the knowledge component of the intercultural communicative competence on students of first semester at the Licenciatura en Bilingüismo con Énfasis en Inglés*. [Tesis de grado]. Repositorio UTP. <https://repositorio.utp.edu.co/handle/11059/12235>
- Graells, P. (2013). Impacto de las Tic en la educación: Funciones y limitaciones. *3C TIC*, 2(1).
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes* (Master's thesis, Universidad Casa Grande. Repositorio Universidad Casa Grande.
- Hengemühle, A. (2005). Subjetividad: el desafío de integrar el sujeto en la educación. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(1),65-75. ISSN: 1794-4449. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520112>
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C.. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Khotimah, K., Widiati, U., Mustofa, M., & Ubaidillah, M. (2019). Autonomous English learning: Teachers' and students' perceptions. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/ijjal.v9i2.20234>
- Kikuchi, K. (2015). Demotivation in Second Language Acquisition. Insights from

- Japan. *Bristol: Multilingual Matters*.
- Levis, D. (2004). Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información: modelo para armar. *Signo y pensamiento*, 23(44), 29-40.
- López, B. (2010). *La entrevista: arte y técnica*. Colombia Monográfico, 3, 91-104.
- Manassero, M., & Vásquez, A. (1997) *Análisis empírico de dos escalas de motivación escolar*. Revista Electrónica de Motivación y Emoción, (3) 1-38.
- Manassero, M., & Vásquez, A. (1998) *Validación de una escala de motivación de logro*. Psicothema, (10) 333-351.
- Maslow, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Ediciones Díaz de Santos.
- Marcelo, C. (2013). Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. *Revista brasileira de educação*, 18, 25-47.
- Martínez Bonafé, J. (1988). El estudio de caso en la investigación educativa. *Revista Investigación en la Escuela*, 6, 41-50.
- Martínez Navarro, G (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción*, 33(83),252-277. ISSN:1012-1587. Disponible en:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>
- Martín Serrano, M. (1977). *La mediación social*. Akal. Original disponible en:  
[http://portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp](http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp).
- Mederos, M. (2013). *La Enseñanza del Inglés como Segunda Lengua*. FORO EDUCACIONAL N° 22, 2013, 77-94
- Melgarejo, L. (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, (8), 47-53.
- Méndez Santos, M. (2019). *Estudios sobre la desmotivación del alumnado en el aprendizaje formal de lenguas extranjeras: estado de la cuestión*.
- Meneses, E., & Velasco, M. (2007). Influencia de la tecnología de la información en el rol del profesorado y en los procesos de enseñanza-

aprendizaje. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 10(1), 51-60

Ministerio de Educación Nacional (2006) *Formar en lenguas extranjeras: ¡El reto! Estándares básicos de competencias*.

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Colombia Very Well*. April 10, 2019, [http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles343287\\_recurso\\_1.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles343287_recurso_1.pdf)

Monereo, C. (1994) *Las Estrategias de aprendizaje: Proceso, contenidos e interacción*. Graó.

Munday, P (2016). The case for using DUOLINGO as part of the language classroom experience. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(1), 83-101. ISSN: 1138-2783. Disponible en: <https://redalyc.org/articulo.oa?id=331443795005>

Munuera Gómez, P., & Rondón García, L. (2009). *Mediación familiar: un espacio de intervención para trabajadores sociales*.

Nisbet, J., & Shucksmith, J. (1987). *Learning Strategies*. 1986. Tr. Bermejo, A. Estrategias de Monereo, C. (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en el aula*. España: Editorial Graó aprendizaje. Madrid: Editorial Santillana/Aula XXI.

Obando-Bastidas, J., Pabon, J. E., Montenegro, G., & Castellanos, M. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de “gamificación educativa” que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios*, 39(53), 8-20.

Orawiwatnakul, W., & Wichadee, S. (2017). An Investigation of Undergraduate Students' Beliefs about Autonomous Language Learning. *International Journal of Instruction*, 10(01), 117-132. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.1018a>

Orejudo González, J. (2019). Gamificar tareas de lectura en una segunda lengua: un estudio preliminar. *Revista de estudios y experiencias en*

- educación*, 18(36), 95-103.
- Ortíz, R., & Franco-Avellaneda, M. (2018). Políticas educativas de TIC en Colombia: entre la inclusión digital y formas de resistencia-transformación social. *Pedagogía y saberes*, (48), 9-25.
- Paz Sandín, E. (2003). Investigación cualitativa en Educación. Fundamentos y tradiciones. *Editorial McGraw Hill. España*.
- Perera-Cumerma, L., & Veciana-Pita, M. (2013). Las TIC como instrumento de mediación pedagógica y las competencias profesionales de los Pozo profesores. *VARONA*, (56), 15-22.
- Ponz, M.; Vernet, M. (2019). El rol del juego y la gamificación en la enseñanza del inglés. *Puertas Abiertas* (15). En *Memoria Académica*. Disponible en: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.12513/pr.12513.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.12513/pr.12513.pdf)
- Pozo, J. & Postigo, Y. (1993). *Las estrategias de aprendizaje como contenido del currículo*. Ediciones Domenech.
- Ramírez Plasencia, D., & Chávez Aceves, L. (2012). El concepto de mediación en la comunidad del conocimiento. *Sinéctica*, (39), 01-16. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2012000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2012000200004&lng=es&tlng=es)
- Ramos Ferre, M. (2014). *Estudio sobre la motivación y su relación en el rendimiento académico*. 139.
- Reinders, H. (2017). Digital Games and Second Language Learning. In: Thorne, S., May, S. (eds) *Language, Education and Technology*. Encyclopedia of Language and Education. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6\\_26](https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6_26)
- Robles Ruiz, O. (2019). Using rewards as a gamification strategy inside the english classroom. *Repositorio USTA*.
- Rodríguez, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.

- Rodríguez-Pérez, N. (2012). Causas que intervienen en la motivación del alumno en la enseñanza-aprendizaje de idiomas: el pensamiento del profesor. *Didáctica. Lengua y literatura*, (24), 381-409.
- Salazar Álzate, M. (2020) *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín-Antioquia*. (Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia) *Repositorio UNAD*.  
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33530>
- Salinas, J., Cabrera, A., & Ríos, S. (2012). Autonomía en el aprendizaje de lenguas extranjeras en contextos de enseñanza mediatizados por la tecnología. *Onomázein*, (25), 1-50.
- Santacruz Arenas, Y. (2017). *Políticas públicas de educación con integración de TIC en Colombia (2000-2015)* (Doctoral dissertation, Universidad Eafit). Repositorio EAFIT.
- Santana Cabello, R., & García-Juan, L. (2018). La gamificación en la educación superior. *Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento*. (pp. 157-176) Corporación Cimted.
- Santana Villegas, J. del C., García-Santillán, A., & Escalera-Chávez, M. (2016). Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua. *Revista Internacional de Lenguas Extranjeras / International Journal of Foreign Languages*, (5) 79-85.  
<https://doi.org/10.17345/rile5.79-94>
- Sert, N., & Boynueğri, E. (2017). Digital technology use by the students and english teachers and self-directed language learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 9(1), 24-34.  
<https://doi.org/10.18844/wjet.v9i1.993>
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2010). TIC para la educación en América

- Latina. *Riesgos y oportunidades. Serie Políticas sociales*, (167), 1-7.
- Tena Cortés, H. (2017). *Las TIC como herramientas de apoyo para la motivación del aprendizaje de inglés como lengua extranjera*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD
- Torrecilla, J. (2013). *La Entrevista* (Vol. 1).  
[http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi\\_libro/36c.pdf%0Ahttps://www.uam.es/personal\\_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso\\_10/Entrevista\\_trabajo.pdf](http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/36c.pdf%0Ahttps://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Entrevista_trabajo.pdf)
- Trejo-González, H. (2020). Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma. *Educación y Educadores*, 23(4), 611–633.  
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.4.4>
- Valotta, M. (2014). *Motivación, decisión e integración: Narrativa de una propuesta didáctica mediada por TIC*. Puertas abiertas.
- Velasco, J. Montiel, J., & Velásquez, J. (2015). Bilingüismo en Colombia: Economía y sociedad. *Ploutos*, 5(2), 50-58.
- Weiner, B. (1986) *An attributional theory of motivation and emotion*. Springer-Verlag.
- Zambrano-Álava, A., Lucas-Zambrano, A., Lucas-Zambrano, M., & Luque-Alcívar, K. (2020). Gamificación y aprendizaje autorregulado. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 287. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.847>
- Zhou, R., & Bao, Y. (2018). The Impact of Achievement Motivation on Project-Based Autonomous Learning—An Empirical Study on the 2017 NBEPC. *English Language Teaching*, 11(11), 31.  
<https://doi.org/10.5539/elt.v11n11p31>

## ANEXOS

### **Anexo 1. Carta de autorización de la I.E José Miguel de la Calle.**

**Señor Absalón Arcila Arias**  
**Rector Encargado**  
**Institución Educativa José Miguel de la Calle**

Respetado rector, por medio de la presente queremos solicitar su autorización para la aplicación y puesta en práctica de instrumentos de recolección de información acerca del “Percepciones de la motivación frente al uso de la gamificación mediada por TIC para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”, el cual es nuestro tema de tesis para optar al título de Maestría en Educación con énfasis en Ambientes de Aprendizaje mediados por TIC de la Universidad Pontificia Bolivariana. Dichos instrumentos de recolección de información serán aplicados durante las clases de inglés en los grados 8A y 8B, siendo dirigido por la docente Sandra Milena Román Tabares, por ende, no se verá interrumpida la normalidad académica.

Agradecemos de antemano su atención y colaboración en este ejercicio de formación que complementa nuestro quehacer desde la investigación.

Cabe mencionar que los datos recolectados tendrán un uso exclusivamente académico e investigativo.

Atentamente,



Sandra Milena Román Tabares  
CC. 1020415845



Natalia Eugenia Puerta Ríos  
CC. 1088352253

Estudiantes Maestría en Educación con énfasis en Ambientes de Aprendizaje mediados por TIC

## **Anexo 2. Consentimiento informado docente**

En este consentimiento informado usted declara por escrito su libre voluntad de participar, luego de comprender en qué consiste la investigación **Percepciones de la motivación frente al uso de la gamificación mediada por TIC para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera** adelantada por las estudiantes Sandra Milena Román Tabares y Natalia Eugenia Puerta Ríos de la Maestría en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana. A través del presente documento le solicitamos colaborar de la manera más honesta y completa posible.

### **OBJETIVOS**

#### **General**

Analizar la motivación de los estudiantes que participan de estrategias gamificadas mediadas por TIC para el aprendizaje del inglés en la secundaria en la I.E José Miguel de la Calle de Envigado Antioquia.

#### **Específicos**

- Describir las percepciones de aprendizaje de los estudiantes mediante la gamificación en el área de inglés realizadas a través del uso de las TIC.
- Definir los factores que intervienen en el proceso de aprendizaje y la motivación en la competencia comunicativa en inglés
- Caracterizar diferentes recursos gamificados para el aprendizaje del inglés que apunten a la motivación

#### **Justificación de la Investigación:**

El inglés es fundamental en el ámbito personal y profesional de los estudiantes, tanto así que ha sido una asignatura promovida por programas del MEN como lo son Colombia Talkativ-E y Colombia very well. Sin embargo, las instituciones educativas no consiguen motivar al estudiante debido a sus prácticas educativas tradicionales; de hecho, las metodologías de enseñanza implementadas por los docentes tienen un fuerte impacto en la perspectiva de los estudiantes hacia las asignaturas. Es por esto que resulta necesario explorar la implementación de la gamificación como una herramienta didáctica

y motivadora en el contexto educativo de la I.E José Miguel de la Calle de Envigado Antioquia con el fin de abrir un paradigma al cambio de las prácticas educativas y fomentar el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje de una lengua extranjera soportada por las TIC.

- **Beneficios:** Su participación en el estudio aportará a enriquecer el diagnóstico sobre el aprendizaje del inglés como una lengua extranjera y fortalecerá el conocimiento hacia las metodologías que impactan positivamente el proceso de aprendizaje del estudiante con el fin de motivar el aprendizaje y mejorar sus competencias en inglés.
- **Factores y riesgos:** Esta es una investigación sin riesgos que se definen como los estudios en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio.
- **Garantía de respuesta a inquietudes:** los participantes y sus acudientes recibirán respuesta a cualquier pregunta que les surja acerca de la investigación.
- **Garantía de libertad:** La participación en el estudio es libre y voluntaria. Los participantes podrán retirarse de la investigación en el momento que lo deseen, sin ningún tipo de consecuencia.
- **Garantía de información:** los participantes recibirán toda información significativa que se vaya obteniendo durante el estudio.
- **Confidencialidad:** los nombres de las personas y toda información que sea proporcionada serán tratados de manera privada y con estricta confidencialidad, estos se consolidarán en una base de datos como parte del trabajo investigativo. Sólo se divulgará la información global de la investigación, en un informe en el cual se omitirán los nombres propios de las personas de las cuales se obtenga información.
- **Recursos económicos:** en caso de que existan gastos durante el desarrollo de la investigación, serán costeados con el presupuesto de la investigación.

A quién contactar:

*Sandra Roman*

Sandra Milena Román Tabares

Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades, Lengua Castellana e idioma extranjero (inglés), estudiante de la Maestría en Educación, UPB

Contacto: sandra.roman@upb.edu.co -3127810062

*Natalia E. Puerta Ríos*

Natalia Eugenia Puerta Ríos

Licenciada en bilingüismo con énfasis en inglés, estudiante de la Maestría en Educación, UPB

Contacto: natalia.puertar@upb.edu.co - 3127712276

Certifico que he leído la anterior información, que entiendo su contenido y que estoy de acuerdo en participar en la investigación. Se firma en la ciudad de Envigado a los \_\_\_\_ días, del mes \_\_\_\_\_ del año 2022.

---

Firma Docente

Cédula:

---

### Anexo 3. Formato de la encuesta

#### Percepciones de la motivación frente al uso de la gamificación mediada por TIC para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Esta encuesta se lleva a cabo solo para fines académicos de la Maestría en educación de la UPB, por tanto, es una investigación sin riesgos que se definen como los estudios en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los individuos que participan en el estudio.

Nombre:
Grado:
Edad:
Sexo:

En cada una de las categorías siguientes, marca con una letra X la respuesta que más se ajuste a tu opinión sobre las preguntas realizadas.

Preguntas	Escala		
	Nada	Poco	Mucho
<b>Categoría 1 Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés</b>			
1. ¿Con qué frecuencia utilizas el computador o celular para tus actividades educativas?			
2. ¿Qué tanto te gustaría aprender inglés por medio del uso de juegos en dispositivos tecnológicos?			
3. ¿Utiliza tu profesor de inglés, juegos en dispositivos tecnológicos para la enseñanza de la materia?			
<b>Categoría 2 Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC</b>			
4. ¿Qué tanto conoces sobre el uso de juego en dispositivos tecnológicos como herramienta de aprendizaje?			

5. ¿Cómo consideras que has aprendido inglés utilizando el juego en dispositivos tecnológicos?			
6. ¿Cómo crees que ayudaría a tu aprendizaje del inglés, el uso de juegos en dispositivos tecnológicos?			
7. ¿Tienes algún conocimiento sobre que lo es la gamificación?			
<b>Categoría 3 La motivación para el aprendizaje del inglés</b>			
	<b>Si</b>	<b>NO</b>	
8. ¿Crees que te motivaría aprender inglés por medio de juegos en dispositivos tecnológicos?			
9. ¿Por iniciativa tuya, alguna vez has estudiado inglés por medio de juegos en dispositivos tecnológicos?			
10. ¿Alguna vez un compañero te ha recomendado juegos para aprender inglés en dispositivos tecnológicos?			

Muchas gracias por su colaboración

#### **Anexo 4. Ficha técnica de la entrevista**

##### **ENTREVISTA #1**

**DIRECCIÓN:** Las entrevistas de esta investigación fueron realizadas por Natalia Eugenia Puerta Ríos y Sandra Milena Román Tabares, estudiantes de la maestría en educación de la Universidad Pontificia Bolivariana.

**TÉCNICA:** El tipo de entrevista utilizado fue la entrevista semiestructurada abierta, realizada a estudiantes de 8° grado y la docente de inglés del curso. Se realizaron diez preguntas a partir de las categorías mencionadas en las encuestas, tales como:

**Categoría 1:** Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés

**Categoría 2:** Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC

**Categoría 3:** La motivación para el aprendizaje del inglés

La siguiente entrevista hace parte de un trabajo de investigación de la maestría en educación de la UPB, en la que se busca comprender e identificar el uso de la gamificación mediada por las TIC y su relación con la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

La información suministrada será solamente para fines académicos y manejada con estricta confidencialidad

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

La siguiente entrevista hace parte de un trabajo de investigación de la Maestría en Educación de la UPB, en la que se busca comprender e identificar las percepciones de la motivación frente al uso de la gamificación mediada por TIC para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

La información suministrada será solamente para fines académicos y manejada con estricta confidencialidad

Lugar: I.E José Miguel de la Calle

Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

Entrevista:	01
Nombre:	
Edad:	
Grado:	

**Categoría 1: Uso de la tecnología para el aprendizaje del inglés**

La tecnología ha tomado un papel importante en nuestras vidas, por favor conteste las siguientes preguntas basado en su experiencia y conocimiento.

1. ¿Posee equipo tecnológico para tus actividades académicas y de ocio?
  - ¿Cuáles?, ¿tienes computador, Tablet o celular?
2. ¿Con qué frecuencia utilizas el computador o celular para tus actividades educativas?
  - ¿Cuántas horas?, ¿tienes datos o wifi?
  - ¿En qué lugar realizas estas actividades (casa, bibliotecas, parque etc.)?
3. ¿Utiliza tu profesor de inglés dispositivos tecnológicos para la enseñanza de la materia?
  - ¿Qué clase de dispositivos utiliza?
  - En caso que no los utilice, ¿por qué piensas que no los utiliza?
  - ¿Opinas que es importante que se hagan actividades con dispositivos tecnológicos (si-no) y por qué?
4. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas consideras son las indicadas para mejorar el aprendizaje del inglés?
  - ¿Y por qué piensas que esas herramientas podrían mejorar la forma de aprendizaje?
  - ¿Es necesario aprender por medio del uso de la tecnología hoy en día?

**Categoría 2: Uso del juego como herramienta de aprendizaje mediado por las TIC**

1. ¿Qué tanto conoces sobre el uso de juegos en dispositivos tecnológicos para el aprendizaje?
  - ¿Crees que jugando realmente se aprende (si-no) por qué?
  - ¿Cuáles temas se podrían aprender en el área de inglés usando juegos en dispositivos tecnológicos?
2. ¿Tienes algún conocimiento del término gamificación?
  - Si responde sí: ¿y de dónde conoces el término, te parece importante implementarlo en las clases de inglés?
  - Si responde no: Se explica el término y se pregunta si es importante implementarlo en las clases de inglés.
3. ¿Qué efecto se tendría el utilizar la gamificación a través de dispositivos tecnológicos para el grupo en general?
  - ¿Consideras que habría mayor aprendizaje y atención frente a la materia, y por qué?
  - ¿Imaginarías que las notas mejorarían y a su vez el aprendizaje grupal, si se implementa este tipo de método de enseñanza?

**Categoría 3: La motivación para el aprendizaje del inglés**

1. ¿Consideras que sería motivador aprender inglés utilizando el juego por medio de la tecnología?
  - ¿Qué clases de juegos piensas son los más motivadores para aprender otro idioma?
  - ¿Por qué esos juegos y no otros?
2. Por iniciativa tuya, ¿alguna vez has estudiado inglés por medio de juegos en dispositivos tecnológicos?
  - ¿Por qué razón utilizaste esos juegos y descargaste aplicaciones?
  - ¿Te gustaría que se implementara en las instituciones educativas esos juegos para mejorar los aprendizajes y por qué?
  - ¿Qué tipo de páginas o aplicaciones has utilizado para jugar y aprender inglés por medio de la tecnología? (permiten éstos, interactuar con otros, se manejan chats internos y que otras interfaces)
  - ¿Tienes conocimiento de kahoot, Duolingo, Wibbu english o te gustaría conocerlas?
3. ¿Crees que haciendo juegos con retos en clase por medio de la tecnología se complementarían el aprendizaje y el trabajo con los compañeros en el aula?
  - ¿Y qué clases de juegos consideras generarían motivación en ustedes?
  - ¿Qué habilidades y competencias te ha permitido mejorar el uso de juegos en inglés?
4. ¿Crearías que, si tu profesor fomenta el uso de juegos por medio de juegos tecnológicos, estos los seguirían utilizando por fuera de la institución?

Recomendaciones adicionales.

Muchas gracias por su colaboración.