



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Tecnología Educativa
y Competencias Digitales

**Back to the future: aprendiendo inglés a
través de la gamificación en el SENA**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Yaritza Paola Esquivel Solórzano
Tipo de trabajo:	Proyecto de Innovación
Director/a:	Daria Mottareale Calvanese
Fecha:	02 / 02 / 2022

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Máster plantea un proyecto de innovación educativa en el que se emplea la gamificación como metodología activa para los procesos de enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de desarrollo de software, programa de formación técnica. En un primer momento, se establece la justificación y planteamiento del problema. Esto conlleva a unas bases teóricas en las que se analizan aspectos sobre la gamificación desde dimensiones generales hasta específicas. Después, se plantea el desarrollo de una secuencia de sesiones en donde la narrativa es el hilo conductor de todo el nivel de inglés cuyo tema curricular es el uso del pasado. Así, se establecen una serie de misiones en la que los estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos. Finalmente, se concluye que la gamificación es una metodología que potencializa el aprendizaje del inglés como lengua extranjera debido a su naturaleza innovadora y contextual.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje del inglés, SENA, formación técnica

Abstract

This work proposes an educational innovation project in which gamification is used as an active methodology for the teaching / learning processes of English as a foreign language in a group of software development students, technical formation. At first, the justification and statement of the problem are established. This leads to theoretical bases in which aspects of gamification are analyzed from general to specific dimensions. Then, the development of a sequence of sessions is proposed where the narrative is the common thread of the entire level of English whose curricular theme is the use of the past. Thus, a series of missions are established so that students put the acquired knowledge into practice. Finally, it is concluded that gamification is a methodology that enhances the learning of English as a foreign language due to its innovative and contextual nature.

Keywords: gamification, English learning, SENA, technical formation

Índice de contenidos

1.	Introducción	8
1.1.	Justificación.....	8
1.2.	Planteamiento del problema	9
1.3.	Objetivos	10
1.3.1.	Objetivo general	10
1.3.2.	Objetivos específicos	10
2.	Marco teórico	10
2.1.	Metodologías activas	10
2.2.	¿Qué es la gamificación?	11
2.2.1.	Elementos de la gamificación.....	12
2.2.2.	Tipos de jugadores.....	13
2.2.3.	Los seis pasos hacia la gamificación	14
2.3.	La gamificación en la educación	15
2.3.1.	Ventajas y desventajas de la gamificación	15
2.3.2.	La gamificación en la enseñanza/aprendizaje del inglés.....	16
3.	Contextualización y diseño del proyecto	18
3.1.	Contextualización.....	18
3.1.1.	Contexto	18
3.1.2.	Destinatarios del proyecto	19
3.2.	Desarrollo del proyecto	19
3.2.1.	Competencias y objetivos.....	19
3.2.2.	Metodología	20
3.2.3.	Cronograma	23

3.2.4. Actividades	24
3.2.5. Medidas de atención a la diversidad.....	34
3.2.6. Evaluación.....	35
4. Conclusiones.....	39
5. Limitaciones y prospectiva	40
6. Referencias bibliográficas	42
7. Anexos	44
7.1. Anexo 1	44
7.2. Anexo 2	45
7.3. Anexo 3	46
7.4. Anexo 4	47
7.5. Anexo 5	48
7.6. Anexo 6	49
7.7. Anexo 8	50

Índice de figuras

Figura 1. Jerarquía de los elementos de la gamificación.....	12
Figura 2. Tipos de jugadores según Bartle.....	13
Figura 3. Mapa del mundo Voltron-3066	21
Figura 4 Mission signal 1.....	25
Figura 5. Mission signal 2.....	26
Figura 6. Mission signal 3.....	27
Figura 7. Mission signal 4.....	28
Figura 8. Mission signal 5.....	29
Figura 9. Mission signal 6.....	31
Figura 10. Mission signal 7	32
Figura 11. Matriz DAFO	38

Índice de tablas

Tabla 1. Personajes en Classcraft y su relación con la teoría de Bartle	22
Tabla 2. Insignias por puntos.....	23
Tabla 3. Cronograma del proyecto	23
Tabla 4. Instrumentos de evaluación	35
Tabla 5. Lista de chequeo actividad “a character worth a thousand points”	36
Tabla 6. Lista de chequeo actividad “the magic spell”	36
Tabla 7. Rúbrica actividad “the Exchange”.....	37
Tabla 8. Rúbrica actividad “the final battle”	37

1. Introducción

El presente proyecto de innovación educativa cuenta con varias secciones que permiten el buen desarrollo del mismo. En un primer momento se establece la justificación y planteamiento del problema que se pretende abordar. Después, se toma en cuenta el marco teórico desde aspectos generales hasta específicos; es decir, metodologías activas, la gamificación, la gamificación en la educación y en el aula de inglés. Seguido, se plantea la contextualización y diseño del proyecto en el que se encuentra el contexto y la descripción de los destinatarios. Todo lo anterior da paso a la metodología para el proyecto, con aspectos como el cronograma, las actividades y la evaluación. Finalmente, se cuenta con las conclusiones, limitaciones y prospectivas del proyecto.

1.1. Justificación

La globalización ha cambiado la forma en la que se concibe el mundo. Sin lugar a dudas, las competencias necesarias para la vida profesional han evolucionado en gran medida. En la actualidad saber una lengua extranjera es menester no sólo para la vida social, sino también para el mercado laboral. Específicamente, el idioma inglés se ha posicionado como la lengua franca en la mayor parte del mundo, tanto que ahora es el idioma oficial en organizaciones internacionales tales como la Unesco, la Unión Europea y Naciones Unidas (Sprachcaffe, 2017).

Es claro que la educación debe estar actualizada para responder a los cambios que se viven en la actualidad. Así, se hace necesario replantear los procesos de enseñanza/aprendizaje que se han llevado a cabo y buscar metodologías que se centren en las necesidades presentes y futuras de las dinámicas sociales.

Sin embargo, Colombia se ha quedado corta al momento de promover el inglés a nivel nacional. Pese a los esfuerzos de las instituciones educativas de ofrecer espacios para el aprendizaje de la lengua inglesa, los resultados no son satisfactorios a nivel macro. Según el ranking del estudio *English Proficiency Index* (EPI), realizado por Education First (EF), en el 2020, Colombia obtuvo un dominio del inglés muy bajo y se sitúa en el puesto 17 de 19 en Latinoamérica.

De hecho, según el informe nacional de resultados del examen Saber 11, una prueba que deben realizar todos los estudiantes que terminan el nivel secundario en Colombia, en el año 2020, el 57% de los estudiantes pertenecientes al calendario A presentaron un nivel de desempeño de inglés A-, mientras que en el calendario B, el 33% posee un nivel B+ (ICFES, 2021, p.189). Esto representa una gran brecha ya que, todos los colegios públicos y algunos de los privados funcionan bajo la modalidad de calendario A y los colegios élite bajo el calendario B. Sin lugar a dudas es necesario buscar acciones de mejora para que los estudiantes colombianos tanto de las instituciones privadas como de las públicas cuenten con niveles avanzados de proficiencia en el idioma y puedan acceder a las oportunidades sociales y laborales a nivel mundial.

1.2. Planteamiento del problema

La gran problemática que se encuentra en las aulas es que, en muchas ocasiones, al no encontrar alternativas innovadoras para llevar a cabo los procesos de enseñanza/aprendizaje, los docentes siguen implementando metodologías tradicionales. Esto conlleva a que los estudiantes se sientan desmotivados al momento de aprender el idioma inglés. Indudablemente, la motivación es un factor primordial que determina las actitudes y aptitudes de una persona ante el aprendizaje. En efecto, la motivación no sólo va ligada al aprendizaje de una lengua extranjera, sino que influye en este proceso ya sea de manera positiva o negativa (Bonilla & Díaz, 2019, p. 51).

Teniendo en cuenta lo anterior, la gamificación se presenta como una alternativa que permite aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes y así tener un aprendizaje más significativo. Kapp (2012) define la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9).

Es así como esta metodología activa plantea nuevos retos y oportunidades en las prácticas docentes puesto que es una estrategia versátil y que puede implementarse en cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje. Ahora bien, en cuanto a la adquisición de lenguas segundas y extranjeras, la gamificación ofrece grandes ventajas.

A través del juego se presentan diferentes actos comunicativos en los que las cuatro habilidades del lenguaje son imprescindibles: hablar, escuchar, leer y escribir. Así, al traer el

juego al aula de inglés, el diciente desarrolla las cuatro competencias lingüísticas de manera auténtica lo que despierta su interés y promueve el aprendizaje, mientras trabaja en las habilidades sociales y de pensamiento crítico.

Dicho esto, se propone implementar un proyecto gamificado para la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de desarrollo de software pertenecientes al Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA y que se encuentran en el nivel cuatro de inglés.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Desarrollar un proyecto de innovación educativa utilizando la gamificación como metodología para la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las diferentes metodologías activas que se pueden implementar en el aula.
- Analizar el concepto de gamificación y sus componentes.
- Relacionar buenas prácticas del uso de la gamificación en el aprendizaje de una lengua extranjera.

2. Marco teórico

En la siguiente revisión de literatura se presentan los conceptos claves que permiten llevar a cabo este proyecto de innovación educativa. Primero que todo, se hace una exploración de las metodologías activas en la enseñanza. Después, se explica el concepto de la gamificación, sus componentes y pasos, para finalmente centrarse en la gamificación en la educación.

2.1. Metodologías activas

El paso de los años y el auge de la tecnología han evidenciado un cambio en las dinámicas sociales y, por consiguiente, en los ámbitos educativos. Esta transformación hace replantear los procesos de enseñanza/aprendizaje y todo lo que ellos conllevan. Ya que la generación de

estudiantes no es la misma de hace algunos años, las metodologías tradicionales dejan de ser apropiadas y se hace necesario buscar alternativas acordes a las necesidades actuales.

Roig-Vila & Álvarez (2019) definen las metodologías activas como “todas aquellas actividades, métodos y estrategias que usa el docente para conseguir una mayor participación activa del discente en el proceso de enseñanza-aprendizaje generando en éste un aprendizaje más eficaz” (p. 82).

Ahora bien, Muntaner, Pinya & Mut (2020) indican que autores como Dewey, Pestalozzi y Fröbel ya hablaban de las metodologías activas en el siglo XX, sin embargo, es hasta el presente que estas se empiezan a implementar en el sistema educativo (p. 98). En esta misma línea, Luelmo (2018) afirma que la renovación pedagógica que surgió a partir de la Escuela Nueva es un gran pilar para las metodologías que se proponen hoy en día (p. 13).

Se puede asegurar que estos cambios se deben a la necesidad de pensar en metodologías que dejen de lado el individualismo, sino que estimulen el desarrollo de habilidades interpersonales y afectivo-emocionales a través del trabajo en equipo (Pérez-Pueyo, 2017, p. 802). En este sentido, replantear el currículo para que cumpla con las competencias necesarias para el siglo XXI, así como la manera en cómo se enseña, se aprende y evalúa se convierte entonces en uno de los retos de la educación actual.

Para ello se proponen diferentes metodologías activas tales como: el Aprendizaje Basado en Problemas, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Colaborativo, el Flipped Classroom (aula invertida), y la Gamificación (Roig-Vila & Álvarez, 2019, p. 82).

2.2. ¿Qué es la gamificación?

En los últimos años, la gamificación es una noción que ha tomado más fuerza y que se ha llevado a la práctica en diferentes entornos. Es así como sus primeras implementaciones se dieron en el ámbito empresarial. Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011) presentaron el concepto *gamification* definiéndolo como el uso de los elementos presentes en los juegos en contextos diferentes a los juegos (p.10).

De hecho, gracias a los buenos resultados obtenidos en este contexto, la gamificación se adoptó en diferentes entornos sociales. Se han llevado a cabo experiencias gamificadas en el

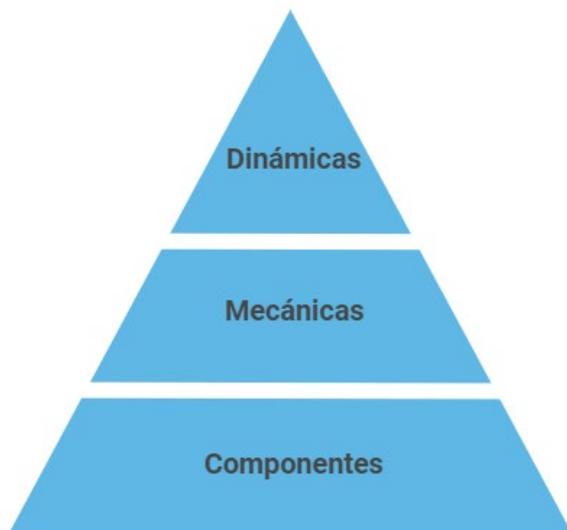
sector gubernamental, es el caso *Idea Street* del gobierno británico, en el sector de la salud, con la experiencia *SuperBetter* y, por supuesto, en la educación. A partir de esto, varios autores se han centrado en exponer esta metodología. Por ejemplo, Teixes (2014) menciona que “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p. 23).

Este mismo autor establece la importante de no confundir la gamificación con la teoría de los juegos ni con jugar todo el tiempo ya que cuentan con diferencias significativas que permiten distinguirse entre ellos, tales como los elementos que conlleva la gamificación.

2.2.1. Elementos de la gamificación

Como se mencionó anteriormente, la gamificación utiliza los elementos de los juegos, por lo que conocerlos se hace mandatorio para así encontrar los más adecuados dependiendo del contexto. Werbach & Hunter (2012) los clasifican en 3 categorías: *dinámicas*, *mecánicas* y *componentes* y presentan así su jerarquía:

Figura 1. Jerarquía de los elementos de la gamificación



Fuente: Werbach & Hunter (2012)

• **Dinámicas**

Las dinámicas son los aspectos generales del sistema gamificado que se deben considerar, pero que no deben ser incluidos directamente en el juego. Las dinámicas más importantes son: las restricciones, las emociones, la narrativa, la progresión y las relaciones.

- **Mecánicas**

Son los procesos básicos que llevan a la acción y que generan el compromiso del jugador. Cada mecánica es una forma de alcanzar las diferentes dinámicas. Las mecánicas importantes son: los retos, la suerte, la competencia, la cooperación, la retroalimentación, la adquisición de recursos, los premios, las transacciones, los turnos y los estados de victoria.

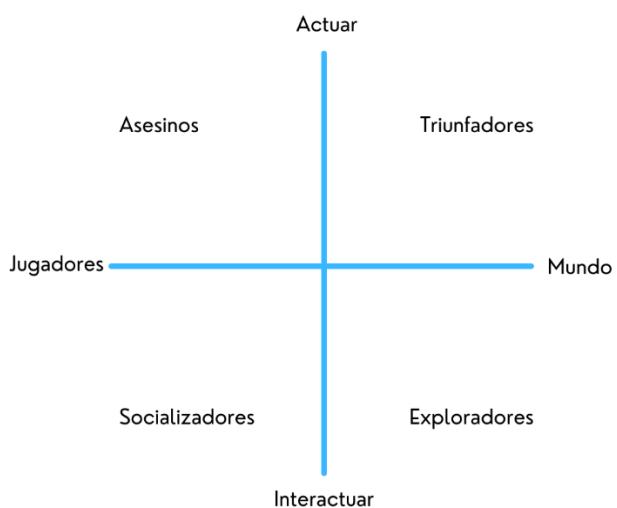
- **Componentes**

Son los elementos específicos de las mecánicas y las dinámicas del juego. Cada componente se ata a elementos de nivel superior. Hay 15 componentes esenciales: los logros, los avatares, las insignias, la batalla final, las colecciones, los combates, el desbloqueo de objetivos, los regalos, las tablas de líderes, los niveles, los puntos, las misiones, las gráficas sociales, los equipos y los bienes virtuales.

2.2.2. Tipos de jugadores

Escoger las mecánicas, dinámicas y elementos que más se adapten al contexto dependerá también de los tipos de jugadores con los que se cuenten. Al respecto, Bartle (1996) clasificó los tipos de jugadores a partir de su comportamiento en un juego en línea y los denominó como se muestra a continuación:

Figura 2. Tipos de jugadores según Bartle



Fuente: Bartle (1996)

- **Asesinos (killers):** Son aquellos que disfrutan imponerse sobre los otros ganadores, creando caos dentro del juego.

- Triunfadores (achievers): Tienen como objetivo aumentar de nivel y acumular puntos demostrando que han sido los que más logros han superado dentro del juego.
- Exploradores (explorers): Se centran en conocer el juego a profundidad, incluso descubriendo secretos que otros jugadores no percatan.
- Socializadores (socialisers): Más que el juego, su interés se basa en socializar y colaborar con las demás personas dentro del juego.

2.2.3. Los seis pasos hacia la gamificación

Crear experiencias gamificadas es un proceso que requiere tanto creatividad como ciencia. Werbach & Hunter (2012) sugieren 6 pasos hacia la gamificación, estos son conocidos como las 6 D's:

- Definir los objetivos: Tener los objetivos claros permitirá un diseño óptimo del sistema gamificado.
- Delinear los comportamientos objetivos: Identificar los comportamientos esperados es sumamente importante pues estos deben promover los objetivos.
- Describir a los jugadores: En este paso es necesario hacer la pregunta ¿qué puede motivar a los jugadores?, con el fin de entender qué los puede llevar a completar cada tarea.
- Diseñar los ciclos de actividad: Con el fin de no tener un proceso lineal, se deben diseñar los ciclos de actividad. Los más conocidos son: los bucles de compromiso y las escaleras de progresión.
- Diversión (¡no olvidarla!): Una vez se tengan identificados los pasos anteriores, siempre es importante preguntar ¿realmente es divertido? Ya que, por supuesto, se trata de un juego.
- Desplegar las herramientas adecuadas: El último paso consiste en decidir las mecánicas y dinámicas que serán utilizadas y escoger así los componentes más adecuados.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados, se puede entonces pensar en cómo se aplica esta metodología en el ámbito educativo.

2.3. La gamificación en la educación

Para el ejercicio de construcción de conocimiento en el aula de clase o por fuera de ella, la experimentación y el descubrimiento de los procesos juega un papel muy importante y un tanto más, que ese ejercicio cuente con todos los factores que pueden influir en él. Si hablamos de condiciones óptimas debemos no sólo acudir a lo evidente, la libertad de experimentar y fallar va más allá.

Klopfer, Osterweil & Salen (2009), establecen que, tanto los niños como los adultos, experimentan cinco libertades al momento de jugar: libertad para fallar, libertad para experimentar, libertad para crear identidad, libertad de esfuerzo y libertad de interpretación que permiten vivenciar las actividades que se realizan (p. 6). Teniendo esto en cuenta, persiste la pregunta ¿cómo crear experiencias en la educación que permitan a los dientes experimentar estas libertades?

Una de las alternativas vanguardistas es la gamificación, puesto que se presenta como una opción que permite no sólo tener experiencias de aprendizaje a través del juego sino también crear ambientes libres para la indagación. En su libro *Gamificación: Fundamentos y Aplicaciones*, Teixes (2014) indica que, como estudiantes, existen varias situaciones que impiden tener éxito en las actividades formativas, estas pueden ser la falta de conocimientos previos, la poca concentración, los factores emocionales, el entorno educativo y la desmotivación (p. 108); aspectos que se ven directamente ligados a las experiencias gamificadas.

2.3.1. Ventajas y desventajas de la gamificación

Indudablemente, cuando se planea implementar una nueva estrategia o llevar una herramienta al aula, es necesario pensar en los pros y contras que puedan surgir en cada situación. Si el objetivo es utilizar una metodología activa como lo es la gamificación, se debe, entonces, adentrarse en las ventajas y desventajas que esta metodología conlleva para su desarrollo. Cabe resaltar que dicha investigación deberá ser comprobada a través de la experimentación.

Las experiencias gamificadas se ligan inmediatamente a la motivación, siendo una de las ventajas más significativas de la gamificación. Esta es, quizás, una de las dimensiones que los docentes intentan propender en el aula de clase con más frecuencia. En el ámbito educativo,

la motivación se entiende como intrínseca (nace del deseo del estudiante) o extrínseca (nace gracias al deseo de adquirir una recompensa). En este apartado, Corchuelo (2018) realizó un estudio en el que se implementó una estrategia de gamificación con el fin de indagar sobre la motivación intrínseca en estudiantes de educación superior, obteniendo resultados positivos respecto a la motivación al momento de desarrollar los contenidos temáticos (p. 29).

Asimismo, Lee & Hammer (2011) enfatizan tres áreas en las que la gamificación puede intervenir positivamente: en el aspecto cognitivo ya que el juego crea experiencias significativas que permiten aplicar inmediatamente los conocimientos adquiridos; en la dimensión emocional puesto que jugar estimula diferentes emociones como la curiosidad o la frustración y encamina a los jugadores a persistir ante las experiencias negativas; en el ámbito social dado que permite liberarse de las presiones colectivas y construir identidad (p. 4).

Ahora bien, implementar proyectos gamificados conllevan también una serie de desventajas u obstáculos que deben tenerse en cuenta al momento de plantearlos. Estos mismos autores explican que esta metodología puede consumir todos los recursos del docente o incluso incitar a los estudiantes a realizar las tareas únicamente por el premio que pueda obtener por ello.

Teniendo en cuenta lo anterior, al momento de crear un sistema gamificado es muy importante poner a consideración los modelos establecidos, como el de Werbach y Hunter con el fin de evitar caer en errores tales como la “*pointification*” (dar puntos en todo momento sin un objetivo), *exploitationware* (inducir a las personas a hacer cosas que no son de su interés) o “*gaming the game*” (perder el objetivo y/o olvidarse de los jugadores) (Borrás, 2015, p. 30).

La gamificación constituye entonces una herramienta valiosa que debe ser tratada de igual forma que un gran poder. Su uso conlleva una gran responsabilidad al incluir en su ejecución tantos factores a tener en cuenta y que pueden afectar de manera positiva como negativa los resultados finales.

2.3.2. La gamificación en la enseñanza/aprendizaje del inglés

Hoy en día, las competencias necesarias para estar a la vanguardia han evolucionado. El inglés ha ganado una gran importancia como lengua franca ya que permite la comunicación oportuna con personas de culturas diferentes alrededor del mundo tanto para la vida social como para los negocios. Asimismo, gran parte de la información en internet se encuentra en

este idioma. El sistema educativo no puede desconocer esa realidad, debe buscar procedimientos que ayuden a los estudiantes a desarrollar un cierto nivel en esta lengua extranjera. De esta manera, la gamificación se presenta como una oportunidad de ayudar a los estudiantes en la adquisición del inglés. Diferentes estudios se han llevado a cabo buscando utilizar la gamificación dentro del aula de inglés en diversos niveles educativos.

Tal es el caso de García, García & Marín (2018), cuya investigación experimental se centró en analizar la motivación y la adquisición de la competencia lingüística de inglés de estudiantes de quinto de primaria a través del uso de la gamificación. Para ello, los investigadores analizaron dos grupos; en uno de ellos se implementó la gamificación como metodología, mientras que el otro funcionó como grupo de control. Los resultados fueron concluyentes, los estudiantes pertenecientes al grupo experimental mostraron un incremento en su motivación hacia el aprendizaje del inglés, lo que mejoró su comunicación escrita en dicho idioma comparado con el nivel lingüístico y motivacional del grupo de control (pp. 467-468).

Un ejemplo de gamificación en la educación secundaria es la investigación acción denominada *gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa*. Los investigadores buscaban analizar si el uso de la gamificación como metodología en la asignatura de ciencias sociales impartida en inglés podía funcionar como facilitadora del aprendizaje y como generadora de actitudes positivas. A través de varios métodos de evaluación, se encontró que esta metodología activa presenta oportunidades en el área académico-cognitivo puesto que los estudiantes adquirieron los conocimientos del curso con mayor facilidad y el ámbito psicológico-social ya que los estudiantes expresaron su motivación hacia las actividades y trabajo en equipo (Jambrina, Gómez, & Vergara, 2021, pp. 1-16).

La gamificación no es exclusiva para los niveles básicos, en la educación superior también se cuenta con experiencias significativas en el uso de esta metodología. De La Cruz, Velarde & Zavala (2021) a través de su método de investigación hipotético deductivo analizaron si el nivel de comprensión lectora en inglés de estudiantes de biología – microbiología podía verse beneficiado con el uso de la gamificación. Así, luego de poner en marcha el proyecto y de analizar los resultados obtenidos, los investigadores encontraron que el uso de esta metodología permitió a los estudiantes desarrollar de manera óptima su nivel de comprensión lectora.

En el aprendizaje a distancia también se han dado casos de éxito utilizando experiencias gamificadas. En el estudio de caso realizado por Moreno (2015) se planteaba reconocer los beneficios que aporta el uso de la aplicación *Qstream* en cuanto a la competencia léxico gramatical. Los datos obtenidos muestran que el uso de esta aplicación permite promover las habilidades lingüísticas, especialmente la parte gramatical. Igualmente, el aspecto motivacional se vio beneficiado por el uso de la gamificación (pp. 75-99).

Las experiencias mencionadas permiten analizar cómo el aprendizaje a través de los juegos ha adquirido una importancia mayor en los diferentes niveles y modalidades educativas. Tanto el juego como la interacción entre las personas hacen parte de la cotidianidad. En ese sentido, aprovechar los atributos de la gamificación para el aprendizaje de inglés presenta retos y oportunidades para la educación.

3. Contextualización y diseño del proyecto

3.1. Contextualización

3.1.1. Contexto

El Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA es la institución de carácter público más grande de Colombia brindando formación para el trabajo gratuita en programas técnicos, tecnológicos y complementarios a millones de colombianos alrededor del país. La institución cuenta con una alianza entre el Gobierno Nacional, los empresarios localizados en Colombia y los trabajadores de diferentes sectores con el fin de potenciar el sector productivo tanto de las empresas como de las diferentes regiones del país.

La institución se divide en regionales y centros. Esta propuesta se plantea para el Centro de Servicios y Gestión Empresarial que se encuentra ubicado en la ciudad de Medellín, en la regional Antioquia. Buscando estar a la vanguardia y potenciar las competencias necesarias para la vida actual, todas las personas adscritas a técnicas y tecnologías deben desarrollar la competencia de bilingüismo. A saber, los programas técnicos cuentan con tres trimestres y 180 horas de formación de inglés y los programas tecnológicos cuentan con siete trimestres de formación y 360 horas para la competencia de inglés (Servicio Nacional de Aprendizaje, 2017). De esta manera, los estudiantes que terminan un programa técnico, tendrán un nivel

A2 según el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCERL) y los tecnólogos habrán desarrollado el nivel B1 de proficiencia.

3.1.2. Destinatarios del proyecto

Este proyecto de innovación educativa tiene como público objetivo un grupo de estudiantes de la tecnología en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información – ADSI; es decir, desarrollo de software. El grupo se compone de nueve estudiantes de edad entre los 18 y los 20 años que se encuentran en la mitad de su proceso educativo e iniciando el nivel cuatro de inglés, correspondiente al nivel A2 según el MCERL. Durante su proceso, los estudiantes han demostrado interés en el idioma extranjero y han manifestado la necesidad de seguir mejorando todas las cuatro habilidades lingüísticas: lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral.

Ahora bien, dado al contexto de la institución, la siguiente propuesta es aplicable para diferentes grupos, incluso pertenecientes a otros programas laborales dentro del mismo Centro. Asimismo, los docentes de inglés de la sede también son partícipes de este proyecto ya que pueden encontrar alternativas diferentes y actualizadas para llevar a cabo sus prácticas pedagógicas, siempre y cuando se hagan las respectivas adaptaciones según las necesidades de los aprendices.

3.2. Desarrollo del proyecto

A continuación, se explican los detalles de la propuesta de intervención educativa tales como los objetivos y metodología que se llevarán a cabo, así como las actividades, su temporalización y respectiva evaluación.

3.2.1. Competencias y objetivos

Siguiendo los lineamientos curriculares de la institución, al finalizar los programas de formación tecnológica, los estudiantes deben haber desarrollado competencias específicas, transversales y claves, bilingüismo hace parte de este último grupo. De esta manera, la competencia a desarrollar durante el programa es “interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas” (Servicio Nacional de Aprendizaje, 2021).

Teniendo en cuenta la competencia de aprendizaje y las temáticas que se deben revisar durante el desarrollo del periodo académico, se establecen los objetivos curriculares. De esta manera, se espera que al final de la aplicación de esta experiencia gamificada, los aprendices desarrollen una serie de habilidades en la competencia de inglés; específicamente, se busca cumplir con los siguientes objetivos:

- **Objetivo general:**

- Narrar acontecimientos del pasado de manera oral y escrita utilizando el pasado simple de forma afirmativa, negativa e interrogativa.

- **Objetivos específicos:**

- Emplear el verbo TO BE en pasado
 - Identificar los verbos regulares e irregulares en inglés y sus formas del pasado.
 - Crear oraciones de manera afirmativa, negativa e interrogativa.

3.2.2. Metodología

Siguiendo lo establecido en el marco teórico y el objetivo general, la metodología de este proyecto es la gamificación. Específicamente, consiste en la gamificación de todo el nivel cuatro de inglés, cuyos contenidos se encuentran relacionados al uso de los tiempos del pasado. La experiencia gamificada se divide en diez sesiones virtuales sincrónicas de aproximadamente 1 hora 40 minutos cada una. Teniendo en cuenta los elementos de la gamificación, se utilizan diferentes mecánicas, dinámicas y componentes. Se hace necesario recalcar que todas las actividades planteadas promueven la participación activa por parte del estudiante a través de experiencias vivenciales, fomentando así la motivación intrínseca y el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas.

Las dinámicas que se tendrán en cuenta en esta experiencia son dos: la narrativa y la progresión. Por una parte, se piensa en la narrativa como el hilo conductor de las sesiones y actividades a realizar. Los temas curriculares corresponden al uso del pasado en inglés, por ende, se plantea la historia en un mundo ficticio del año 4.001 llamado *Voltron 30-66*, en el que los estudiantes deben viajar al pasado – año 3.066 – para salvar a la humanidad del dominio de las máquinas. El mapa del mundo consta de 10 estaciones (ver figura 3), representando las sesiones. La plataforma utilizada para el desarrollo de la mayor parte del

proyecto es *Classcraft*. Por otra parte, como se trata de un mundo con estaciones, la progresión dentro del mundo se convierte en la manera de graficar la progresión en los conocimientos adquiridos por los dicientes y que les serán necesarios para enfrentarse en la batalla final.

Figura 3. Mapa del mundo Voltron-3066



Fuente: Elaboración propia

Las mecánicas utilizadas son la competencia, la cooperación, la retroalimentación y los premios. Si bien se podría interpretar la competencia como algo inverso a la cooperación, no es así. Teniendo presente los tipos de jugadores descritos anteriormente y el contexto en el que se plantea este proyecto, algunas de las actividades se plantean de manera individual y otras en equipo. Esto con el fin de dinamizar y desarrollar competencias como la resolución de problemas y la cooperación. Adicionalmente, la retroalimentación constante se contempla como una parte indispensable en cualquier proceso de enseñanza/aprendizaje y los premios hacen parte de dicha retroalimentación.

Durante esta experiencia gamificada se tendrán en cuenta varios componentes: avatares, puntos e insignias, misiones y la batalla final. Con el fin de continuar con la narrativa establecida, cada estudiante creará un avatar en Classcraft, la plataforma tiene tres tipos de personajes: guardián, mago y curador; cada uno cuenta con características especiales dentro del juego. Igualmente, se tienen en cuenta los tipos de jugadores según la teoría de Bartle descritos anteriormente (ver tabla 1).

Tabla 1. Personajes en Classcraft y su relación con la teoría de Bartle

Tipo de personaje	Características	Tipos de jugadores según la teoría de Bartle
Guardian	Los guardianes son ideales para los estudiantes que tienden a tener problemas durante las clases, pero que no se dan por vencidos. Son fuertes y atrevidos. Les encanta la diversión y siempre están listos para realizar los desafíos que se plantean.	Asesinos y triunfadores
Mago	Los magos son perfectos para los estudiantes que les va bien en las clases. Son curiosos y creativos. Les gusta proponer soluciones innovadoras y arriesgadas a los problemas.	Exploradores y triunfadores
Curador	Los curadores son idóneos para aquellos que les encanta ayudar a los demás. Son pacíficos y empáticos. Les agrada compartir el conocimiento con los demás pues están convencidos que todos pueden potenciar sus habilidades	Socializadores y exploradores

Fuente: Elaboración propia

Además, se contará con un sistema de puntos de experiencia (EP) que se obtendrán al realizar cada misión; la cantidad máxima de puntos por misión será 1000 y su obtención dependerá del desempeño que tiene el estudiante, llamado dentro del juego como *time traveler*, durante el desarrollo de la misión. Los puntos también serán gestionados por medio de Classcraft y son estos los que permitirán subir de nivel. Respecto a las insignias, podrán reclamarse con una cantidad de puntos específicos, como se encuentra en la tabla 2 y comprenden ayudas tanto para las misiones como para la batalla final. Cada *time traveler* podrá adquirir las insignias por medio de un formulario de Google (Anexo 1). En total, se cuentan con tres insignias. De igual modo, durante la experiencia, se cuentan con seis misiones que permiten la adquisición de los conocimientos necesarios para enfrentarse a la batalla final.

Tabla 2 Insignias por puntos

Nombre	Descripción	Puntos necesarios	Insignias
The DeLorean	El viajero del tiempo puede repetir una misión que no haya cumplido con lo requerido.	1000 puntos	
Phone glasses	El viajero del tiempo puede llamar o pedir ayuda a alguien más durante el desarrollo de una misión.	3000 puntos	
The hover board	El viajero del tiempo puede faltar a una sesión sin tener ninguna consecuencia.	5000 puntos	

Fuente: Elaboración propia

3.2.3. Cronograma

Como se mencionó anteriormente, la implementación de este proyecto consta de 10 sesiones y se llevará a cabo en el trimestre I del año; una vez se retorne de las vacaciones de Navidad y año nuevo. Se contará, entonces, de sesiones de 1h40 cada martes. En la siguiente tabla se muestra la temporalización del proyecto.

Tabla 3. Cronograma del proyecto

Sesión	Nombre	Fecha	Misión	Objetivo
1	Back to the future	1 de febrero del 2022	Sí	Contextualizar la experiencia gamificada denominada “back to the future”.
2	The tribe Wult	8 de febrero del 2022	Sí	Emplear el verbo TO BE en pasado
3	Secrets	15 de febrero del 2022	Sí	Relacionar los verbos regulares en inglés y sus respectivas formas de conjugación.

4	The magic spell	22 de febrero del 2022	Sí	Pronunciar correctamente los verbos regulares en pasado
5	No rules	1 de marzo del 2022	Sí	Identificar y utilizar los verbos irregulares en inglés
6	The ANI circle	8 de marzo del 2022	No	Determinar el uso de las formas afirmativas, negativas e interrogativas en inglés
7	The exchange	15 de marzo del 2022	Sí	Determinar el uso de las formas afirmativas, negativas e interrogativas en inglés.
8	Getting ready	22 de marzo del 2022	No	Describir la batalla final.
9	Forging Powers	29 de marzo del 2022	No	Realizar y analizar los avances de la batalla final.
10	The final battle	5 de abril del 2022	Sí	Narrar acontecimientos del pasado de manera oral y escrita utilizando el pasado simple de forma afirmativa, negativa e interrogativa.

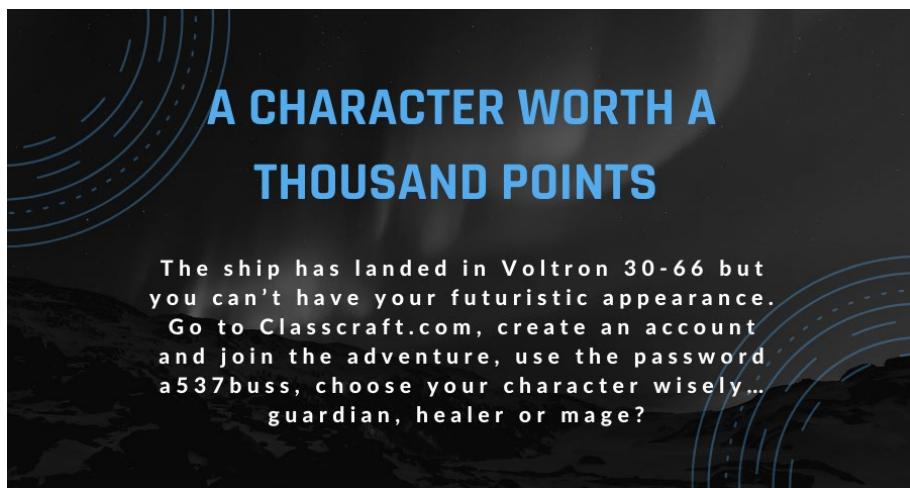
Fuente: Elaboración propia

3.2.4. Actividades

En esta sección, se describen las sesiones que se van a implementar, teniendo en cuenta los objetivos, el desarrollo, los recursos, la duración y los puntos que se pueden obtener al completar cada misión, si la hay.

Sesión 1: Back to the future	
Tema: Introducción a la experiencia	
Objetivos:	
Contextualizar la experiencia gamificada denominada “back to the future”.	
Duración: 1h40	Puntos disponibles: 1000
Descripción de la sesión:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mientras se espera que los estudiantes se conecten a la sesión, se comparte en la pantalla el nombre Voltron 30-66 y luego se les pregunta de qué creen que se trata. 	

2. Una vez que los estudiantes hayan hecho sus especulaciones, se muestra el vídeo que introduce la aventura (Anexo 2).
3. Se habla sobre los detalles y desarrollo del curso (misiones, puntos, insignias, etc) y se explora conjuntamente la plataforma Classcraft.
4. Después, se pregunta a los estudiantes qué tipo de personajes creen que están en la aventura y se dialoga al respecto.
5. Misión 1: Cada estudiante crea su personaje en Classcraft, se espera que escojan bajo su criterio así que los tipos de personajes no se impondrán. Se comparte *the mission signal* con los dientes.

Figura 4 Mission signal 1

Fuente: Elaboración propia

6. Mientras los aprendices realizan la misión, se responden cualquier pregunta que se tenga ya sea sobre el desarrollo de la experiencia o el uso de la plataforma.
7. Se termina la sesión compartiendo los personajes creados.

Nombre de la misión: A character worth a thousand points

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Youtube y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante ingresa a la plataforma ClassCraft.

El estudiante crea el personaje que utilizará a lo largo de la experiencia.

Sesión 2: The tribe Wult

Tema: Verbo TO BE en pasado

Objetivos:

Emplear el verbo TO BE en pasado

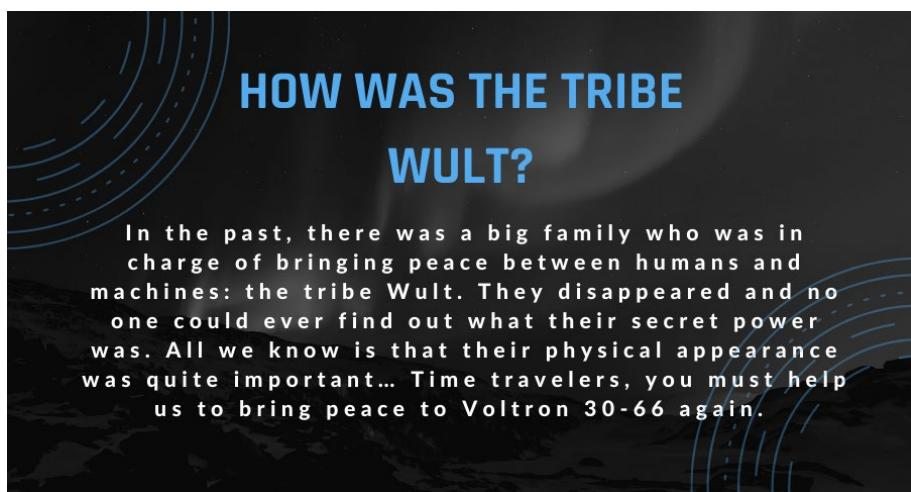
Duración: 1h40

Puntos disponibles: 1000

Descripción de la sesión:

1. Se comparte en pantalla *the mission signal*.

Figura 5. Mission signal 2



Fuente: Elaboración propia

2. Se habla con los aprendices sobre la misión, haciendo énfasis en la parte de la apariencia física. Esto con el objetivo de que sean los estudiantes quienes mencionen el uso del verbo TO BE para describir.
3. Se dialoga sobre el uso de WAS – WERE, promoviendo siempre los conocimientos previos.
4. Se procede a realizar la misión 2, se trata de una actividad de comprensión escrita (Anexo 3) que se realizará en parejas y en la que se describe a la tribu Wult.
5. Una vez los estudiantes terminen, enviarán sus respuestas y se procederá a asignar los puntos correspondientes.

Nombre de la misión: How was the Tribe Wult?

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Youtube y Classcraft – actividad de comprensión escrita.

Criterios de evaluación:

El estudiante reconoce el verbo TO BE en pasado y lo utiliza de manera oral y escrita.

Sesión 3: Secrets	
Tema: Verbos regulares en pasado	
Objetivos:	
Relacionar los verbos regulares en inglés y sus respectivas formas de conjugación.	
Duración: 1h40	Puntos disponibles: 1000
Descripción de la sesión:	
1. Se inicia la sesión con <i>the mission signal</i>	
Figura 6. Mission signal 3	
	
Fuente: Elaboración propia	
2. Se pregunta a los estudiantes a qué creen que se refiere “regulations to the past” hasta que a través de pistas sean ellos quienes mencionen las reglas de los verbos regulares.	
3. Se dialoga con los estudiantes dichas reglas y se realizan algunos ejercicios para ponerlas en práctica.	
4. Se realiza la misión. Consiste en un quiz virtual a través de la plataforma Quizizz, los estudiantes deben obtener un puntaje mayor al de Thaurus para ganar la misión.	
5. Se otorgan los puntos dependiendo de la posición en que quedaron en la misión anteriormente mencionada.	
Nombre de la misión: Defeat Thaurus	

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataforma Classcraft – actividad en Quizziz.

Criterios de evaluación:

El estudiante identifica los verbos regulares en pasado y utiliza las reglas para expresarlos de manera idónea.

Sesión 4: The magic spell

Tema: Pronunciación de los verbos regulares en pasado

Objetivos: Pronunciar correctamente los verbos regulares en pasado

Duración: 1h40

Puntos disponibles: 1000

Descripción de la sesión:

1. Se inicia la sesión recordando la misión anterior y aclarando dudas sobre el uso y reglas de los verbos regulares.
2. Se presenta en la pantalla the mission signal

Figura 7. Mission signal 4



Fuente: Elaboración propia

3. Se habla con los estudiantes acerca de la importancia de pronunciar correctamente el hechizo y que la clave está en el -ED final de los verbos regulares.
4. Se explica cómo deben pronunciarse dichos verbos y se realizan algunos ejercicios.

5. Despues, los jugadores deben grabar un video diciendo el hechizo mágico y compartirlo a través del aula en Flipgrid, uniéndose al grupo con el código **83c4fff8**.
6. Finalmente, se asignan los puntos dependiendo de la calidad en la pronunciación.

Nombre de la misión: The magic spell

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Flipgrid y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante pronuncia los verbos regulares en pasado correctamente.

Sesión 5: No rules

Tema: Verbos irregulares en inglés

Objetivos:

Identificar y utilizar los verbos irregulares en inglés

Duración: 1h40

Puntos disponibles: 1000

Descripción de la sesión:

1. Se muestra a los aprendices las palabras: *dream, dreamt, dreamt; speak, spoke, spoken* y *think, thought, thought*. Luego, se les pregunta qué creen que sean esas palabras.
2. Una vez mencionen los verbos irregulares, se indagará al respecto y se mencionará que dichos verbos deben aprenderse a través de la práctica ya que no cuentan con reglas para su conjugación.
3. Despues, se pedirá crear grupos compuestos por 3 personas y se leerá la *mission signal*.

Figura 8. Mission signal 5



Fuente: Elaboración propia

4. Se pide a los grupos crear una lista con los verbos irregulares que ellos conocen y se proveen algunas herramientas para la adquisición de nuevos verbos.
5. Se da a los jugadores 40 minutos para que se aprendan la mayor cantidad posible y así salir victoriosos del torneo.
6. Se da inicio al torneo. Cada equipo tendrá un documento en Drive para depositar sus respuestas. En la pantalla verán un verbo y ellos deberán escribir el pasado simple y participio del mismo.
7. Al final, se asignarán los puntos teniendo en cuenta la cantidad de respuestas correctas.

Nombre de la misión: Contest

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Drive y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante distingue los verbos irregulares y los utiliza dentro de su léxico.

Sesión 6: The ANI circle

Tema: Formas afirmativas, negativas e interrogativas en pasado

Objetivos:

Determinar el uso de las formas afirmativas, negativas e interrogativas en inglés

Duración: 1h40

Puntos disponibles: 0

Descripción de la sesión:

1. Se inicia la sesión mostrando en la pantalla el título “*THE ANI CIRCLE*”
2. Se indaga entre los estudiantes a qué creen que se refiere esto y se realiza un juego *HANGMAN* para descubrir que se refiere a: *Affirmative, Negative and Interrogative form*
3. Se recuerda el uso del auxiliar DID cuando se expresan frases negativas e interrogativas.
4. Después, se realiza el ejercicio de comprensión oral “*an important exchange*” (Anexo 4) para seguir practicando las diferentes formas.
5. Se finaliza la sesión con la puesta en común de la actividad.

Nombre de la misión: En esta sesión no hay misión

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet

Criterios de evaluación:

El estudiante distingue las frases afirmativas, negativas e interrogativas en pasado simple.

Sesión 7: The Exchange

Tema: Formas afirmativas, negativas e interrogativas en pasado

Objetivos:

Determinar el uso de las formas afirmativas, negativas e interrogativas en inglés.

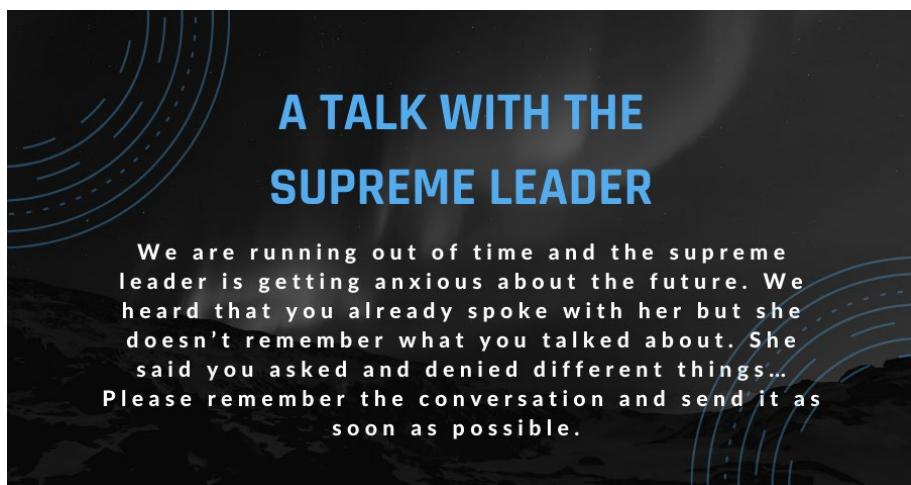
Duración: 1h40

Puntos disponibles: 1000

Descripción de la sesión:

1. Se inicia la sesión con *the mission signal*.

Figura 9. Mission signal 6



Fuente: Elaboración propia

2. Se indaga con los estudiantes sobre la misión a realizar: en parejas deben recrear una conversación con la líder suprema en la que se hacen frases afirmativas, negativas e interrogativas en pasado. Una vez hayan practicado, deben grabar la conversación por medio de un vídeo y compartirla a través del Drive.
3. Se aclaran dudas al respecto y se procede a la realización.
4. Mientras los estudiantes desarrollan la actividad, se aclaran las dudas que surjan.
5. Una vez finalicen, se otorgan los puntos.

Nombre de la misión: The exchange

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Drive y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante formula frases afirmativas, negativas e interrogativas en pasado.

El estudiante pronuncia de manera correcta.

Sesión 8: Getting ready

Tema: Explicación de la batalla final

Objetivos:

Describir la batalla final.

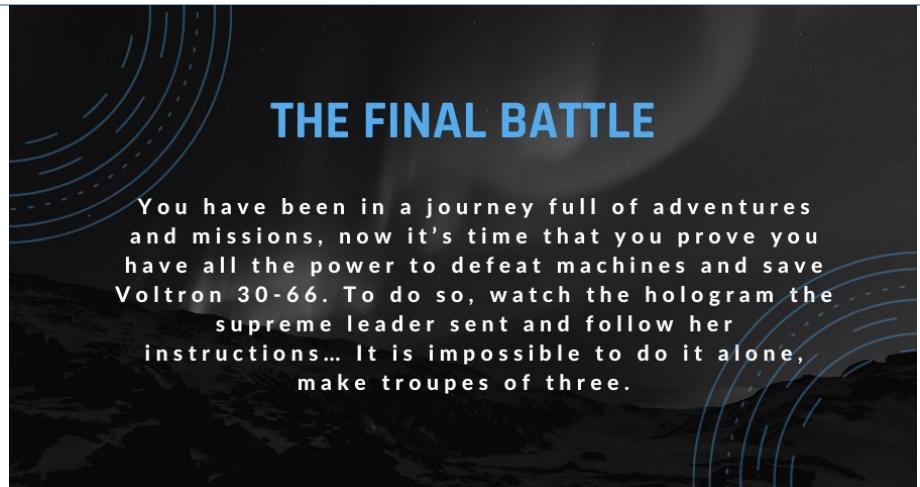
Duración: 1h40

Puntos disponibles: 0

Descripción de la sesión:

1. La sesión inicia con el último *mission signal*.

Figura 10. Mission signal 7



Fuente: Elaboración propia

2. Se dialoga acerca de la batalla final buscando despertar la curiosidad de los aprendices.
3. A continuación, se visualiza el holograma de la líder suprema con las instrucciones (Anexo 5).
4. Se aclara cualquier duda que tengan los alumnos y se recalca que la siguiente sesión se deben mostrar adelantos de la misión.

Nombre de la misión: En esta sesión no hay misión

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Youtube y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante comprende las instrucciones brindadas.

Sesión 9: Forging powers

Tema: Avances de la batalla final

Objetivos:

Realizar y analizar los avances de la batalla final.

Duración: 1h40

Puntos disponibles: 0

Descripción de la sesión:

1. Se recuerda que la sesión es dedicada a los avances de la batalla final.
2. Se utiliza el tiempo para realizar las respectivas correcciones y ayudas que necesiten los estudiantes.

Nombre de la misión: En esta sesión no hay misión

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet.

Criterios de evaluación:

El estudiante demuestra avances en la realización de la batalla final.

Sesión 10: The final battle

Tema: La batalla final

Objetivos:

Narrar acontecimientos del pasado de manera oral y escrita utilizando el pasado simple de forma afirmativa, negativa e interrogativa.

Duración: 1h40

Puntos disponibles: 1000

Descripción de la sesión:

1. Para iniciar, se presenta el holograma de la líder suprema en la que da inicio a la batalla final (Anexo 6).
2. Cada tropa presentará su vídeo/historia ante el gran tribunal con el fin de ser evaluado.
3. Se asignarán los puntos dependiendo de la calidad de los vídeos.

Nombre de la misión: The final battle

Recursos: sala de reuniones virtuales (Zoom, Meet o Teams) – computadores, tablets o celulares con cámara y micrófono – internet – plataformas Youtube y Classcraft.

Criterios de evaluación:

El estudiante narra acontecimientos del pasado utilizando frases afirmativas, negativas e interrogativas.

El estudiante pronuncia de manera apropiada.

3.2.5. Medidas de atención a la diversidad

Como se ha manifestado anteriormente, el proyecto se implementará con un grupo de nueve aprendices de formación técnica; entre ellos, ninguno cuenta con diversidad funcional. Ahora bien, las actividades planteadas cuentan con características que permiten su implementación

en diferentes contextos. Por ejemplo, las actividades audiovisuales, tales como los vídeos, cuentan con subtítulos que no sólo permiten un mejor entendimiento de la lengua extranjera, sino también un apoyo para las personas que tengan problemas auditivos. Asimismo, para las sesiones en vivo, se cuenta con la herramienta de subtítulos de la plataforma Meet.

Por otra parte, la información brindada se ofrece de diversas maneras con el fin de que los estudiantes adquieran los conocimientos teniendo en cuenta su propio estilo de aprendizaje. Además, las misiones planteadas pretender fomentar la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2011).

3.2.6. Evaluación

3.2.6.1. Sistema de evaluación

La evaluación se ve como una parte muy importante del proceso formativo ya que permite analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje. Es por ello que el proyecto contará con un proceso de evaluación formativa y sumativa. Es decir, tanto al inicio como al final del proyecto, los estudiantes desarrollarán un mismo cuestionario sobre las temáticas del ciclo, esto se hace con el fin de verificar los conocimientos obtenidos por parte de los estudiantes. Por otra parte, cada misión contará con un instrumento de evaluación específico que se encuentra en la tabla 4 y que es el que permitirá otorgar los puntos para cada una de las actividades.

Tabla 4 Instrumentos de evaluación

Misión	Instrumento de evaluación
A character worth a thousand points	Lista de chequeo (Figura 11)
How was the Tribe Wult?	Taller (Anexo 3)
Defeat Thaurus	Quiz (Anexo 8)
The magic spell	Lista de chequeo (Figura 12)
The exchange	Rúbrica (Figura 13)
The final battle	Rúbrica (Figura 14)

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5 Lista de chequeo actividad “a character worth a thousand points”

CHECKLIST: A CHARACTER WORTH A THOUSAND POINTS			
TIME TRAVELER NAME:			
ITEM	CONDITION		COMMENTS
	YES	NO	
The time traveler creates an account in the platform ClassCraft.			
The time traveler builds the character that suit them the most.			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6 Lista de chequeo actividad “the magic spell”

CHECKLIST: THE MAGIC SPELL			
TIME TRAVELER NAME:			
ITEM	CONDITION		COMMENTS
	YES	NO	
The time traveler uploads the video to Flipgrid.			
The time traveler reads all the magic spell.			
The time traveler distinguishes the different ways to pronounce regular verbs in past.			
The time traveler pronounces the regular verbs in past accurately.			

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7 Rúbrica actividad “the Exchange”

CRITERIA	EXCELLENT	GOOD	NEEDS IMPROVEMENT	UNSATISFACTORY
				(20 points) (14 points)
GRAMMAR	Grammar is accurate throughout the video (35 points)	Grammar is accurate but there are some mistakes (28 points)	There are many grammar mistakes	Grammar is not accurate
SENTENCES	All sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (30 points)	Most of the sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (24 points)	Just few sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (20 points)	None of the sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (12 points)
PRONUNCIATION	Pronunciation is clear and accurate (35 points)	Pronunciation is good but some terms are incorrect (28 points)	Pronunciation is not accurate most of the time (20 points)	Pronunciation is not clear nor accurate (14 points)
COMMENTS:				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8 Rúbrica actividad “the final battle”

CRITERIA	EXCELLENT	GOOD	NEEDS IMPROVEMENT	UNSATISFACTORY
				(15 points) (5 points)
GRAMMAR	Grammar is accurate throughout the video (25 points)	Grammar is accurate but there are some mistakes (20 points)	There are many grammar mistakes	Grammar is not accurate
SENTENCES	All sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (25 points)	Most of the sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (20 points)	Just few sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (15 points)	None of the sentences used are in simple past combining negative, affirmative and interrogative forms (5 points)
PRONUNCIATION	Pronunciation is clear and accurate	Pronunciation is good but some terms are incorrect	Pronunciation is not accurate most of the time	Pronunciation is not clear nor accurate

	(25 points)	(20 points)	(15 points)	(5 points)
VISUAL SUPPORT	Visual aid showing effort and creativity is used thus improving the overall video (25 points)	Visual aid is good, but there are some aspects difficult to observe (20 points)	Visual aid is not related to the story told (15 points)	There is not visual aid (5 points)
COMMENTS:				

Fuente: Elaboración propia

3.2.6.2. Evaluación del proyecto

En cuanto a la evaluación del proyecto, a continuación se presenta la apreciación que se puede realizar antes de su implementación a través de una matriz DAFO en la que se analizan las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. Es importante recalcar que las debilidades y fortalezas parten de factores internos mientras que las amenazas y oportunidades se pueden dar por circunstancias externas.

Figura 11 Matriz DAFO

Back to the future: aprendiendo inglés a través de la gamificación en el sena

ANÁLISIS DAFO

D	A	F	O
DEBILIDADES No se tuvo en cuenta la opinión de los estudiantes en cuanto a la narrativa. No se creó material extra para los estudiantes que lo requieran.	AMENAZAS Los estudiantes no se sientan motivados con la narrativa del proyecto. No se cuenten con las diez sesiones para desarrollar el proyecto debido a eventos en el Centro Educativo.	FORTALEZAS La narrativa del proyecto se mantuvo durante todo el desarrollo. Es la primera vez que se realiza un proyecto así en el Centro Educativo.	OPORTUNIDADES Otros docentes pueden utilizar el proyecto dentro de su propio contexto. Se puede crear un proyecto interdisciplinario.

Fuente: Elaboración propia

Además, una vez aplicada la experiencia gamificada, se realizará un cuestionario a los estudiantes para conocer sus percepciones en cuanto a la metodología aplicada, las mecánicas, dinámicas y componentes utilizados en el desarrollo. Esto permitirá realizar los ajustes necesarios para posteriores proyectos, ya sea con el mismo grupo o con uno diferente.

4. Conclusiones

Como se expuso anteriormente, debido a la globalización y a las dinámicas actuales de la sociedad, el idioma inglés se ha convertido en la lengua franca. Sin embargo, los resultados de Colombia ante el dominio de este idioma han puesto en evidencia que es necesario seguir buscando alternativas para el aprendizaje de este idioma. Así, este proyecto buscaba implementar la gamificación como metodología activa para los procesos de enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera en un grupo de estudiantes de desarrollo de software. Con el fin de cumplir con dicho propósito, se plantearon algunos objetivos específicos.

Primero, se pretendía identificar el concepto de metodología activa y las diferentes oportunidades que se presentan para ponerlas en práctica. Ante esto, se puede concluir que las metodologías activas ponen en el centro del proceso al estudiante lo que permite que se involucre más en su proceso educativo y mejore su motivación, siendo la gamificación una de las metodologías más prometedores en el presente.

En segundo lugar, se planteaba conocer a fondo el concepto de gamificación y todos sus componentes. Se encontró que esta metodología ha sido implementada en diferentes ámbitos y niveles educativos. Asimismo, se establecieron los factores que se deben tener en cuenta al momento de gamificar las prácticas docentes para tener así una ruta a seguir y encontrar los elementos más apropiados al contexto en el que se encuentra.

Finalmente, se ambicionaba centrarse en la gamificación dentro de la educación, haciendo un énfasis en el uso de esta metodología dentro del aula de lenguas extranjeras. De esta manera, se localizaron buenas prácticas en el uso de esta en diferentes niveles educativos, arrojando como resultado un aumento en la motivación por parte de los estudiantes, lo que permitía adquirir los conocimientos lingüísticos de una manera más sencilla y práctica.

Así, la necesidad de encontrar alternativas diferentes para los procesos de enseñanza/aprendizaje y la teoría investigada en el marco teórico fue el punto de partida para planear el proyecto de innovación educativa. Sin lugar a dudas, este proyecto pone de manifiesto que las metodologías tradicionales para la enseñanza de una lengua extranjera no son siempre la única opción, sino que, a través de un sistema gamificado se pueden brindar a los estudiantes experiencias significativas que les permita desarrollar las competencias del idioma inglés de una manera más vivencial y dinámica.

5. Limitaciones y prospectiva

Una vez finalizado este proyecto de innovación educativa, se encuentran algunas limitaciones y prospectivas que se deben poner en consideración no sólo al momento de su puesta en marcha, sino de planear otro proyecto que involucre la gamificación como metodología activa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Si bien este proyecto aún no se ha puesto en marcha, entre las limitaciones más destacadas es el tiempo con el que se cuenta para desarrollarlo, ya que dos horas semanales no se consideran suficientes para adquirir las competencias de un idioma extranjero. Es importante, en ese sentido, buscar alternativas que le permitan a los estudiantes seguir practicando constantemente los conocimientos adquiridos y que el inglés vaya más allá de una asignatura o aula de clase.

Igualmente, otro aspecto que supuso un reto al momento de realizar el Trabajo Fin de Máster fue la búsqueda de bibliografía en cuanto al uso de la gamificación en Colombia ya que se encontraron varias propuestas para ponerla en práctica, pero sin resultados reales. Esto demuestra que esta metodología aún no es muy reconocida en el país y que se hace necesario compartir esta estrategia con otros docentes.

En cuanto a las prospectivas que surgen a partir de la creación del proyecto, se espera aplicar el proyecto para así analizar los resultados y verificar el impacto de la gamificación en el aula de inglés. A partir de ello, se podrían hacer las modificaciones correspondientes para que se respondan las necesidades de los estudiantes y sea beneficioso para su proceso de

aprendizaje. Asimismo, este proyecto se plantea para uno de los ciclos de inglés, sería pertinente crear experiencias gamificadas para los demás niveles de inglés.

En el futuro, los aspectos aquí planteados pueden ser un punto de partida para que la gamificación sea implementada con diferentes grupos y temas curriculares. De hecho, sería interesante plantear un proyecto interdisciplinar que combine los aspectos técnicos como el desarrollo de software, el inglés y cuyo lazo de unión sea la gamificación.

6. Referencias bibliográficas

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(19). Obtenido de
https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs
- Bonilla, L., & Díaz, M. (2019). INCIDENCIA DE LOS FACTORES SOCIO-AFECTIVOS EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(14), 49-64. Obtenido de
<http://www.scielo.org.ar/pdf/rece/v1n14/v1n14a04.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la Gamificación*. Madrid: Gabinete de Tele-Educación Universidad de Madrid. Obtenido de
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 29-41. Obtenido de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>
- De La Cruz, K., Velarde, J., & Zavala, L. (2021). Gamificación en la enseñanza de inglés en educación superior. En *Diálogos en educación, empresa, sociedad y tecnologías* (págs. 9-25). Colombia: Eidec editorial. Obtenido de <https://editorialeidec.com/wp-content/uploads/2021/06/DIALOGOS-EN-EDUCACION-EMPRESA-SOCIEDAD-Y-TECNOLOGIAS-ISBN-978-958-53472-2-9.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, (págs. 9-15). Tampere. Obtenido de
https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification
- Education First. (2020). *EF EPI - Índice del Dominio del Inglés de EF*. Miami: Education First. Obtenido de
https://www.ef.com/assetscdn/WIBIwq6RdJvcD9bc8RMd/legacy/_/~/media/centralefcom/epi/downloads/full-reports/v10/ef-epi-2020-spanish-latam.pdf
- García, F., García, Ó., & Martín, M. (2018). La gamificación como recurso para la mejora del aprendizaje del inglés en la educación primaria. *Red de investigación sobre liderazgo y mejora de la educación*, 466-468. Obtenido de
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/682944>
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books, New York.
- INSTITUTO COLOMBIANO PARA LA EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN (Icfes). (2021). *Informe nacional de resultados del examen Saber 11° 2020*. Bogotá: Icfes. Obtenido de
<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/2211695/Informe+nacional+de+resultados+Saber+11+2020.pdf>
- Jambrina, P., Gómez, A., & Vergara, D. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*(29), 1-16. Obtenido de <https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/47048>

- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). Moving learning games forward. *The Education Arcade*, 1-56. Obtenido de https://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- Luelmo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Revista del Departamento de Filología Moderna*, 4-21. Obtenido de <http://www3.uah.es/encuentrojournal/index.php/encuentro/article/view/2>
- Moreno, A. (2015). La gamificación para (auto)evaluar las competencias léxico-gramaticales en el aula de inglés como segunda lengua en el contexto de la enseñanza a distancia. *Verbeia: Journal of English and Spanish Studies = revista de estudios filológicos*, 75-99. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6870010>
- Muntaner, J., Pinya, C., & Mut, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 96-114. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/339622216_El_impacto_de_las_metodologias_activas_en_los_resultados_academicos
- Pérez-Pueyo, Á. (2017). METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EVALUACIÓN FORMATIVA. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 801-807. Obtenido de <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/822>
- Roig-Vila, R., & Álvarez, J. (2019). Repercusión en Twitter de las metodologías activas ABP, Flipped Classroom y Gamificación. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 79-96. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/93407>
- Servicio Nacional de Aprendizaje. (2017). CIRCULAR 237 DE 2017. *Orientaciones para la formación en lenguas 2018*. Obtenido de https://normograma.sena.edu.co/normograma/docs/circular_sena_0237_2017.htm#INICIO
- Servicio Nacional de Aprendizaje. (2021). *Guía de diseño curricular*. SENA.
- Sprachcaffe. (2017). ¿Por qué estudiar inglés? Obtenido de Sprachcaffe Languages Plus: <https://www.sprachcaffe.com/espanol/porque-estudiar-ingles.htm>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

7. Anexos

7.1. Anexo 1

Formulario para intercambiar puntos por insignias

<https://forms.gle/yWVUbNRpUvE8sPgZ9>



Badges Back to the Future

Dear time traveler,
Please fill in the information if you want to exchange your points for the badges. Do you want the DeLorean, the phone glasses or the hover board?

[Switch account](#) 

The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form. Only the email you enter is part of your response.

*** Required**

Email *

Your email

What's your name? *

Your answer

7.2. Anexo 2

Vídeo introductorio a la aventura: <https://www.youtube.com/watch?v=CYmCDWzvuxk>



Back to the future: Introduction to the adventure

7.3. Anexo 3

Comprensión escrita, the tribe Wult

<https://drive.google.com/file/d/1sS70ZUIQMXOjK1P3HQeAJGu8oeUawuzU/view?usp=sharing>



Time travelers' names: _____ & _____

BEFORE READING

1. Discuss with your friend how you imagine the Tribe Wult were.
2. Find synonyms for the following words:

Sight: _____

Isolated: _____

Heir: _____

Whereabouts: _____

READING

1. Read as many times as you need in order to understand fully the text.



Two hundred years ago, there was a tribe who gave peace between humans and machines: the Tribe Wult. They were a very big family who were located in the south-east of Voltron. The Wult men were superior to any other human, they were approximately 80 inches tall and their bodies were so strong that they could lift 300 pounds. Women were also taller and tougher than any other race, but it didn't stop them from being the most beautiful ladies in the world. This tribe was recognized for having brown hair, purple lips and eyes and charm in their sight. One day, they disappeared without notice... Their houses were isolated and there was sadness in the environment. Many mages tried to find out what happened with the Wult's, but it was impossible to know. The last heir of them is the Supreme Leader, but she was forbidden to tell the whereabouts of her family. Today, she is our commander since she has all the beauty and wisdom of her ancestors. Long life to the Tribe Wult!

7.4. Anexo 4

Comprensión oral: an important Exchange

https://drive.google.com/file/d/1Nr40m8u85VwTx6d5VYLYmGvG2_JZd4Wg/view?usp=sharing



Time travelers' names: _____ & _____

BEFORE LISTENING

1. Look for the past form of the following verbs:

Keep:	Disappear:
Happen:	Become:
Fight:	Take:
Convince:	Be:
Stop:	Tell:

LISTENING



An important exchange.mp3

<https://drive.google.com/file/d/1FrBmj2cS74v9E1fWyxXgHP96d2nxXoS/view?usp=sharing>

Listen to the story as many times as you find necessary in order to understand the information given. Discuss with your partners and answer "who is Grw?"



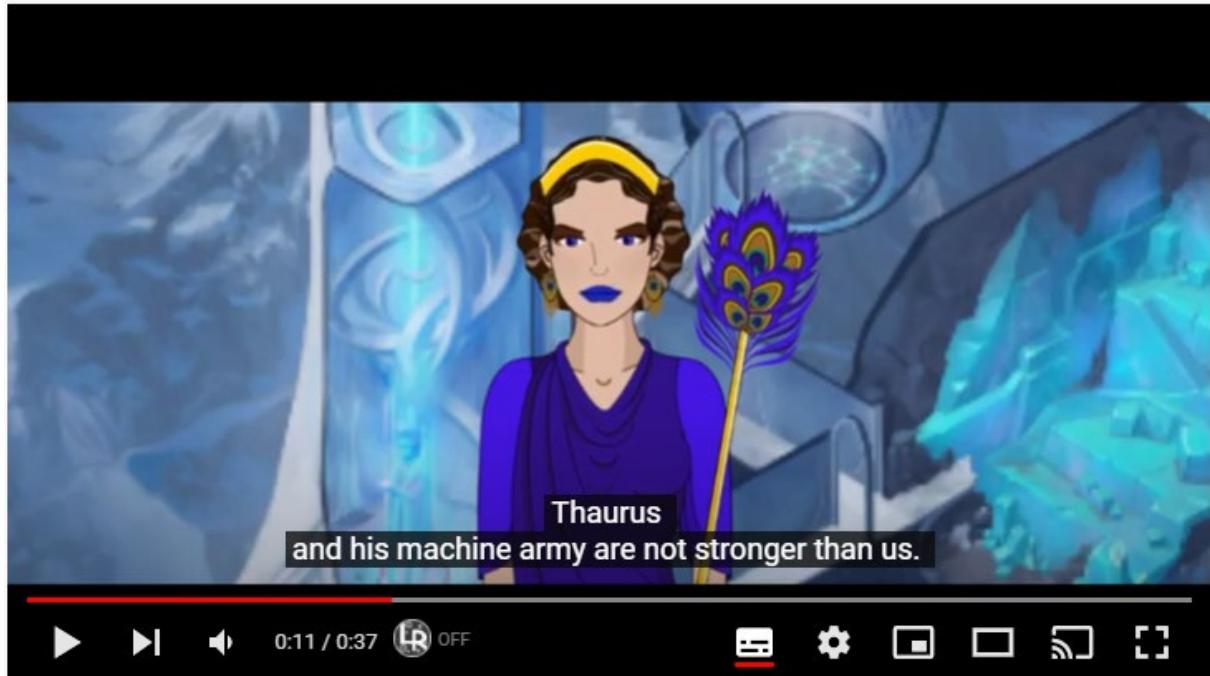
AFTER LISTENING

Create a conversation with your friend in which you find out a way to prevent the attack from Thaurus, share it with your group of time travelers

7.5. Anexo 5

Holograma instrucciones batalla final

<https://youtu.be/YtWL1E8yzkw>

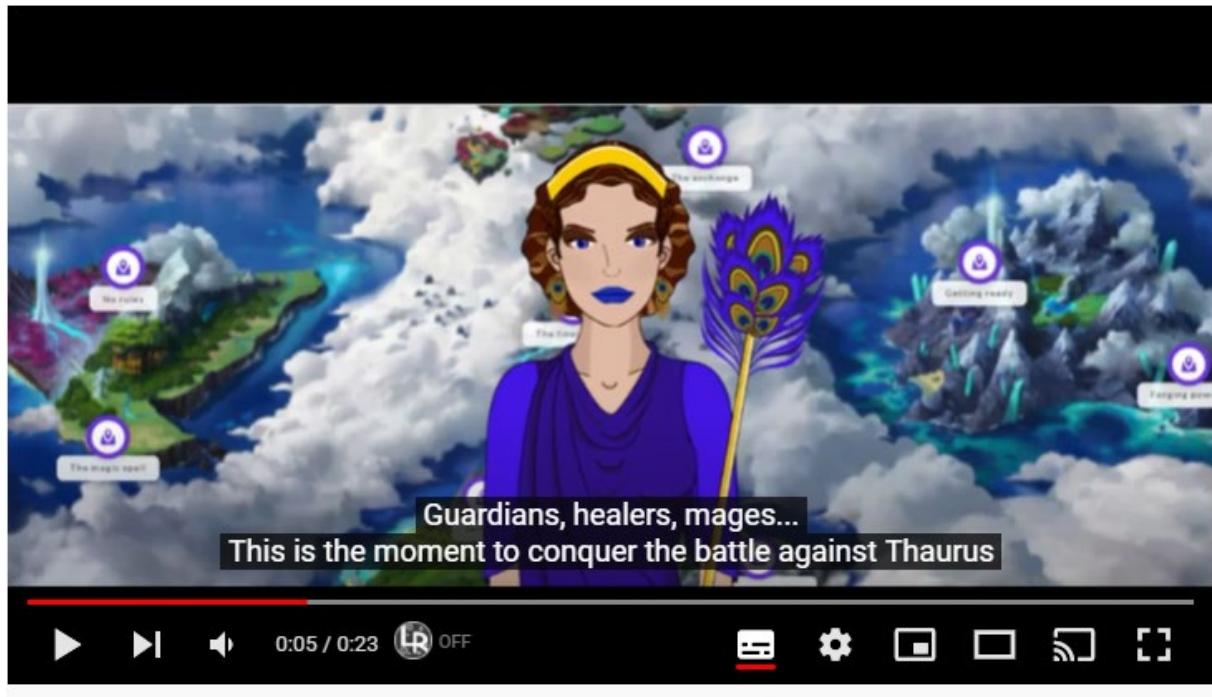


Gamification Back to the Future. Supreme Leader Instructions

7.6. Anexo 6

Holograma inicio batalla final

<https://youtu.be/mzqIkYBmFq0>



Gamification Back to the Future - Supreme Leader Final Battle

7.7. Anexo 8

Quiz *Defeat Thaurus*

<https://quizizz.com/admin/quiz/61eb2a3b9e6040001ea16233/defeat-thaurus>

The screenshot shows a Quizizz quiz titled "Defeat Thaurus". The quiz is categorized under "7th - Professional Development" and is available in English and Other languages. It has 0% average accuracy and 0 plays. The quiz was created by Paola Esquivel and published 1 minute ago. There are buttons for saving, sharing, and editing. Below the main title, there are two purple buttons: "INSTRUCTOR-LED SESSION Start a live quiz" and "ASYNCRONOUS LEARNING Assign homework".