



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Tecnología Educativa
y Competencias Digitales

La gamificación: una estrategia didáctica y
narrativa en el fortalecimiento del proceso
de adquisición del inglés (B1)

Trabajo fin de estudio presentado por:	Jefferson Ortiz Quiceno
Tipo de trabajo:	Proyecto de Innovación
Director/a:	Lorena Balseca Cordova
Fecha:	07-febrero-2024

Resumen

En este Trabajo de Fin de Máster se presenta un proyecto que se enmarca en el concepto de innovación educativa, utilizando una estrategia acorde con los tiempos tecnológicos: la gamificación. Esta metodología activa busca integrar plataformas como Genially, Corubrics y Google Classroom en el proceso de adquisición del idioma inglés para un público universitario, con un enfoque universal accesible para cualquier persona en un nivel B1 que desee fortalecer su adquisición del idioma.

En la justificación, se destaca la importancia del juego como elemento motivador en la enseñanza y su potencial en la tecnología. Se realiza un análisis detallado en el marco teórico con la aportación de diversos autores que respaldan la integración del juego y la tecnología. Además, se presenta una propuesta basada en retos, insignias y avatares (ver Figura 3); plataformas virtuales, aplicaciones y foros; y contenidos fonológicos y léxicos, con el objetivo de potenciar habilidades lingüísticas y afectivas del estudiante, respaldada por los estatutos legales sobre bilingüismo y estándares internacionales.

La secuencia de trabajo se explica detalladamente, donde la narrativa adquiere vital importancia como elemento central de la gamificación. A través de veinte actividades lineales, los estudiantes se sumergen en el universo de Dragon Ball, utilizando seis avatares para cumplir la misión de salvar mundos. En cada mundo, enfrentan desafíos como destruir villanos, seguir pistas y acumular cien puntos. Se pueden obtener insignias que ayudan a superar obstáculos y alcanzar el objetivo. Cada misión se enfoca en potenciar habilidades como la planificación de tareas, narración de hechos, grabación de videos, participación en foros, trabajo en grupo, y la interacción con plataformas lúdicas.

Todo el diseño sigue el enfoque del Camino del héroe de Campbell, donde cada estudiante enfrenta retos para avanzar al siguiente nivel. En conclusión, se destaca que la gamificación como estrategia educativa, especialmente en el fortalecimiento de la adquisición de un idioma, está en constante evolución. A medida que la tecnología avance, será evidente la importancia de integrar el juego y la ciencia de manera efectiva.

Palabras clave: gamificación, narrativa, adquisición del inglés, habilidades lingüísticas.

Abstract

This Master's Thesis presents a project framed within the concept of educational innovation, aiming to utilize a strategy in line with contemporary technological trends: gamification. This active methodology seeks to integrate platforms like Genially, Corubrics, and Google Classroom into the process of acquiring the English language for a university audience, with a universal approach accessible to anyone at a B1 level looking to strengthen their language acquisition.

In the justification, the significance of games as a motivating element in teaching and their potential in technology is emphasized. A detailed analysis within the theoretical framework, supported by various authors endorsing the integration of game and technology, is provided. Additionally, a proposal is introduced based on challenges, badges, and avatars; virtual platforms, applications, and forums; and phonological and lexical content, with the aim of enhancing linguistic and affective skills, backed by legal statutes on bilingualism and international standards.

The work sequence is explained thoroughly, where narrative becomes a crucial element of gamification. Through twenty linear activities, students immerse themselves in the world of Dragon Ball, using six avatars to accomplish the mission of saving worlds. In each world, they face challenges like defeating villains, following clues, and accumulating one hundred points. Badges can be earned to overcome obstacles and achieve the goal. Each mission focuses on enhancing skills such as task planning, storytelling, video recording, forum participation, group work, and interaction with playful platforms.

The entire design follows Campbell's Hero's Journey approach, where each student faces challenges to progress to the next level. In conclusion, it is highlighted that gamification as an educational strategy, especially in strengthening language acquisition, is in constant evolution. As technology advances, the effective integration of game and science will become increasingly evident.

Keywords: gamification, narrative, English acquisition, linguistic skills.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
1.2. Justificación	8
1.3. Planteamiento del problema	9
1.4. Objetivos	10
1.3.1. Objetivo general	10
1.3.2. Objetivos específicos	10
2. Marco teórico	11
2.1. De la gamificación y la motivación	11
2.2. De la narrativa	14
2.3. De los elementos de la gamificación	16
2.4. De la enseñanza-aprendizaje del inglés	16
2.5. De las habilidades, del MCER y del MEN	18
2.6. De las habilidades puntuales	20
3. Contextualización y diseño	21
3.1. De la población y los destinatarios	21
3.2. Del diseño	23
3.2.1. Objetivo general	23
3.2.2. Objetivos específicos	23
4. Metodología	23
4.1. Diseño instruccional	25
4.2. El área de trabajo	28
4.3. Las instrucciones	29
4.5. La hoja de ruta	30
4.6. Cronograma	31
4.7. Escalonamiento	31
4.10. Medidas de atención a la diversidad	32

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)	
4.11. Evaluación	33
4.12. Puesta en escena	33
4.13. Actividades	34
5. Conclusiones	41
6. Limitaciones y perspectivas	42
7. Referencias bibliográficas	44
8. Anexos	47
8.1. Anexo 1	47
8.2. Anexo 2	47
8.3. Anexo 3	48
8.4. Anexo 4	48
8.5. Anexo 5	49
8.6. Anexo 6	49
8.7. Anexo 7	50
8.8. Anexo 8	50
8.9. Anexo 9	52
8.10. Anexo 10	52

Índice de figuras

Figura 1. Las 12 etapas del viaje del héroe según Campbell	15
Figura 2. Jerarquía de los elementos.	16
Figura 3. Avatares de la herramienta.	25
Figura 4. Diagrama de flujo del juego	26
Figura 5. La misión y la narrativa propuesta.	26
Figura 6. De los personajes y los mundos.	27
Figura 7. Los héroes.	28

Índice de tablas

Tabla 1. Cronograma de la implementación.....	31
Tabla 2. La caja de herramientas	32
Tabla 3. De los mundos, las actividades y la lingüística, Namekusei	34
Tabla 4. De los mundos, las actividades y la lingüística, Vegeta	35
Tabla 5. De los mundos, las actividades y la lingüística, Androide	37
Tabla 6. De los mundos, las actividades y la lingüística, Tierra	39

1. Introducción

Este trabajo explora la complejidad del ser humano y su constante búsqueda de satisfacción, desde necesidades básicas hasta placeres superfluos. A diferencia de los animales, el ser humano, guiado por un deseo casi hedonista, busca más allá de la supervivencia, aspirando a disfrutar y gozarse en su existencia. Se destaca el juego como una forma primitiva de interacción con el entorno, crucial para el aprendizaje y la diversión.

En el contexto actual, donde la educación se ha adaptado a la era de la información y la tecnología, se aborda la gamificación como estrategia didáctica. Este enfoque busca fusionar juego y tecnología para mantener las pulsiones sociales y fortalecerlas con las herramientas modernas. Se argumenta la importancia de la narrativa y la tecnología como potentes medios de comunicación global que conectan culturas, promoviendo la "ciudadanía del mundo". En este contexto, el aprendizaje del inglés se presenta como un medio para construir lazos entre naciones.

El trabajo propone una herramienta didáctica basada en un juego interactivo que utiliza personajes de la cultura popular japonesa, como Dragon Ball. Dirigida a estudiantes de educación superior con experiencia previa en inglés, la herramienta tiene como objetivo cumplir con los requisitos educativos de alcanzar un nivel B1 en el idioma. El diseño detalla la ejecución paso a paso y todas las partes que componen esta propuesta didáctica.

1.2. Justificación

Los tiempos actuales se han visto influidos por un elemento vector como la tecnología y la comunicación. A su vez, estos han generado un ambiente en donde el estar aquí, se ha transformado en un estar allá, todo bajo la magia de un clic de mouse. A este proceso globalizador, en donde las barreras transnacionales parecen difuminarse con facilidad, salta a la vista la necesidad de desarrollar procesos comunicativos eficientes y amplios en donde todos puedan interactuar sin problemas. El idioma inglés ha devenido en una herramienta eficiente y efectiva a la hora de completar ese proceso globalizador.

A esto surge el interés de robustecer el proceso de adquisición de este idioma y a su vez el número de usuarios que permitan conectar el mundo. Pero para lograr dicho objetivo

se ha pensado en la gamificación como una de esas herramientas del mundo contemporáneo que mejor podría combinar tanto la tecnología con el campo comunicativo. Tanto el juego como la comunicación se complementan para crear un ambiente de aprendizaje -tanto áulico como extracurricular- capaz de fomentar un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para lograr el propósito es de suma importancia entender que el juego es una de esas maneras que mejor ha logrado que los estudiantes se preparen para la vida, ya que mediante los retos se incrementa en ellos la motivación. Así, intentar comprender el para qué de implementar una estrategia gamificada cobra sentido, ya que está conectada directamente con la motivación y esta a su vez es fundamental a la hora de exponerse al aprendizaje. Como bien diría Arcila (2023) al referirse a este tema:

la gamificación abarca un propósito más amplio en el que no sólo se busca divertir, sino crear experiencias que permitan transportar a los estudiantes a un entorno que los motive, en el cual puedan ser autónomos y aprender a través del juego (p. 15).

Pero, aunque la meta de hacer parte de un mundo más abierto y a todos puede parecer interesante, también vale concentrarse en el individuo y sus propósitos particulares.

1.3. Planteamiento del problema

Partiendo de la idea de que para que el colectivo esté bien es necesario que cada individuo esté en excelente condición, vale utilizar una herramienta que logre integrar -no tanto el valor colectivo sino también el individual- los propósitos personales como los grupales. A esta razón la gamificación logra fortalecer no solo la competencia comunicativa sino la moral a partir de fomentar la consecución de retos personales, la motivación intrínseco-afectiva, la persecución de logros, y el sentido que ofrece aprender algo nuevo que pueda servir a los demás (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 10).

Las ventajas que se pueden hallar en el uso de estrategias gamificadas van desde el aprovechamiento de los recursos digitales, de la digitalidad nativa de los jóvenes de hoy en día, de las plataformas interactivas, de la necesidad de conocer culturas nuevas y de establecer con el otro distante una comunicación más personalizada. La idea es fortalecer el proceso de adquisición del idioma mediante una herramienta actualizada e integradora, que no solo se enfoque en un solo propósito, sino en promover una nueva

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1))
manera de transversalizar lo moral con lo práctico de la vida.

Así pues, los beneficiarios de este tipo de herramientas serán todos aquellos que se encuentran en el proceso de adquisición del idioma inglés como LE en un nivel propio del B1. El Ministerio de Educación Nacional, basado en lo estipulado en el Marco Común Europeo de Referencia ha establecido criterios que se direccionen hacia satisfacer la necesidad de fomentar la adquisición de una lengua común que le brinde al hombre el acceso a un mundo globalizado. De la misma manera, la conciencia de generar este tipo de alcances va de la mano con el ritmo creciente de los avances científicos y los procesos de internalización (Guía N° 22, 2006, p.7). De la misma manera, en la página oficial del MEN se puede consultar en la ley 1651 de 2013, como se dictan disposiciones sobre una nueva normativa alrededor del bilingüismo. Reza el artículo 2, punto G: “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera”. Así pues, la legislación actual fomenta de manera enérgica la adquisición de la lengua inglés y promueve espacios en los que se pueda generar una enseñanza-aprendizaje enfocado al mundo actual.

1.4. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Implementar una estrategia de innovación mediante una herramienta gamificada para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés en el nivel B1.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar la base conceptual del término “gamificación” y sus orígenes.
- Describir las tres habilidades lingüísticas (reading [lectura], listening [escucha] y speaking [habla], writing [escritura]) que se fortalecerán en el proceso de adquisición del idioma inglés mediante la herramienta gamificada.
- Desarrollar una estrategia didáctica dentro del marco de la gamificación a partir de recursos tecnológicos on-line.

2. Marco teórico

Diría el italiano Francesco Tonucci que los aprendizajes más relevantes de la vida se hacen a través del juego; Jean Piaget le haría eco a Tonucci afirmando que los niños aprenden porque juegan. Ambas frases, una de un pintor; otra de un psicólogo cognitivo, están estrechamente correlacionadas con la forma de aprender. Para la ciencia, el juego ha sido durante mucho tiempo aquel medio con el cual podemos coquetear con el conocimiento. Ha sido ese elemento que siempre nos ha convocado para analizar cómo el conocimiento y el aprendizaje pueden hallar en medio de ellos un vaso comunicante que les permita vertebrar y hallar sentido. En 1780 el pintor Francisco Goya pintó la obra *La letra con sangre entra*. En aquella obra se puede ver a un profesor castigando a latigazos a un estudiante mientras sus demás compañeros observan. Esta pintura muestra como el dolor fue un método de enseñanza, casi al punto de ser considerado valor del aprendizaje, de un aprendizaje sufrido y significativo. Hoy en día y con todo un aparataje científico a plena capacidad instalada, podemos comprender la necesidad de motivar a una reflexión en la que es imperante saltar de Goya a Tonucci... y también a Piaget.

Con lo anterior dicho, es preciso definir el objeto de estudio de este trabajo. Primero que todo se realizará una breve explicación de tipo idiomático. Los anglicismos son préstamos lingüísticos del inglés, los cuales se han venido imbricando con otras lenguas. Del inglés se ha tomado la palabra *game* (juego) como la base de nuestro objeto de estudio. De la misma manera, el sufijo *-ción* denota "acción" o "efecto", es decir: hecho, acto, movimiento y ejecución. Así pues, si hacemos el ejercicio de conectar ambos términos, obtendremos a la gamificación, es decir: es el resultado práctico de la acción de jugar. Pero ¿gamificar es jugar? No.

2.1. De la gamificación y la motivación

Diría Alcaraz (2019) que "los juegos son un símbolo de la vida y una preparación para la misma; a través de este el estudiante se habitúa a superar obstáculos con placer e incrementa, de esta manera, su motivación intrínseco-afectiva" (p. 59). No es que se aprenda por efecto del juego, más bien se prepara o dispone para tal fin. En pocas palabras, el juego es una estrategia. Sin embargo, para establecer una diferenciación más precisa, Batlle, Gonzalez y Pujolà (2018) dirán que la gamificación se fundamenta

en la implementación de formas de pensar y juegos en campos ajenos a lo propiamente lúdico. Esto, con el objetivo de aumentar la motivación y la implicación de los participantes (p. 123). De esta manera, podría decirse que una cosa es jugar por entretenimiento y otra, jugar con estrategia. De la misma manera, Rodríguez y Santiago, (2015) explica que la gamificación se basa en “la realización de actividades con el juego para conseguir un propósito, haciendo que estas actividades sean divertidas aumentando la fortaleza moral con cada pequeña victoria y con cada nuevo aprendizaje” (p. 10). Se ve entonces que aparte del concepto de “motivación”, hay un componente esencial como lo es el “propósito”. ¿Encuentran los estudiantes en la enseñanza la motivación suficiente para perseguir un propósito? ¿Saben los docentes cómo motivar a sus estudiantes para que alcancen los propósitos de aprendizaje que plantean en cada sesión de clase? Pues bien, conseguir el propósito(s) requiere de la creación de estrategias que no solo permitan la mera actividad lúdica, sino también que los participantes lo hagan motivados, tanto que con el tiempo se genere un ejercicio más autónomo e independiente. Añadiría Caraballo (2023) que “La gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y desarrollar habilidades esenciales para su futuro éxito” (p. 1823). Son pues, la motivación y el juego, dos elementos potencializadores del desarrollo de habilidades.

Pero continuando con este proceso evolutivo, antes de que este término arribará a la costa de la educación ya se usaba en otros espacios como el del mundo empresarial; el del marketing, las ventas y la publicidad; la salud, la concienciación ciudadana, el mundo del *coaching*; y por supuesto, el entretenimiento (Batlle, Gonzalez y Pujolà, 2018, p. 123). La idea de mejorar la relación entre producto y consumidor se vio altamente beneficiada y esto llamó la atención en la educación. A este efecto, Chaves (2019) explicó que tal ha sido el éxito de la gamificación que su práctica se ha extrapolado a otros contextos, por ejemplo, el ámbito de la enseñanza, fundamentalmente, en el contexto del aprendizaje-adquisición de lenguas extranjeras. Es así como los resultados evidenciados en la práctica dentro de otros espacios llegan a la educación para aportar, y sobre todo en la enseñanza-aprendizaje de los idiomas.

Con relación a lo anterior, dirán Molina, Molina y Gentry (2021) que la gamificación,

entendida como un planteamiento didáctico en la enseñanza del inglés,

requiere que los docentes asuman nuevos retos, distintos del modelo tradicional en la clase de inglés, orientados al logro de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades lingüísticas, que lo coloquen en una posición ventajosa, en función de las exigencias que demanda la sociedad actual (p. 728).

Entendiendo lo previamente mencionado, podría decirse que el juego como estrategia o planteamiento didáctico y motivador para la enseñanza-aprendizaje es aquello que definiría lo que se pretende presentar como gamificación; sin embargo, falta un elemento esencial.

Para Briceño (2022), la gamificación permite dos cosas fundamentales:

La creación de un contexto de aprendizaje emocionante, educativo y entretenido. [...] pero al ser una actividad más relajada, introduce la psicología que impulsa el compromiso humano, en función de que las recompensas en algunos casos pueden parecer satisfactorias y profundamente motivadoras (p. 12).

Esto deja entrever que elementos como la emoción, el compromiso y las recompensas son generados para que más allá de plantear espacios meramente lúdicos, sean entornos que generen objetivos alcanzables y que preparen a los estudiantes hacia una meta. En su estudio Rodríguez y García (2021) citaron a varios de los grandes referentes de la gamificación como lo son Zichermann, Cunningham y Kapp; tres personalidades que han definido que algunas características de la gamificación son la base del juego, la mecánica, la estética, la idea del juego u objetivo que se pretende conseguir, la conexión juego-jugador, las instrucciones del juego, los jugadores, la motivación o predisposición psicológica para participar en el juego, promoción del aprendizaje y la resolución de problemas (p. 64). Estos elementos se podrían considerar como el hueso y el nervio de las herramientas gamificadas, claro está, en lo que respecta a su diseño. Pero más adelante se tomará parte en este trabajo para explicar estos elementos que son más propios del diseño. Por el momento, es de suma relevancia adentrarnos en aquel elemento integrador que permitirá consolidar la motivación y el interés de los estudiantes. Esto es a lo que llaman: narrativa.

2.2. De la narrativa

Mendoza y Saltos (2021) convinieron en que “las historias convertidas en narrativas son las que le permiten al alumno orientarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje y darle sentido al proceso como tal” (p. 35). Podríamos preguntarnos rápidamente: ¿Por qué? La respuesta la encontramos en el mito y la leyenda, en las historias de héroes y villanos, en los arquetipos de guerreros conquistadores y princesas rescatadas. El profesor estadounidense Joseph Campbell (1959) diseñó la teoría del Monomito, una suerte de plantilla arquetípica que retrata doce maneras de contar una historia. En este ejercicio, la más conocida y utilizada ha sido la de *El viaje del héroe*. Según explica García(2023) este Monomito de Campbell no es más que una estructura narrativa que sigue una secuencia específica de eventos que lleva al héroe desde su vida normal a una serie de pruebas y desafíos que lo llevarán a su transformación y al cumplimiento de su destino. A lo largo de estas doce etapas, el héroe debe enfrentarse a sus miedos, superar obstáculos, ganar la ayuda de otros personajes y finalmente, triunfar sobre su enemigo y regresar a casa con su recompensa (p. 25). A esta definición, Mendoza y Saltos (2021) afirmarían que:

Uno de los acercamientos de mayor éxito en gamificación basado en historias es el denominado *Camino del héroe*, ya que es una estructura narrativa que es común a muchas mitologías en diferentes regiones del planeta y conecta muy bien con la psiquis general de las personas (p. 35).

Teniendo en cuenta esta afirmación, se podría decir que la narrativa es un elemento diferenciador entre el juego por diversión y el juego con propósito de aprendizaje consciente. Como se explicó anteriormente, la gamificación, más allá de provenir de las entrañas de la ludificación, muestra una facción propositiva (motivación-propósito) en cuanto a la adquisición de conocimientos. A este respecto, la figura 1 nos enseña cómo se da la narrativa a partir del modelo mencionado y lo que implica a la hora de conectarlo con la gamificación.

Figura 1. Las 12 etapas del viaje del héroe según Campbell

Es por eso que, al haberse establecido esta diferencia, se acude a aquello que rompe el parangón entre la lúdica y la adquisición, esto es la “historia”, o como se ha llamado de manera más puntual en este trabajo: la narrativa (ver Figura 1). Pero a todas estas, ¿a qué nos referimos exactamente con este concepto fundamental de la gamificación? Bien, tanto la historia como la narrativa es aquella ficción que requiere humanos o animales humanizados. Es decir, las historias crean personajes; proponen comienzos intrigantes, desarrollos cargados de magia y finales con giros de tuerca inesperados; todo se unifica a través de una serie de situaciones organizadas -en ocasiones con saltos de tiempo y desórdenes cronológicos-. Al conjunto se le denomina argumento o trama. A esto explicaría Jadán y Ramos (2018) que la narrativa gamificada -sobre todo la metafórica- en el aula debe dirigirse hacia la integración de los saberes, “a través de una historia y un hilo conductor que le permita al participante sentirse parte del entorno, siendo el profesor uno de los transmisores de los conocimientos de los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 88). De esta manera y al mirar por el retrovisor observamos que el juego, la adquisición del conocimiento (enseñanza-aprendizaje), la motivación y la gamificación, todo parte de una línea melódica (narración) que permitirá al estudiante no solo a interactuar con el juego como estrategia didáctica, sino también a hacerlo por iniciativa, de manera autónoma y, sobre todo, consciente de su proceso mediante la aceptación del reto, mediante el deseo de alcanzar un propósito. Pero puntualmente,

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)
¿cuál propósito?

2.3. De los elementos de la gamificación

Previamente se ha mencionado que la gamificación al nacer del juego incorpora elementos motivacionales que potencian las habilidades de las personas. A este asunto, Werbach y Hunter (2012) plantean tres elementos que bien pueden categorizar la estructura para la creación del juego como herramienta didáctica. Estos son:

Figura 2. Jerarquía de los elementos.



Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Las dinámicas son los aspectos generales de la gamificación no son incluidos en el juego, como, por ejemplo: las restricciones, las emociones, la narrativa y la progresión. Las mecánicas son aquellos procesos básicos que conllevan a la acción: los retos, la retroalimentación, la competencia y el estado de victoria. Por último, están los componentes. Estos son la base de los dos anteriores, ya que es la parte integral del diseño del juego, son aquellos que generan que la experiencia sea atractiva (Ezquivel, 2022).

2.4. De la enseñanza-aprendizaje del inglés

Términos tales como “ciudadanía del mundo” y “globalización” hacen parte de un fenómeno que vivimos actualmente y del que nadie es ajeno. Desde la muy conocida trayectoria hollywoodense del cine hasta la actual inserción cultural china a partir de aplicaciones como TikTok, el ser humano ha comenzado a desarrollar nuevas habilidades prácticas como la escritura sintética (X, antes Twitter), la composición y edición fotografía (Threads, antes Instagram), hasta el aprendizaje colaborativo que segenera en los juegos Online. Pero todo esto tiene un común denominador. En el momento en que se pretendió

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)) derribar las barreras transnacionales y el *estar aquí* se convirtió en *estar allá* mediante el internet, se hizo indispensable un medio que facilitara la comunicación. Ese medio fue el inglés, el esperanto actual.

El aprendizaje de la lengua extranjera inglés ha cobrado una fuerza potente alrededor del globo terráqueo. Esto es porque como diría Ponce et al. (2019): “El inglés es el idioma de la tecnología, del comercio y de las ciencias por lo que ciudadanos más capacitados en otras lenguas optarán por mejores empleos y remuneraciones” (p. 526). Apoyando lo anterior, complementaria Mora y López (2023) que “a este respecto, los estudiantes que dominan el inglés tienen mayores oportunidades al acceso de recursos educativos más amplios y de mejor calidad en distintas áreas del conocimiento” (p.148). Se diría entonces que, si lo que se trata es de adaptarnos de la mejor manera al mundo que hoy en día se asoma frente a nosotros, una de las mejores herramientas que podríamos adquirir es el medio de comunicación, en este caso, el inglés. Pero ¿cómo fortalecer el proceso de adquisición de esta lengua universal?

Cuando se habla de adquirir una lengua extranjera se tiene en cuenta que un idioma no solo se habla y se escucha, también se escribe y lee. A esto se le conoce como “habilidades lingüísticas”. Estas habilidades permiten la interacción entre pares, como bien diría Mora y López (2023):

Como componente del contenido, las habilidades representan los logros humanos dentro de un campo del conocimiento propio de la cultura humana. Desde una perspectiva psicológica, constituyen un conjunto de acciones y procesos controlados por el individuo en respuesta a un objetivo (p. 149).

Encontramos pues en estas palabras que el desarrollo de las habilidades son el fruto de un objetivo o propósito... ¿Cuál?

Se ha iniciado desmadejando nuestro proyecto explicando el concepto de juego, esto con la intención de sentar una base en la que se pueda evidenciar a *posteriori* varios elementos. Uno de esos es el desarrollo de habilidades; sin embargo -y como ya mencionamos-, las habilidades de nuestra época no son sólo lingüísticas sino también son actitudinales: sociales, comerciales y tecnológicas. A esto Santos (2023) explicaría

que “Mediante el juego, los alumnos mejoran habilidades como la observación, comparación, comprensión, capacidad para razonar, imaginación y expresión, ayudando todo ello a una formación completa” (p. 4). A todas luces, se puede afirmar que todos los procesos que dirijan a un estudiante hacia la adquisición de una lengua (por ende, el desarrollo intrínseco de las habilidades lingüísticas) y a su vez el fortalecimiento de otras competencias de tipo social; son el “cuál” de un propósito. Viéndolo de cerca, se podría decir que el aprendizaje sin desarrollo de habilidades es tan solo un mero ejercicio cognitivo de *aprender para olvidar* y a su vez, excluirse de la sociedad y del desarrollo comercial. Como bien diría Caraballo (2023): “Tener habilidades sólidas en inglés es un requisito fundamental para comunicarse eficazmente con personas de otros países y aumenta las perspectivas de empleo y promoción laboral” (p. 1816). A esto añadiría Restrepo (2023) que -en un mundo globalizado- “tener ciertas habilidades comunicativas en algo más que la lengua materna, posibilitan oportunidades no solo profesionales, sino también en el crecimiento personal de cada individuo” (p. 16). En síntesis, es el mundo el que nos empuja día a día a seguir su ritmo.

Entonces, el propósito de adquisición del inglés (en este caso) es un aspecto relevante ya que aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía (Pelagallo, 2023, p.3). Es pues, un asunto de ganar-ganar o de doble aprovechamiento. Ahora bien, se ha mencionado insistentemente la importancia de desarrollar estas habilidades lingüísticas como sociales, pero, este hecho cobra sumo interés en el momento que ponemos la lupa en el dato. Según Crystal (2015, citado por Pelagallo, 2023), mil quinientos millones de personas en el mundo hablan inglés, de los cuales 379 millones son hablantes nativos. En la Unión Europea el inglés es una lengua obligatoria de 14 países y regiones en la etapa primaria. Con lo mencionado anteriormente, el idioma inglés es hablado y estudiado a nivel mundial, por lo cual se ha convertido en un aprendizaje fundamental para el desarrollo profesional (p. 4).

Pero veamos más de cerca estas habilidades.

2.5. De las habilidades, del MCER y del MEN

Son cuatro: leer (reading), hablar (speaking), escribir (writing) y escuchar (listening). Al estar enmarcadas dentro del concepto de habilidades, vale la pena explicar que toda

habilidad o destreza se desarrolla, eso quiere decir que trasciende del hecho memorístico y/o del conocimiento de alguna estructura lingüística. Más bien se asemeja al proceso paulatino y progresivo de algo que nace, crece y se reproduce. Narváez (2023) aclaró:

Se entiende que dentro de las habilidades lingüísticas que tiene toda persona se dividen en lingüísticas receptivas, leer y escuchar y las habilidades lingüísticas de hablar y escribir y sin una adecuada comunicación y una correcta práctica son propensos a problemas en su formación profesional (p. 4).

Así, las habilidades merecen de un proceso casi que digestivo en el que primero se asimila la información y después se trabaja, para posteriormente convertir en un hábito, en algo que se desarrolla.

Pero si revisamos el Marco Común Europeo De Referencia (MCER, 2002), confirmaremos que las habilidades se desarrollan a partir de la internalización de información que de manera progresiva se transforma en hábitos. Veamos:

Las destrezas y habilidades (saber hacer), [...] ya sea para conducir un coche, tocar el violín o presidir una reunión, dependen más de la capacidad de desarrollar procedimientos que de los conocimientos declarativos, pero se puede propiciar esta destreza mediante la adquisición de conocimientos interiorizados, y puede ir acompañada de formas de competencia existencial (por ejemplo, la actitud relajada o la tensión a la hora de realizar una tarea). De este modo, en el ejemplo citado anteriormente, el hecho de conducir un coche, que por medio de la repetición y de la experiencia se convierte en una serie de procesos semiautomáticos (desembragar, cambiar de marcha, etc.), requiere al principio una separación explícita de las operaciones conscientes, que se pueden expresar con palabras (“levanta el pie lentamente del embrague, pon tercera, etc.”), y la adquisición de determinados conocimientos (hay tres pedales en un coche no automático que tienen las siguientes funciones, etc.), en los que no hay que pensar conscientemente cuando “sabemos conducir” (p. 11).

En consonancia con el MCER, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia plantea la importancia de promover el bilingüismo como un medio imprescindible del

mundo globalizado. Guía N° 22 (2006):

El mundo actual se caracteriza por la comunicación intercultural, por el creciente ritmo de los avances científicos y tecnológicos y por los procesos de internacionalización. Estas circunstancias plantean la necesidad de un idioma común que le permita a la sociedad internacional acceder a este nuevo mundo globalizado (p. 7).

Son pues, MCER y MEN dos organismos alineados con el desarrollo de las habilidades lingüísticas, y a esto, las habilidades prácticas (vitales, profesionales, deportivas; gustos, aficiones, artes) y las interculturales (p. 12).

De esta manera, el enfoque, aparte de ser meramente lingüístico (léxico, fonológico, fonético, gramatical), es también aptitudinal, aprovechando no solo el hecho de la comunicación sino el del contenido. Pero hasta este punto vale preguntarse: ¿qué habilidad vale la pena fortalecer mediante el uso de las herramientas gamificadas?

¿Todas?

2.6. De las habilidades puntuales

A partir del diseño, se propone fortalecer las cuatro habilidades: la lectura (reading), la escucha (listening), la escritura (writing) y el habla (speaking).

Mediante la consulta teórica se pudo notar que tanto las habilidades perceptivas son las que mejor responden a la gamificación. En el estudio llamado *Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad "Reading" en la asignatura de inglés* se explicó que "La didáctica del inglés destaca la habilidad de la lectura como un pilar fundamental, facilitando, no solo, el aprendizaje del idioma, sino, el entendimiento cultural y el acceso al conocimiento en diversos campos" (Mora y López, 2023, p. 149). Dentro de la evidencia empírica y observable es fácil identificar como nuestra vida cotidiana está rodeada de lectura (reading): anuncios, spots publicitarios y pancartas; cadenas de whatsApp, comentarios en redes sociales; propaganda política e ideológica. La vida cotidiana es una invitación permanente a la lectura. Por otro lado, Pelagallo (2023) confirman que las "personas que se enfocan en el *listening*, pueden aprender mucho más rápido el resto de las habilidades (Writing, Reading y Speaking), es decir la mejor manera de mejorar los otros aspectos básicos del idioma es centrarse primero en

el Listening” (p. 21). De igual manera, el ser humano, escucha música ruido, comandos y risas. El entorno está mediado exclusivamente por letras y sonidos, por imágenes y declaraciones. En una de las actividades por excelencia de nuestra generación tecnológica, se puede ver por los pasillos de los centros comerciales y en las reuniones de familia, personas imbuidas en sus teléfonos celulares, recibiendo información: imágenes, sonidos, letras. Curiosamente, mientras lo hacen, sus bocas permanecen cerradas y de ahí que la interacción oral hoy en día ha mermado. El ser humano se ha vuelto demasiado receptivo. Ahora, eso no quiere decir que dentro de su actividad no produzca ideas. Todo lo contrario, lo hace, pero su medio favorito es el teclado de su celular, de ahí que se cree en este estudio que la escritura (output) puede ser un complemento ideal para que trascienda la perceptividad y arribe a la producción. Para la British Council (2021), el *writing* (escritura) es una de las dos habilidades lingüísticas que te permite comunicarte en el inglés, la otra es el *speaking* (expresión oral). De la misma manera, explica que el éxito de un buen *writing* consiste en leer primero, ya que este te da: vocabulario, estructuras, y ejemplos de lo que quieres escribir. Finalmente, debes escribir, parece obvio, pero al ser una habilidad -y como ya se ha explicado-, implica que se desarrolla con la práctica y el tiempo. Como última medida está el *feedback* (retroalimentación). Todo texto merece de un proceso de reescritura y de carpintería, esto es: corrección de estilo, ortografía y coherencia. En este punto el docente -aparte de haber sido el diseñador de la herramienta- se convierte en el orientador de un proceso que se podría asumir como el final del proceso. He ahí el punto final del fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, se ha conjugado hasta este punto, el juego como elemento motivador, la gamificación como el instrumento que potencializa el interés del estudiante, el propósito del aprendizaje y el inicio de un desarrollo de habilidades que permitirán al futuro usuario del idioma en un hablante capaz, no solo de desenvolverse en un idioma extranjero, sino de promoverlo y pensar el mundo a través de una lengua que culturalmente marca tendencia día a día y mueve la comunicación en el mundo.

3. Contextualización y diseño

3.1. De la población y los destinatarios

El diseño de este ejercicio basado en gamificación como estrategia pedagógica para el

fortalecimiento de la adquisición de ELE, se han considerado aspectos de capital importancia para un público general. Es decir, aunque es una propuesta concreta, con un público objetivo y definido (universitarios), se piensa como una propuesta de carácter universal que pueda servirle a cualquier persona que se encuentra en nivel B1.

Así pues, uno de esos aspectos que se han tenido en cuenta es el acercamiento previo del idioma basado en los niveles que por regla es gubernamental. Es bien sabido que cada colombiano ha recibido en su proceso de escolarización una formación en la que el idioma inglés ha tenido una importancia al nivel de cualquier otra asignatura. Como se mostró anteriormente, desde el MEN y por política pública de educación, el bilingüismo es un propósito de Estado el cual deberá estar presente desde la edad temprana (formación pre-escolar) hasta la educación superior (pre-grado y post-grado). Con esto, se parte para asumir un cierto camino, que, si bien puede tener grandes fortalezas, también puede carecer de las mismas. A pesar de esto, en la educación superior se parte de que los alumnos deben graduarse del bachillerato con un nivel B1. Sin embargo, el punto de partida no corresponde con los datos, ya que solo el diez por ciento de los estudiantes de onceavo grado en todo el país alcanza este nivel de inglés¹.

Se ha tenido en cuenta que los estudiantes en la universidad -en su gran mayoría- cuentan con lo básico: bilingüismo y herramientas tecnológicas (smartphones, laptop e internet). Es posible que no sea el cien por ciento de la población, pero se ha evidenciado que los que no, son una minoría que en muchos casos la misma universidad ha podido ayudar prestando estas herramientas dentro de sus instalaciones.

Concluyendo, podría decirse que ambos elementos mencionados están atravesados por aspectos sociales como la competencia, la superación personal, la ayuda al prójimo, la cooperación, los acuerdos bilaterales; los aspectos culturales: la música, los cuentos y leyendas, los personajes emblemáticos de las series de televisión, la conciencia del bien y el mal; aspectos psicológicos: la asimilación de los retos (individuales y grupales), la persecución de objetivos, la lucha por alcanzar metas, la capacidad de asumir el fracaso; aspectos pedagógicos: el respeto por el conocimiento aprendido, la reflexión consciente, el amor por la ciencia, la humildad para recibir retroalimentación; aspectos

¹ Según resultados de pruebas Icfes, 10% de estudiantes de grado once en el país alcanzan nivel B1 de Inglés, Ministerio de Educación propone política pública de bilingüismo (Título publicado en H13N).

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1))

personales: la responsabilidad, la disciplina y humildad frente a la retroalimentación.

3.2. Del diseño

3.2.1. Objetivo general

- Usar las cuatro habilidades lingüísticas (lectura, escritura, escucha y habla) mediante el uso de una estrategia gamificada la cual se enfocará en los siguientes temas gramaticales: *Past continuous, simple past, past modals and passive voice*.

3.2.2. Objetivos específicos

- Identificar los verbos de acción en su forma pasada y participio.
- Identificar los verbos modales para expresar grados de certeza.
- Reconocer los verbos irregulares y los regulares con su respectiva fonética.
- Desarrollar las actividades mediante el uso correcto de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.

4. Metodología

Se llevará a cabo mediante el uso de una estrategia didáctica gamificada, con la cual se usarán mecánicas inherentes al juego: recompensas, logros, niveles, desafíos, insignias, retos y metas, Mundos (ver Anexo 8), avatares y esferas. Lo anterior seguirá el modelo planteado por Campbell, citado por Garcia (2023) en la que el héroe es capaz de seguir una secuencia de situaciones que lo sacarán de su vida normal para enfrentarse a varios desafíos con el ánimo de cumplir una misión. A lo largo de una serie de etapas, el héroe superará obstáculos, ganará con la ayuda de otros personajes y finalmente, triunfará sobre su enemigo para así regresar a casa con su recompensa.

A continuación, se especifican los elementos que se requerirán para cumplir con el monomito del héroe planteado en dicho modelo:

- Reconocimientos: el jugador obtendrá insignias (esferas del dragón [siete en total, con las cuales podrán pedir tres deseos al dragón] y poderes [ayudas para vencer obstáculos y destruir a los villanos en combate]) que le ayudarán a alcanzar los objetivos propuestos. De igual manera, habrá retos (la situación peligrosa o disyuntiva) que empujarán al estudiante a salir de su zona tranquila y lo

impulsarán a buscar las insignias necesarias para cumplir el objetivo. Así, a medida que se vaya avanzando, los puntos que acumulen (cien por cada uno de los cuatro mundos [cuatrocientos en total] se consignarán en la planilla de notas, haciendo que el ejercicio tenga un valor académico. De la misma manera, habrá un *feedback*, el cual servirá para explicar aciertos y fallas que se hayan presentado.

- Niveles: el jugador se verá involucrado en cuatro misiones para reforzar el nivel B1.
- Desafíos: el jugador se sentirá incentivado y motivado, ya que se encontrará con desafíos en niveles de mayor dificultad, siendo este un reto para alcanzar insignias.
- Logros: el jugador obtendrá una insignia por cada nivel que logre avanzar, deberá completar las cuatro misiones para finalmente aprobar la prueba de cada mundo. Esto será, en síntesis: salvar al planeta.
- Meta: es el fin al que cada estudiante apuntará. De la misma manera que se presenta el reto (situación peligrosa), también se presentará la meta, ya que deberá existir una motivación que fuerce a los participantes a tomar partido y enfrentar la disyuntiva. La meta será en este caso: salvar la humanidad de la destrucción.
- Mundos: en esta propuesta le llamaremos Mundos (ver Figura 7) a aquellos niveles escalables por donde transitan los estudiantes. Cada mundo como tal posee unas características particulares, tanto físicas como de contenido. Se pretende que a medida que vayan superando estos niveles (mundos), las herramientas que adquieran los estudiantes, les sean útiles para ir progresando en cada nivel hasta lograr cumplir con la misión.
- Avatares: son identidades virtuales que representarán a los estudiantes. La intención con este tipo de “encarnaciones” es dotar a la narrativa de un sentido heroico en el que al mismo tiempo se requiere del humano para dirigir el personaje que cumplirá la misión.
- Esferas: El dragón Shenlong es quien cumplirá los deseos de quien encuentre las siete esferas e invoque el favor de este dragón (pedir un deseo).
- Estética: el jugador verá gráficas animadas (gifs) que le permitirán materializar visualmente a los personajes y así generar una conexión emotiva para cumplir las

misiones.

- Jugadores: en esta aventura el jugador tendrá la opción de escoger entre seis personajes: Gokū, Majin buu, Krilin, Piccolo, Trunks, Gohan (ver Figura 6). Estos personajes estarán preparados para enfrentar la travesía de las regiones hasta llegar a la batalla final. A continuación, se muestran los avatares de la herramienta gamificada propuesta.

Figura 3. Avatares de la herramienta.



Fuente: Creación propia en Genially

4.1. Diseño instruccional

En el juego educativo "La batalla comienza: ¡Apresúrate Gokū!" (ver Anexo 10), los estudiantes, tras recibir instrucciones del docente, acceden a una plataforma con videos explicativos protagonizados por Gokū y Trunks. Su misión es salvar el planeta de una amenaza alienígena enfrentándose a cuatro villanos, incluyendo Vegeta, Cell, Freezer y los Androides. El juego incorpora componentes lingüísticos, enlaces a plataformas, elementos lexicales y herramientas de pronunciación para desarrollar habilidades socioemocionales, toma de decisiones y resolución de conflictos en desafíos grupales. A continuación, se presenta un esquema que resume el diseño instruccional.

Figura 4. Diagrama de flujo del juego

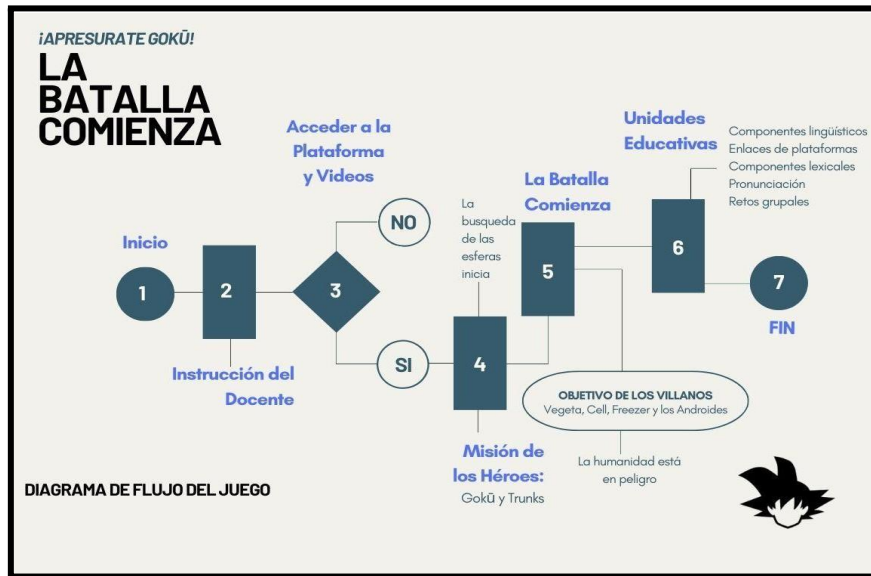
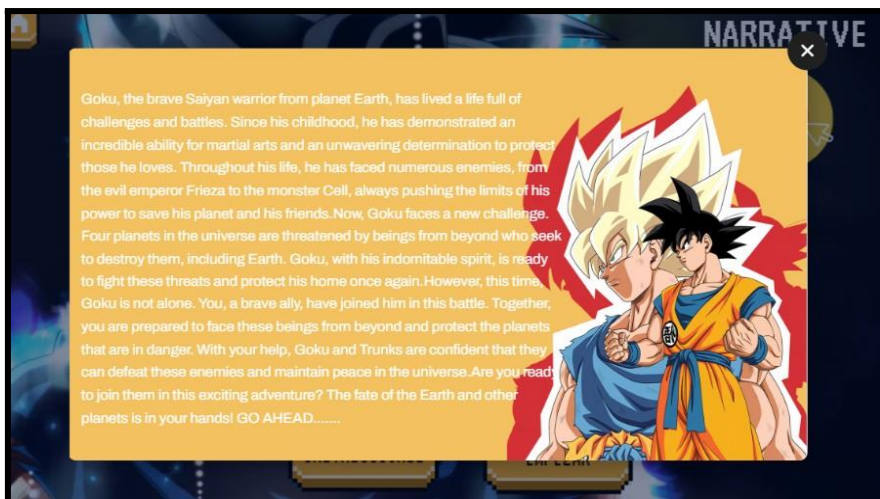


Figura 5. La misión y la narrativa propuesta.



Fuente: Creación propia en Genially.

La obtención de las insignias poderes, como el *kame jame ha* y el *genki-dama*, la fusión de dos poderes, que son los que permiten atacar con más fuerza al enemigo, *gifs* de movimiento de sus amigos héroes, esferas del dragón que son las que deben reunir para invocar al dios y pedir los deseos, y las transformaciones que es cuando cambia el cabello a rubio indicando una fase más avanzada de poder. La obtención de estas generacinco puntos positivos en la planilla de notas.

Una vez cumplida la misión, en cada mundo (Namekusei, Vegeta, Androide y El Planeta

Tierra) los estudiantes tendrán acceso a un video explicativo por los héroes de las misiones (Gokū y Trunks) donde mencionan las indicaciones para el próximo reto a cumplir según la habilidad correspondiente.

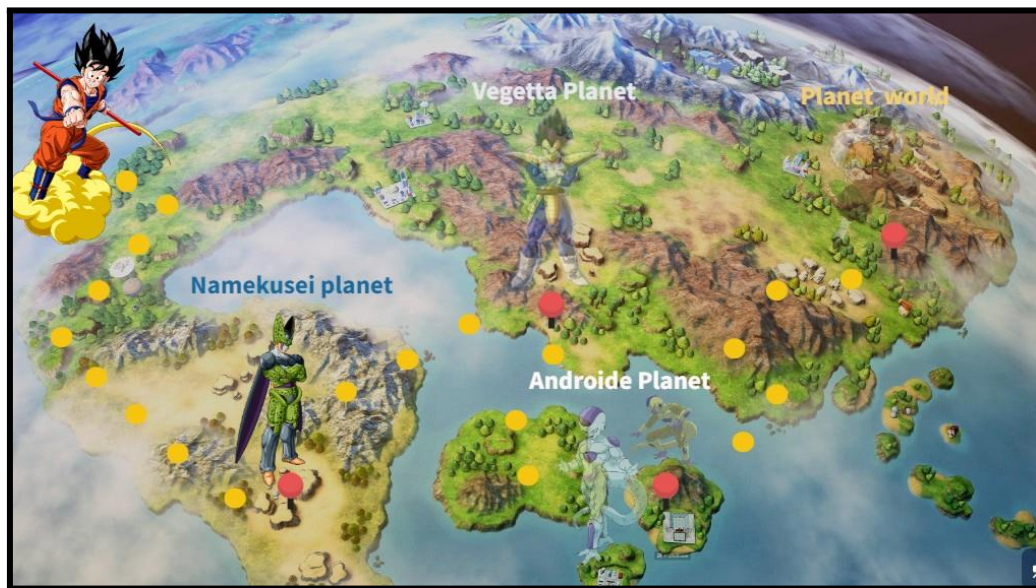
El objetivo de la misión es atravesar los cuatro mundos (ver Anexo 8). Cada mundo trabajará las cuatro habilidades y tendrá un eje temático. Sin embargo, cada nivel (mundo) se enfocará más en una habilidad en particular: 1) Namekusei (Mundo #1). Se enfocará en el *listening*. En este nivel encontrará como eje gramatical el pasado continuo y pasado simple. 2) Vegeta (Mundo #2). Representa a la habilidad de *speaking*. En este nivel encontrará como eje gramatical el pasado modal. 3) Androide (Mundo #3). Tendrá como objetivo potenciar el *writing*. En este nivel deberán realizar un noticiero en el que practicarán la voz pasiva. 4) Tierra (Mundo #4). La batalla final, este nivel se enfocará en el *reading*. En este nivel trabajarán el *Will* y *Be going to*. A continuación, se enseña como lucen los avatares y los mundos anteriormente descritos:

Figura 6. De los personajes y los mundos.



Fuente: Creación propia en Genially.

Una vez pasado estos cuatro Mundos se encontrarán con los androides que son los villanos por vencer para salvar el mundo. Como actividad final el estudiante deberá escribir un ensayo de doscientas palabras que relate cómo fue toda esta aventura. Como se mencionó anteriormente durante toda esta travesía por el mundo el jugador irá obteniendo insignias por ir alcanzado los logros propuestos por Gokū y Trunks (ver Figura 4).

Figura 7. *Los héroes.*

Fuente: Creación propia en Genially

Se muestra en la figura 7 como una vez se hayan conquistado los Mundos, el estudiante podrá dejar todas las dudas o incluso solicitar una cita mediante un foro que el profesor ha establecido mediante la plataforma Google Classroom (ver Tabla 2 y Anexo 7). A continuación, se anexa el enlace en el que los participantes podrán acceder para hacerlas consultas al docente: <https://classroom.google.com/c/NiUwMzA2NDA5NiQ5>

4.2. El área de trabajo

- 1) Plano interactivo: este apartado permitirá a los jugadores seguir el orden de las diferentes actividades.
- 2) Gokū y Trunks: como personaje principal interactivo es quien instruirá a los alumnos a lo largo del viaje. El acompañamiento se hará por todos los retos. De igual forma explicará estos desafíos y dará pistas de cómo obtener las recompensas en la travesía.
- 3) Cita grupal o individual: los participantes podrán reservar espacios de asesoría y con el docente con el fin de aclarar dudas en caso de que se presenten. De lamisma manera, estos espacios podrán realizarse tanto en clase como de manera asincrónica mediante correos electrónicos.
- 4) Chat y foro: tanto el chat como el foro serán importantes a la hora de resolver

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)) dudas que surjan en la marcha. En caso de que la cita grupal o individual no se de en un tiempo cercano, el chat funcionará como un medio práctico en el que se podrán hacer consultas, preguntas y emitir sugerencias a los demás. Asimismo, el foro funcionará como un *Wall of Thoughts* en el que se podrán consignar dudas y respuestas realizadas por los participantes y el docente. El foro servirá como una plaza pública virtual para el beneficio de los participantes.

4.3. Las instrucciones

Al inicio de la actividad y durante todo el proceso, los participantes se enfrentarán a tutoriales (video clips) en los que recibirán de manera visual y auditiva (reading/listening) todos y cada uno de los comandos imperativos que les ayudarán paravolver a cabo el proceso de interacción con el idioma. Así, los videos instruccionales serán:

Las reglas del juego: en este video el docente les explicará a los estudiantes cada uno de los objetivos tanto: lingüísticos, fonológicos y lexicales a alcanzar.

El llamado a la aventura: Los personajes principales, Gokū y Trunks, aparecerán como “Los mentores”, el cual dentro del formato de *El viaje del héroe* representa al guía y a los demás héroes quienes acompañarán al personaje principal durante su recorrido rumbo a cumplir la misión. Estos mentores le proveerán al estudiante toda la información sobre su propósito como ejecutor y le indicarán paso a paso el significado de cada uno de los elementos que deberá obtener y que a su vez le facilitarán la obtención de logros. Se aclara que, para este momento, la figura de docente habrá desaparecido, esto con la idea de lograr que el estudiante se avoque enteramente a la narrativa propuesta.

Conquistando los mundos de: Los héroes Gokū y Trunks han explicado la misión, ahora retarán al protagonista (estudiante) a que se aventure a la batalla. El jugador obtendrá un poder (insignia) a medida que vaya superando los retos. Cada poder le servirá para alcanzar el desafío siguiente. De esta manera el protagonista irá avanzando. En cuanto a los errores cometidos tendrá la labor de infundir aliento hasta que la prueba sea superada. El jugador contará con dos intentos más para alcanzar el objetivo. Los mundos tendrán los siguientes nombres: Namekusei, Vegeta, Androide y el planeta

Tierra.

La puerta final: en este video, la batalla final se le indicará la manera de destruir el último mundo y conseguir las esferas. Con esto, el personaje podrá obtener las herramientas suficientes para redactar un texto que le permita generar una declaración que proteja a la humanidad de los malvados.

La declaración: Este es un documento donde los participantes contarán en tiempo pasado todas las experiencias que tuvieron en los mundos. Desde el inicio hasta el final, especificando de manera clara y concisa cada uno de los retos que enfrentaron y las insignias que obtuvieron. En este texto deberán tener en cuenta los componentes lingüísticos: gramaticales, fonológicos y lexicales. Esta declaración será socializada al docente con el ánimo de obtener una retroalimentación precisa del proceso vivido. Este será el feedback (El docente motivará a los estudiantes, recordará las insignias aprobadas que representan puntos en la planilla y brindará apoyo preventivo y correctivo. En casos de bajo rendimiento, se implementará un plan de mejora con talleres externos y citas fuera del horario de clase para reforzar los temas. Todos los estudiantes tendrán acceso a actividades extras, no obligatorias, que servirán como refuerzo, y aquellos que participen recibirán insignias por esfuerzo otorgadas por Gokūy Trunks).

4.5. La hoja de ruta

Los estudiantes se involucrarán en unidades didácticas a través de la plataforma Genially (ver Tabla 2), explorando un mapa interactivo de mundos. Aunque tendrán acceso libre a las unidades, las pruebas finales requerirán superar desafíos individuales y grupales. La comunicación con el docente se realizará mediante el chat de Google Classroom. Gokū y Trunks guiarán a los estudiantes, otorgando insignias como recompensa por superar actividades, las cuales se convertirán en puntos positivos en la planilla de notas.

Cada mundo se centrará en temas curriculares para el nivel B1, como presente continuo y pasado simple, past modal, voz pasiva, y *Will & Be going to*. Las actividades, alojadas en plataformas como IslCollective y LiveWorksheet, incluirán lecturas, escritos, audios y canciones. El objetivo es completar todas las misiones para enfrentar la batalla final con

los Androides en el Examen Final. Todas las actividades se cargarán en una carpeta de almacenamiento para su revisión por parte del docente.

4.6. Cronograma

Estos encuentros se darán una vez a la semana con una intensidad horaria de cuatro horas (académicas) en clase presencial, tres de trabajo autónomo y una hora de retroalimentación (feedback). Con lo anterior, en la Tabla 1 se describe el cronograma de la implementación de la estrategia gamificada:






Tabla 1. Cronograma de la implementación

CLASES	HORAS (Pres.)	Horas (Aut.)	HORAS FEEDBACK	SEMANAS	MUNDOS	MES ES
Clase 1 y 2	8	6	2	2	Namekusei	Feb
Clase 3 y 4	8	6	2	2	Namekusei	Feb
Clase 1 y 2	8	6	2	2	Vegeta	Mar
Clase 3 y 4	8	6	2	2	Vegeta	Mar
Clase 1 y 2	8	6	2	2	Androide	Abr
Clase 3 y 4	8	6	2	2	Androide	Abr
Clase 1 y 2	8	6	2	2	Tierra	May
Clase 3 y 4	8	6	2	2	Tierra	May
Observación: Las horas de trabajo autónomo podrían variar dependiendo del compromiso de los estudiantes con la entrega de las actividades.						

4.7. Escalonamiento

Cada mundo en el juego educativo incluye cuatro actividades principales y un desafío final que consiste en un examen que abarca las cuatro actividades previas. A medida que los jugadores progresan, las preguntas aumentan en complejidad, y se proporcionan actividades de apoyo no puntuadas pero recompensadas por los héroes del juego. Si los estudiantes no logran pasar las actividades, no obtendrán las insignias, como consecuencia, no podrán continuar con la siguiente actividad.

Tabla 2. La caja de herramientas

Google Drive	El estudiante tendrá a su disposición las carpetas de almacenamiento de los ejercicios desarrollados.	
Google classroom	Esta herramienta servirá para organizar videollamadas grupales, individuales y foros.	
Genially	Será la plataforma gamificada en la que los alumnos iniciarán el viaje del héroe.	
CoRubrics	Es el instrumento que tendrá el estudiante para conocer la forma en que lo evaluarán (individual y grupal).	
Páginas web	LiveWorksheet, Iscollective, Wordwall, British Council y Youtube.	

Así pues, en la Tabla 2 se evidencian las herramientas fundamentales dentro de la gestión de las actividades. Estas herramientas son indispensables para administrar la entrega de trabajos, realización de foros e impartición de instrucciones por parte del docente.

4.10. Medidas de atención a la diversidad

Este trabajo hace uso de herramientas tecnológicas que permiten una mejor accesibilidad por parte de los estudiantes universitarios. No obstante, y teniendo en cuenta que se busca abarcar una diversidad amplia en cuanto a disfuncionalidades motrices y físicas, se utilizan elementos que pueden facilitar la aplicación por parte de los docentes y el acceso por parte de los estudiantes.

Es por eso que toda la herramienta cuenta con soportes diseñados para favorecer la comprensión de la narrativa planteada en cada uno de los Mundos. Por ejemplo, los recursos audiovisuales (videos y canciones) cuentan con subtítulos que se pueden activar y desactivar fácilmente. Desde los comandos auditivos hasta las actividades de speaking, se puede observar que todo está acompañado por lecturas que favorecen su acceso. En cuanto a las plataformas y foros realizados en Google Classroom, este soporte estará presente para todos.

4.11. Evaluación

Entrega de trabajos: se refiere a la presentación o sumisión de un trabajo realizado por un estudiante como parte de su evaluación en un curso. Este trabajo puede ser un ensayo, un informe, una grabación de audio o video, o simplemente, un taller. Todas las entregas serán subidas a una carpeta de Drive.

Puntualidad en la entrega de los compromisos académicos: los estudiantes serán evaluados a partir de la puntualidad a la hora de responder frente a sus obligaciones con la asignatura.

Participación activa: esto significa que el estudiante debe estar atento durante las clases, participar en discusiones, responder preguntas y hacer preguntas adicionales para obtener una comprensión más profunda del material.

Rúbrica: esta será la herramienta de evaluación que establece los criterios específicos que serán utilizados para evaluar el desempeño de los estudiantes en una tarea o proyecto, como, por ejemplo: criterios de evaluación y niveles de desempeño (Ver Anexo 9).

4.12. Puesta en escena

Inicio y desarrollo del curso

La presentación de este proyecto educativo se haría de manera presencial. En este encuentro se deja claro todos los aspectos del proyecto.

Presentación del docente y alumnos

Presentación de la programación: del curso donde se explica la programación didáctica, los objetivos, la dinámica y la rúbrica a evaluar.

Explicación de la técnica de Gamificación

Se hace una introducción sobre la gamificación de qué se trata y cuáles son las ventajas de trabajar bajo esta metodología.

- Evaluación: se indica a los estudiantes que presentarán cuatro pruebas en cada mundo y una prueba final. Todas son obligatorias para aprobar cada nivel.
- Normatividad y reglas: las reglas y acuerdos que se deben tener en cuenta en el curso son: la asistencia, la buena conectividad de internet en los momentos requeridos según la programación.

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1))

- Visita virtual: Los estudiantes harán una exploración previa por los diferentes espacios digitales de la actividad para conocer la dinámica antes de iniciar.
- Insignias y reconocimientos: Explicación sobre las insignias y retos.
- Ronda de preguntas: En este punto se hace la ronda de preguntas sobre el proyecto y se envía el enlace del acuerdo pedagógico de Google Drive. Deberán firmar como constancia de que los términos quedaron claros.

4.13. Actividades

Tabla 3. De los mundos, las actividades y la lingüística, Namekusei.

MUNDO #1 (NAMEKUSEI)
1) Enfoque: listening. 2) Tiempo: 32:00 hrs. 3) Puntaje total: 100
Tema: Past continuous vs Simple Past
Objetivos: 1) Contar historias usando el pasado continuo y pasado simple. 2) Escuchar y entender secuencias en pasado.
Video explicativo del tema en YouTube: Enlace video (ver Anexo 1): Past Simple and Past Continuous - English grammar tutorial video lesson
Ejercicio de práctica <i>Use of language</i> (10 puntos) El estudiante deberá escoger la opción correcta para completar los espacios. 1) Enlace ejercicio (ver Anexo 2): Past Simple/Past Continuous – Ejercicio de acceso libre (lingolia.com) 2) Criterio de evaluación: Con más de 5 puntos correctos, aprueba el ejercicio. De lo contrario, deberá repetir el ejercicio.
Ejercicio de listening (20 puntos) 1) El estudiante escogerá la respuesta correcta y completará los espacios. 2) El estudiante responderá a las preguntas sobre el texto y hará un pequeño análisis de manera escrita sobre el mismo.
1) Enlace del video: What were you doing? - Past Continuous 2) Criterios de evaluación: Cada ejercicio valdrá 5 puntos. a) Coherencia y sintaxis en el uso del <i>Past continuous</i> (5 puntos). b) Vocabulario (5 puntos). c) Gramática (5 puntos). d) Puntualidad (5 puntos).
Ejercicios de Reading (10 puntos) 1) El estudiante deberá realizar una lectura de un texto llamado “The Ghost at the Crossroads” (ver Anexo 3). Al final, deberá resolver el

cuestionario. 2) Posteriormente, cargará la actividad en el Drive.
<p>1) Enlace de lectura: RC: The Ghost at the Crossroads read...: English ESL worksheets pdf & doc (islcollective.com)- Past continuous & Simple Past 2) Criterio de evaluación: El ejercicio consta de cinco actividades. Con más de cinco puntos correctos en cada una, aprueba el ejercicio, con dos puntos. De lo contrario, deberá repetir el ejercicio. 3) Enlace almacenamiento de actividades-Drive:</p>
<p>Ejercicio de Speaking (10 puntos) El estudiante grabará un video durante cinco minutos donde se narre algún suceso del pasado que haya vivido haciendo uso del Pasado simple y Pasado continuo.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: Cada ejercicio valdrá 2.5 puntos. a) Puntualidad (2.5 puntos). b) Vocabulario (2.5 puntos). c) Uso de Recursos Tecnológicos (2.5 puntos). d) Fluidez (2.5 puntos). 2) Enlace almacenamiento de actividades-Drive:</p>
<p>Ejercicio de Writing (10 puntos) El estudiante realizará un ensayo de doscientas palabras y hablará de un viaje memorable.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: Cada uno de los siguientes 5 ítems valdrán 2 puntos. a) Puntualidad (2 puntos). b) Vocabulario (2 puntos). c) Fluidez (2 puntos). d) Gramática y Estructura (2 puntos). e) Sintaxis y coherencia (2 puntos). 2) Enlace almacenamiento de actividades-Drive:</p>
<p>Prueba final (40 puntos).</p>
<p>1) Ejercicio final: Past Simple and Past Continuous. La actividad consta de 20 ejercicios. 2) Criterio de evaluación: Después del ejercicio, presentará la prueba final la cual consta de 4 puntos. 3) Enlace almacenamiento de actividades-Drive</p>

Tabla 4. De los mundos, las actividades y la lingüística, Vegeta.

<p>MUNDO #2 (VEGETA)</p> <p>1) Enfoque: Speaking 2) Tiempo: 32 hrs. 3) Puntaje total: 100</p>
<p>Tema: Past modal</p>

<p>Objetivos: 1) Escuchar y expresar grados de Certeza usando el pasado de los verbos modales. 2) Dar opiniones y sugerencias usando el pasado de los verbos modales.</p>
<p>Video explicativo del tema en YouTube: Enlace video: Past Modals of Certainty</p>
<p>Ejercicio de práctica (10 puntos) El estudiante deberá escoger la opción correcta para completar los espacios. 1) Enlace actividad: Past Modals Practice 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 20 ejercicios. Con 15 puntos correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (15 puntos, mínimo), deberá repetir la prueba, hasta lograr el objetivo.</p>
<p>Ejercicio de Listening (10 puntos) El estudiante deberá ingresar al enlace del video y responder las preguntas, haciendo uso de los verbos modales.</p>
<p>1) Enlace vídeo: Past modals 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 5 puntos. Con 3 respuestas correctas, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (3 puntos, mínimo), deberá repetir la prueba, hasta lograr el objetivo.</p>
<p>Ejercicios de Reading (10 puntos) 1) El estudiante ingresará al siguiente enlace y descargará el PDF "First News Today". 1) El estudiante deberá ubicar la imagen según corresponda al texto. 2) Una vez resuelta la actividad, la deberá cargar en Drive.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: La actividad consta de 8 puntos. Con 5 respuestas correctas, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (5 puntos, mínimo), deberá repetir la prueba, hasta lograr el objetivo. 2) Enlace de almacenamiento de actividad-Drive</p>
<p>Ejercicio de Speaking (20 puntos) Título: Diario de un viaje. 1) El estudiante grabará un audio (en la herramienta de su preferencia) sobre un viaje imaginario, incluyendo los "Past Modals" para hablar sobre las cosas que podrían, deberían o tendrían que haber hecho durante el viaje. Una vez finalizada la actividad, deberán adjuntarla en el Drive.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: El ejercicio valdrá 20 puntos, los cuales estarán definidos por los siguientes criterios: a) Puntualidad (5 puntos). b) Vocabulario (5 puntos). c) Fluidez (5 puntos). d) Gramática y Estructura (5 puntos). 2) Enlace de almacenamiento de actividad-Drive</p>

<p>Ejercicio de Writing (10 puntos) Título: Foro discusión 1) El estudiante participará en el foro de manera cooperativa con sus compañeros donde escribirán una situación vivida en la cual hayan tomado una decisión y cómo podría haber sido si hubieran tomado otra opción. 2) Los estudiantes retroalimentan la experiencia entre ellos. 3) Participarán al menos tres veces.</p>
<p>1) Enlace actividad: Past Modal Foro 2) Criterio de evaluación: El ejercicio valdrá 10 puntos, los cuales estarán definidos por los siguientes criterios: a) Puntualidad (2 puntos). b) Vocabulario (2 puntos). c) Fluidez (2 puntos). d) Gramática y Estructura (2 puntos). e) Sintaxis y coherencia (2 puntos). (Actividad realizada a través de la plataforma MIRO).</p>
<p>Prueba final (40 puntos-dentro del tiempo estipulado/20 puntos, fuera el tiempo estipulado). 1) El estudiante deberá responder la prueba final y adjuntar el resultado en el Drive tomando captura de pantalla de manera completa.</p>
<p>1) Ejercicio final: Past Modals for Deduction 2) Criterio de evaluación: Una vez realizado el Ejercicio final, el estudiante deberá realizar el <i>Final exam</i> (consta de 5 ejercicios). De no obtener el puntaje propuesto (5 puntos), deberá repetir la prueba, hasta lograr el objetivo. 3) Enlace de almacenamiento de actividad-Drive</p>

Tabla 5. De los mundos, las actividades y la lingüística, Androide.

<p>MUNDO #3 (ANDROIDE)</p> <p>1) Enfoque: Writing 2) Tiempo: 32 hrs. 3) Puntaje total: 100</p>
<p>Tema: Passive voice</p>
<p>Objetivos: 1) Describir problemas usando el passive voice. 2) Prestar más atención en el actor mas no en la acción.</p>
<p>Video explicativo del tema en YouTube: (Video tomado de YouTube (Adam's English Lessons). 1) Enlace video: The Passive: When, why, and how to use it</p>
<p>Ejercicio de práctica: El estudiante deberá escoger la opción correcta para completar los espacios. 1) Enlace de actividad: The Passive Voice-Rewrite de sentences 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 8 ejercicios de reescritura de oraciones. Con 5 puntos</p>

<p>correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (5 puntos, mínimo), deberá repetir la prueba, hasta lograr el objetivo.</p>
<p>Ejercicio de listening (10 puntos). 1) El estudiante escuchará la canción “Someone like you” de Adele y completará la letra (ver Anexo 4). 2) El estudiante deberá prestar atención a la pronunciación de las palabras para practicar en clase.</p>
<p>1) Enlace de la canción “Someone like you”. 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 18 ejercicios de comprensión auditiva. Con 8 puntos correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (8 puntos, mínimo), deberá escuchar la canción, hasta lograr el objetivo. 3) Enlace de almacenamiento de actividad-Drive:</p>
<p>Ejercicios de Reading (10 puntos) 1) El estudiante tendrá que leer el artículo “News of the week” y responderá las preguntas que se plantean del texto. Subrayar dentro del mismo, todos los verbos en Pasado participio. Una vez finalizada la actividad se debe descargar y adjuntar el resultado en el Drive.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: La actividad consta de 8 ejercicios. Con 5 puntos correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (5 puntos, mínimo), deberá repetir el ejercicio, hasta lograr el objetivo. 2) Enlace actividad-Drive</p>
<p>Ejercicio de speaking (10 puntos) 1) El estudiante realizará un noticiero donde se narren tres eventos del momento usando el Passive voice. El profesor creará grupos en la plataforma Google Classroom. 2) El estudiante se unirá usando el siguiente código: raxmsyt 3) Una vez finalizada la grabación del noticiero lo adjuntará en la carpeta de Drive bajo el nombre de “Noticiero-Passive Voice”.</p>
<p>1) Criterio de evaluación: a) Puntualidad (2 puntos). b) Vocabulario (2 puntos). c) Uso de Recursos Tecnológicos (2 puntos). d) Fluidez (2 puntos). 2) Interacción y Participación (2 puntos). 2) Enlace almacenamiento de actividad-Drive: “Noticiero-Passive Voice”.</p>
<p>Ejercicio de Writing (20 puntos) 1) El estudiante deberá adjuntar en el enlace de Drive el escrito de las tres noticias. Posterior a esto, el estudiante presentará la actividad de <i>speaking</i> en la herramienta de su preferencia. Esta actividad es grupal por ende se cargará un escrito por equipo cooperativo.</p>

<p>1) Criterio de evaluación: El ejercicio tendrá un valor de 20 puntos, los cuales estarán definidos por los siguientes criterios: a) Vocabulario (5 puntos). b) Uso de Recursos Tecnológicos (5 puntos). c) Fluidez (5 puntos). e) Interacción y Participación (5 puntos).</p> <p>2) Enlace almacenamiento de actividad-Drive:</p>
<p>Prueba final (40 puntos-dentro del tiempo estipulado/20 puntos, fuera el tiempo estipulado). 1) Para superar este mundo el estudiante deberá responder el test final de <i>Active and Passive voice TEST</i>. Donde tendrá que completar espacios mediante el uso de la voz activa y pasiva. 2) Posteriormente deberá cargarlo en el Drive:</p>
<p>1) Ejercicio final: Active and Passive voice TEST 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 5 ejercicios. De no obtener el puntaje propuesto (5 puntos), deberá repetir la actividad, hasta lograr el objetivo. 3) Enlace almacenamiento de actividad-Drive</p>

Tabla 6. De los mundos, las actividades y la lingüística, Tierra.

<p>MUNDO #4 (TIERRA)</p> <p>1) Enfoque: Reading 2) Tiempo: 32 hrs. 3) Puntaje total: 100</p>
<p>Tema: <i>Will and Be going to.</i></p>
<p>Objetivos: 1) Expresar intenciones de hacer algo o planes a futuro. 2) Dar predicciones ante de posibles sucesos según las evidencias.</p>
<p>1) El estudiante deberá ingresar al enlace del video. (Video tomado del canal de YouTube <i>English with Greg</i>). 2) Video explicativo del tema como preparación para las actividades: Will v Be Going To v Present Continuous</p>
<p>Ejercicio de práctica (10 puntos) 1) El estudiante deberá escoger la opción correcta para completar los espacios. (Ejercicios tomados de <i>Dream Language School</i>. Profesor de la Argentina-Wordwall) 2) Enlace de actividades: a) Will vs Going to (predictions vs. plans) b) Future tenses - Choose the correct form 2) Criterio de evaluación: La actividad consta de 10 ejercicios. Con 6 puntos correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (6 puntos, mínimo), deberá repetir la actividad, hasta lograr el objetivo.</p>

Ejercicio de listening (10 puntos) 1) Los estudiantes realizarán este punto a través de la plataforma Iscolletive. **2)** Observarán el video para posteriormente completar los espacios en blanco o en su defecto escoger la respuesta correcta según corresponda al video. Deberán dar su apreciación acerca del mismo. **3)** Una vez terminada la actividad recibirán de manera automática la nota la cual debe ser cargada en el Drive a través del siguiente enlace.

1) Enlace actividad: [Will vs Be going to](#) **2) Criterio de evaluación:** La actividad consta de 16 ejercicios. Con 9 puntos correctos, aprueba la práctica. De no obtener el puntaje propuesto (9 puntos, mínimo), deberá repetir la actividad, hasta lograr el objetivo. **3)**

[Enlace almacenamiento de actividad-Drive](#)

Ejercicios de Reading (20 puntos) 1) Para esta actividad de *Reading* los estudiantes desarrollarán la actividad sobre *Future plans* (going to), completando los espacios de la forma correcta. **2)** Como segunda actividad de *Reading* los estudiantes encontrarán en la misma carpeta una lectura y de la misma forma deberá ser respondida según la instrucción dada en el ejercicio. (Actividad tomada de Borna's worksheets).

1) Enlace de actividad: [Future plans – fill in with the “going to” future of the verbs.](#) **2)**

Criterio de evaluación: La actividad consta de 30 ejercicios. Con 16 puntos correctos, aprueba el taller. De no obtener el puntaje propuesto (16 puntos, mínimo), deberá repetir el ejercicio, hasta lograr el objetivo. **3)** [Enlace almacenamiento de actividad-Drive](#)

Ejercicio de speaking (10 puntos) 1) Los estudiantes realizarán de forma grupal el *speaking*. **2)** El docente organizará grupos de cuatro alumnos en [Google Classroom](#). **3)** Cada integrante comentará cuáles son los posibles planes a futuro y cuáles son aquellos planes ya confirmados. Se hará un audio por el grupo. **4)** Los estudiantes deberán adjuntar el audio en el Drive.

1) Criterio de evaluación: El ejercicio valdrá 10 puntos, los cuales estarán definidos por los siguientes criterios: a) Puntualidad (2.5 puntos). b) Vocabulario (2.5 puntos). c) Fluidez (2.5 puntos). d) Gramática y Estructura (2.5 puntos). **2)** [Enlace almacenamiento de actividad-Drive: Will and Be going to.](#)

Ejercicio de Writing (10 puntos) 1) En esta actividad de *writing* los alumnos realizarán tres

escritos que tengan que ver con: **Planificar unas vacaciones:** un itinerario detallado de las vacaciones que quisieran tener utilizando el *Be going to* para expresar sus planes.

1) Criterio de evaluación: El ejercicio tendrá un valor de 10 puntos, los cuales estarán definidos por los siguientes criterios: a) Vocabulario (2.5 puntos). b) Uso de Recursos Tecnológicos (2.5 puntos). c) Fluidez (2.5 puntos). d) Interacción y Participación (2.5 puntos). **2) [Enlace almacenamiento de actividad-Drive](#)**

Prueba final (40 puntos). **1)** Los estudiantes deberán escribir utilizando el contenido trabajado y los aspectos lingüísticos que aprendieron: **Diario de metas:** los estudiantes escribirán un diario de metas, utilizando *Be going to* para expresar intenciones y planes a la hora de alcanzar sus metas. **2) [Enlace almacenamiento de actividad-Drive](#)**

1) Criterio de evaluación: El ejercicio valdrá 30 puntos. Los cuales están definidos por los siguientes criterios: a) Puntualidad (Punctuality) (10 puntos). b) Vocabulario (Vocabulary) (5 puntos). c) Gramática y Estructura (Grammar and Structure) (10 puntos). d) Sintaxis y coherencia (Syntax and coherence) (5 puntos). **2)** Seguidamente presentarán el test final el cual contiene 5 preguntas. De no obtener el puntaje propuesto (10 puntos), deberá repetir la actividad, hasta lograr el objetivo. **2) [Enlace almacenamiento de actividad-Drive](#)**

5. Conclusiones

La profundización en el concepto de gamificación ha sido esencial para la creación de una estrategia didáctica enfocada en fortalecer la adquisición del idioma inglés. La revisión de la literatura y las investigaciones de varios autores permitieron desarrollar una concepción más aterrizada del producto, no solo desde el punto de vista práctico, sino también en su conexión trascendental con la pulsión primitiva humana hacia el juego. Esto posibilita la incorporación de elementos de juego y gamificación en la metodología para aprovechar estos recursos y mejorar las cuatro habilidades lingüísticas.

En este proceso, se destacan aspectos fundamentales para docentes y estudiantes, particularmente relacionados con el trabajo autónomo y la motivación. La importancia

de retos y misiones se revela al impulsar a los estudiantes a embarcarse en una misión, una fantasía narrativa para alcanzar objetivos. Además, el avance lingüístico se evidencia al potenciar las habilidades de habla, lectura, escucha y escritura mediante la estrategia gamificada. Esta no solo beneficia la educación al permitir ahondar en las cuatro habilidades, sino que trasciende como estrategia didáctica a una herramienta digital, destacando el monitoreo del desempeño, la interacción docente-estudiante, la gestión del conocimiento y la sistematización de la experiencia.

Un aspecto clave es la relevancia de la gamificación en Colombia, donde esta didáctica aún está por explorarse y adoptarse. A pesar de desafíos como el tiempo, la falta de recursos tecnológicos y el desconocimiento de la gamificación, se destaca la ventaja potencial de esta herramienta al cautivar a sus usuarios a medida que se implementa. Finalmente, la elección de la herramienta Genially (ver Tabla 2) permitió un trabajo versátil y llamativo, aprovechando plantillas, botones animados y elementos gráficos, además de ofrecer analíticas integradas y estadísticas. Su compatibilidad y accesibilidad hacen de Genially una plataforma intuitiva tanto para docentes como para estudiantes.

6. Limitaciones y prospectivas

En la actualidad, el sistema educativo colombiano enfrenta desafíos en la enseñanza de idiomas debido a limitaciones de tiempo que afectan el desarrollo óptimo del contenido. La búsqueda de niveles avanzados de proficiencia se ve comprometida, planteando la necesidad de establecer mínimos de aprendizaje por niveles para optimizar el tiempo y focalizar actividades en aspectos fundamentales del idioma. La gamificación se presenta como una estrategia potencial para la formación de estudiantes que se enfrentan a pruebas académicas más especializadas, ofreciendo una alternativa focalizada y efectiva.

La integración generalizada de la gamificación podría ser beneficiosa para profesores de diversas asignaturas al aprender a incorporar esta metodología en sus prácticas de enseñanza. Se reconoce el poder de los elementos lúdicos para potenciar el aprendizaje en cualquier nivel educativo, y se sugiere la implementación de plataformas educativas

gamificadas no solo para la adquisición del inglés, sino también para la formación continua de docentes, la investigación y el desarrollo de herramientas digitales específicas. Esta perspectiva incluye la integración de la inteligencia artificial, el estímulo del trabajo autónomo y la colaboración con expertos en gamificación, con el objetivo de mejorar la implementación de esta estrategia aún en desarrollo.

En una proyección hacia el futuro, se vislumbra un papel significativo para la gamificación en la formación, especialmente con el auge de la inteligencia artificial. Se anticipa una mejora en la gestión de actividades, desarrollo de narrativas, programación, trabajo autónomo y foros interactivos. Los estudiantes podrían crear entornos de aprendizaje propios mediante el juego, acercándose a un escenario donde los aprendizajes más relevantes de la vida se adquieran a través de esta metodología, reflejando la visión del pintor italiano Francesco Tonucci.

7. Referencias bibliográficas

- Alcaraz, C., y Gonzalez, V. (2019). *Gamificación y ELE: ¿moda pasajera o ha venido para quedarse?* E-SEDLL n.o 2 (2019). Tomado de <https://www.researchgate.net/>
- Arcila, M. (2023). *The Four Elements: Potenciación de habilidades comunicativas en estudiantes de nivel B2 de inglés, a través de la gamificación*. Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación.
- Caraballo, Y. (2023). *Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Julio-Agosto, 2023, Volumen 7, Número 4. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Batlle, J., González, M., y Pujolà, J. (2018). *La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras*. Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea Consiglio Nazionale delle Ricerche. DOI: 10.7410/1357. <http://rime.cnr.it>
- Briceño, C. (2022). *La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras*. DOI: <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- British Council. (2021). *Escribe como Shakespeare: técnicas para mejorar tu writing*. Tomado de <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/writing-mejora-expresion-escrita-ingles>
- Chaves, B. (2019). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras*. ReiDoCrea, 8, 422-430.
- Esquivel, Y. (2022). *Back to the future: aprendiendo inglés a través de la gamificación en el SENA*. Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación.
- García, J. (2023). *El camino del héroe: La creación de un relato ficcional a partir de las narrativas de la Santería cubana*. Universidad pedagógica nacional. Tomado de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/>
- Jadán-Guerrero, J. y Ramos-Galarza, C. (2018). *Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado-Semipresencial*. Hamuñay, 5(1), 84-104.

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)

<http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1560>

Ley 1651 de 2013 (2013, 12 de julio) *Congreso de Colombia*. Diario Oficial. Año CXLIX. N.

48.849. <https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685875>

Narváez, J. (2023). *La Gamificación como Metodología de Aprendizaje del Idioma Inglés: Caso de Estudio- Primeros Niveles de Educación Superior*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Julio-Agosto, 2023, Volumen 7, Número 4.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.604 p.2

Mara, G. y López, R. (2023). *Analítica del Aprendizaje y Gamificación para Fortalecer la habilidad "Reading" en la asignatura de Inglés*. Vol.7 No.4 (2023): Journal Scientific Investigar ISSN: 2588-0659. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.145-168>

Mendoza, R. y Saltos, M. (2021). *Gamificación para la enseñanza práctica y eficiente del inglés*. Universidad, Ciencia Y Tecnología. Vol. 25, Nº 110 Septiembre 2021 (pp. 31-39). ISSN-e: 2542-3401, ISSN-p: 1316-4821

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2002). *Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Instituto Cervantes para la traducción en español. ISBN: 84-667-1618-1. Tomado de <http://cvc.cervantes.es/obref/marco>

Guía N° 22 (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*.

Ministerio de Educación Nacional. ISBN 978-958-691-292-1

Molina, P., Molina, A. y Gentry, J. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818. Vol. 7, núm. 1, Enero- Marzo 2021, pp. 722-730

Pasquel, V. (2021). *Listening, como una de las cuatro habilidades del idioma inglés*. Tomado de

<https://colegiolasalle.edu.mx/index.php/2021/03/15/listening-como-una-de-las-cuatro-habilidades-del-idioma-ingles/#:~:text=Listening%20es%20recibir%20un%20idioma,ritmo%20tienen%20un%20significado%20determinado>.

Pelagallo, M. (2023). *Uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés*. Universidad Tecnológica Indoamérica.

La gamificación: una estrategia didáctica y narrativa en el fortalecimiento del proceso de adquisición del inglés (B1)

Ponce-Merino, S. R., Parrales-Poveda, M. E., Baque-Arteaga, S. Y., y Parrales-Poveda, M. L. (2019). *Realidad actual de la enseñanza en inglés en la educación superior de Ecuador*.

Dominio de Las Ciencias, 5(2), 523. <https://doi.org/10.23857/dc.v5i2.918>

Restrepo, M. (2023). *La gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*.

Unilasallista Corporación Universitaria.

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Editorial Océano.

Rodríguez, M. y García, J. (2021). *Componentes neuropsicológicos de la creatividad mediados por la gamificación. Una revisión narrativa*. Universidad de la Laguna, Campus de Guajara, s/n, 38071 San Cristóbal de La Laguna, Santa Cruz de Tenerife. ISBN 978-84-09-35708-6

Santos, D. (2023). *La gamificación en el aprendizaje de segundas lenguas extranjeras. FLE y su aprendizaje en la enseñanza pública de España*. Revista Educación. Investigación, Innovación y Transferencia. DOI: https://doi.org/10.26754/ojs_reiit/eiit.202318813

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

8. Anexos

8.1. Anexo 1

Los estudiantes deberán ver el video Past Simple and Past Continuous. De esta manera sabrán cual es el tema que trabajarán. Este punto no se evaluará. Sin embargo, deben cumplir con este paso para poder entender la actividad posterior. El docente podrá utilizar un video de su preferencia siempre y cuando gire alrededor del tema del enfoque señalado al inicio de cada Mundo.



8.2. Anexo 2

Los estudiantes deberán ingresar a la plataforma Lingolia English en la cual realizarán una actividad de rellenar espacios y escoger la respuesta correcta. El tema gramatical es el Past continuous y el Simple past. El docente podrá utilizar un cuestionario o test de su preferencia siempre y cuando gire alrededor del tema del enfoque señalado al inicio de cada Mundo. De la misma manera, podrá determinar el número de ejercicios a evaluar dependiendo de su criterio pedagógico y de las necesidades del grupo de estudiantes.

Ejercicios

Completa las oraciones con el tiempo correcto: *past simple* o *past continuous*.


1. While Carla golf, her husband a book in the lounge.
2. He a number.
3. While I around Australia, I many interesting places.

8.3. Anexo 3

Los estudiantes leerán el texto *The Ghost at the Crossroads*. El objetivo apunta a desarrollar una lectura comprensiva sobre dos amigos quienes hablan sobre la aparición de un fantasma en la carretera. En este texto se aborda el Past simple y el Past continuous. El docente podrá utilizar la lectura de su preferencia siempre y cuando gire alrededor del tema del enfoque señalado al inicio de cada Mundo.

The Ghost at the Crossroads

Tom and Mick were friends. They lived in Dayton Village. Many villagers said there was a ghost in the village! They said she looked like an old witch! They said she sometimes appeared at the crossroads, beside the woods. Tom and Mick were doing their homework together and they talked about the ghost. Tom said, 'Let's go to the crossroads at midnight and see!'




Tom Mick

Mick said, 'I don't believe in ghosts, so I'm not scared. Let's do it!'

So the two boys agreed to meet at midnight at the crossroads, beside the woods.

However, Tom planned to prank Mick! He went to the crossroads ten minutes before midnight. He took a bag of flour and put



8.4. Anexo 4

Los estudiantes deberán escuchar la canción a la vez que siguen la letra y completan el ejercicio. El docente podrá utilizar la canción de su preferencia siempre y cuando gire alrededor del tema del enfoque señalado al inicio de cada Mundo. De la misma manera, podrá determinar el número de ejercicios a evaluar dependiendo de su criterio pedagógico y de las necesidades del grupo de estudiantes.

Someone like you

I. Choose the correct word

I hear/heard that you're settled down
 That you find/found a girl and you're married now
 I heard that your dreams came/come true
 Guess she gave you things, I didn't give/gave to you
 Old friend, why were/are you so shy?
 Ain't like you to hold back or hide from the light

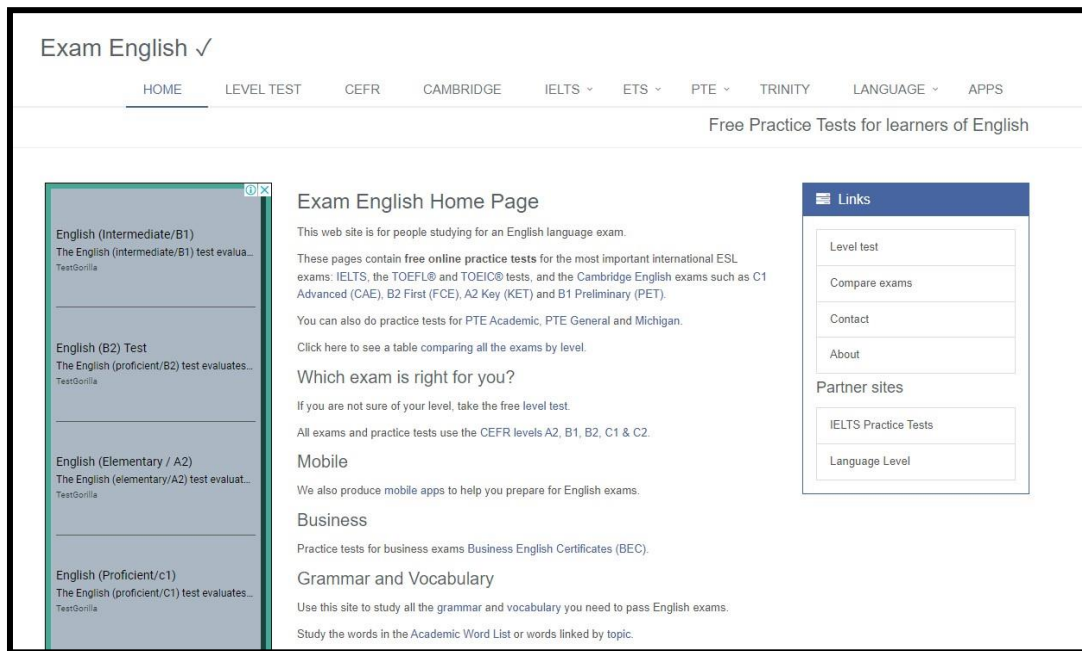
II. Order the sentences according to the song

() I hate to turn up out of the blue, uninvited but



8.5. Anexo 5

Se propone la plataforma Examenglish debido a su extenso catálogo de pruebas de suficiencia que permiten aplicar exámenes, tests y quizzes dentro del proceso de aprendizaje. El docente puede hacer uso de otras plataformas que, al igual que esta, ofrezcan una excelente medición y seguimiento del proceso.



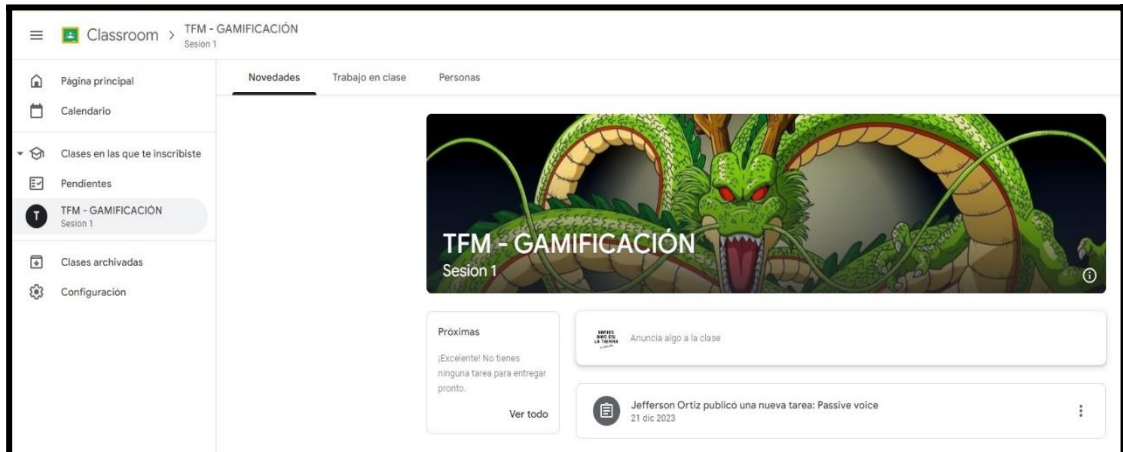
8.6. Anexo 6

Se propone la plataforma Curso-inglés debido a que presenta actividades las cuales están categorizadas por los diferentes niveles del idioma (desde A1 hasta B2). El docente puede hacer uso de otras plataformas que, al igual que esta, ofrezcan una medición de acuerdo a los estándares internacionales.



8.7. Anexo 7

Se propone la plataforma Google Classroom debido a que permite gestionar la clase entre docentes y estudiantes mediante el acceso remoto, la gestión de grupos, la distribución del contenido a trabajar y la comunicación efectiva. El docente puede hacer uso de otras plataformas que, al igual que esta, facilite la gestión de la clase y los propósitos académicos pertinentes.



8.8. Anexo 8

A continuación, se enumeran los mundos y su apariencia dentro de la plataforma de Genially.





8.9. Anexo 9

A continuación, se presenta el formato de la rúbrica individual y grupal. [Enlace aquí.](#)

	A	B	C	D	E
1		EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL
2		4	3	2	1
3	CATEGORÍA	4. EXCELENTE	3. SATISFACTORIO	2. MEJORABLE	1. INSUFICIENTE
4	TRABAJO	Trabaja 100% del tiempo. Asume su función y responsabilidades.	Trabaja 70% del tiempo. Asume su función y sus responsabilidades casi siempre.	Trabaja 50% del tiempo. Asume su función y responsabilidades la mitad del tiempo.	Aprovecha muy poco o nada el tiempo. No asume su función y res...
5	AUTONOMÍA E INICIATIVA	Muestra gran autonomía y tiene iniciativa para resolver problemas y realizar tareas.	En varias ocasiones ha muestra...	En alguna ocasión ha mostrado iniciativa a la hora de...	En ningún momento ha mostrado iniciativa a la hora de resolver problemas o realizar tar...
6	CONCENTRACIÓN	Mantiene la concentración todo el tiempo de trabajo.	En algún momento se despista...	Concentración variable. Algunos días muestra mucha concentración y otros poca o ninguna.	Ninguna concentración a la hora de realizar las tareas.
7	PARTICIPACIÓN	Participa activamente en la toma de decisiones y en la realización de las tareas.	En ocasiones participa en la toma de decisiones y en la realización de tareas.	Participa muy poco en la toma de decisiones y en la realización de tareas.	No participa en la toma de decisiones y la realización de tareas.
8	TRABAJO EN EQUIPO	Muestra gran solidaridad, respeta opiniones, ayuda al grupo en todo lo que se necesita.	Muestra cierta solidaridad, respeta opiniones, ayuda a los miembros del grupo en todo lo que se necesita.	Ayuda poco a los miembros del grupo en todo lo que se necesita.	No respeta las opiniones del resto. No ayuda a los miembros del grupo en todo lo que se necesita.

	A	B	C	D	E
1		EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL
2		4	3	2	1
3	CATEGORÍA	4. EXCELENTE	3. SATISFACTORIO	2. MEJORABLE	1. INSUFICIENTE
4	TRABAJO	Trabaja 100% del tiempo. Asume su función y responsabilidades.	Trabaja 70% del tiempo. Asume su función y sus responsabilidades casi siempre.	Trabaja 50% del tiempo. Asume su función y responsabilidades la mitad del tiempo.	Aprovecha muy poco o nada el tiempo. No asume su función y res...
5	TIEMPOS DE ENTREGA	Realiza las entregas dentro de los tiempos estipulados	En algunas ocasiones pide tiempo para entregar las actividades dentro de los tiempos establecidos.	No realiza esfuerzo para la entrega de las actividades dentro de los tiempos establecidos.	No entrega las actividades dentro de los tiempos establecidos.
6	AUTONOMÍA E INICIATIVA	Muestra gran autonomía y tiene iniciativa para resolver problemas y realizar tareas.	En varias ocasiones ha muestra...	En alguna ocasión ha mostrado iniciativa a la hora de...	En ningún momento ha mostrado iniciativa a la hora de resolver problemas o realizar t...
7	CONCENTRACIÓN	Mantiene la concentración todo el tiempo de trabajo.	En algún momento se despista...	Concentración variable. Algunos días muestra mucha concentración y otros poca o ninguna.	Ninguna concentración a la hora de realizar las tareas.
8	PARTICIPACIÓN	Participa activamente en la toma de decisiones y en la realización de las tareas.	En ocasiones participa en la toma de decisiones y en la realización de tareas.	Participa muy poco en la toma de decisiones y en la realización de tareas.	No participa en la toma de decisiones y la realización de tareas.

8.10. Anexo 10

A continuación, se presenta el link de acceso a la estrategia gamificada de Genially: [La batalla comienza: ¡Apresúrate Goku!](#)

