



El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay

Wilson Franco Castaño

Darlis Johana Benítez Hinestroza

Mary Luz Serna Palacios

Pablo Andrés López Cardona

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la

Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de grado II

Tutor: Yazmin González

Localización del proyecto: Vereda, Municipio, Departamento o Estado y País.

21/10/2021

Dedicatoria

A Dios por su infinito amor. A nuestros padres, hermanos y familia por brindarnos su amor, su cariño e inculcarnos los valores que nos han permitido ser mejores personas cada día. A nuestros amigos, compañeros de trabajo por expresarnos siempre sus palabras de aliento y a los estudiantes por ser esa inspiración y motor con sentido de ser que nos convierte en los moldeadores de vidas.

Agradecimientos

A la Universidad de Cartagena y a los Docentes de la Maestría de Recursos Educativos Digitales Aplicados a la Educación, por su valioso aporte a nuestra formación profesional, a la magister Yazmin González, asesora de este trabajo por cada uno de sus valiosos aportes, su dedicación y motivación para la consecución de este resultado.

Finalmente, a los estudiantes de sexto grado por formar parte de esta valiosa investigación, a nuestros compañeros de trabajo y colegas que estuvieron prestos a colaborar dentro de sus posibilidades, al cuerpo directivo del Colegio Esteban Ochoa por brindar el espacio y documentación institucional que se requería.

Tabla de contenido

El problema de investigación	17
Introducción	18
CAPÍTULO 1	20
Planteamiento y Formulación del Problema	20
Antecedentes del Problema	22
Justificación	24
Objetivo General	26
Objetivos Específicos	26
Supuestos y Constructos	26
Alcances y Limitaciones	28
CAPÍTULO 2	30
Marco de referencia	30
Marco Contextual	30
Marco Normativo	34
Marco Teórico	38
Marco Conceptual	46
CAPÍTULO 3	52
Metodología	52
Tipo de investigación	52

	5
Modelo de investigación	53
Fases del modelo de investigación.....	54
Población y muestra	57
Categorías de análisis.....	58
Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	59
Ruta de investigación	61
Técnicas de análisis de la información.....	65
Estrategia de intervención pedagógica.....	66
CAPÍTULO 4	71
Intervención Pedagógica	71
Prueba diagnóstica	71
Fase de implementación secuencia didáctica (ver anexo 1, secuencia didáctica).....	75
CAPÍTULO 5	79
Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	79
Análisis	80
Conclusiones	101
Recomendaciones	102
Referencias Bibliográficas	104
Anexos.....	108

Índice de Tablas

Tabla 1. Estrategia didáctica de intervención desde la IAP	54
Tabla 2. Categorías de análisis.....	58
Tabla 3. Cronograma de actividades.....	64
Tabla 4. Categorías de la ruta metodológica.....	74
Tabla 5. Respuesta nivel de inglés	79
Tabla 6. ¿Te gustaría aprender inglés de una forma divertida y motivadora?	80
Tabla 7. ¿Te sientes nervioso(a), o inseguro(a) cuando tienes que hablar en inglés?	81
Tabla 8. ¿Qué tan importante es para ti el aprendizaje del inglés como segunda lengua?	81
Tabla 9. ¿Consideras importante el cuidado del cuerpo humano?.....	82
Tabla 10. ¿Realizas actividad física para mantener el cuerpo en forma?	83
Tabla 11. ¿Conoces vocabulario del cuerpo humano en inglés?	83
Tabla 12. ¿Es importante para ti el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano que te permita mejorar tu nivel en inglés?	84
Tabla 13. ¿Te gustaría conocer aplicaciones o estrategias educativas que te ayuden a mejorar tu nivel de inglés?	85
Tabla 14. ¿Tienes conectividad y equipos para desarrollar una propuesta que incluya juegos para el aprendizaje del inglés?	86
Tabla 15. ¿La institución te ha brindado nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés?	86

Tabla 16. ¿Qué tipo de actividades consideras apropiadas para el aprendizaje de vocabulario y sistemas del cuerpo humano en español y en inglés?	87
Tabla 17 ¿Cómo te pareció la estrategia de aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano y hábitos saludables a través del inglés?	90
Tabla 18. ¿Te gustaría seguir en el aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas?	90
Tabla 19. ¿Consideras que tu nivel de inglés ha mejorado?	91
Tabla 20. ¿Consideras que tienes más confianza en la elaboración de oraciones y preguntas usando vocabulario del cuerpo humano en inglés?	92
Tabla 21. ¿Aprendiste en la propuesta sobre hábitos saludables y práctica deportiva?	93
Tabla 22. ¿Es apropiado para ti el aprendizaje de educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés?	94
Tabla 23. ¿Has tenido un mejor aprendizaje con el manejo de herramientas digitales con la estrategia para el aprendizaje del inglés con el cuerpo humano?	95
Tabla 24. ¿Recomendarías el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas como en la plataforma Educaplay?	96
Tabla 25. ¿Cuáles actividades consideras fueron más significativas para el aprendizaje de vocabulario en inglés?	97
Tabla 26. ¿La institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes para el desarrollo de las actividades gamificadas de la propuesta?	98

Índice de Imágenes

Imagen 1. Human body vocabulary.....	76
Imagen 2. Face parts RED	76
Imagen 3. Vocabulary activities	77
Imagen 4. Body part and diseases RED.....	78
Imagen 5. Healthy habits RED	78

Índice de Gráficas

Gráfica 1. Fase de deconstrucción	55
Gráfica 2. Respuesta nivel de inglés	79
Gráfica 3. ¿Te gustaría aprender inglés de una forma divertida y motivadora?	80
Gráfica 4. ¿Te sientes nervioso(a), o inseguro(a) cuando tienes que hablar en inglés?.....	80
Gráfica 5. ¿Qué tan importante es para ti el aprendizaje del inglés como segunda lengua?	81
Gráfica 6. ¿Consideras importante el cuidado del cuerpo humano?.....	82
Gráfica 7. ¿Realizas actividad física para mantener el cuerpo en forma?	82
Gráfica 8. ¿Conoces vocabulario del cuerpo humano en inglés?	83
Gráfica 9. ¿Es importante para ti el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano que te permita mejorar tu nivel en inglés?.....	84
Gráfica 10. ¿Te gustaría conocer aplicaciones o estrategias educativas que te ayuden a mejorar tu nivel de inglés?	85
Gráfica 11. ¿Tienes conectividad y equipos para desarrollar una propuesta que incluya juegos para el aprendizaje del inglés?	85
Gráfica 12. ¿La institución te ha brindado nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés?	86
Gráfica 13. ¿Qué tipo de actividades consideras apropiadas para el aprendizaje de vocabulario y sistemas del cuerpo humano en español y en inglés?	87

Grafica 14. ¿Cómo te pareció la estrategia de aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano y hábitos saludables a través del inglés?	89
Grafica 15. ¿Te gustaría seguir en el aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas?	90
Grafica 16. ¿Consideras que tu nivel de inglés ha mejorado?	91
Grafica 17. ¿Consideras que tienes más confianza en la elaboración de oraciones y preguntas usando vocabulario del cuerpo humano en inglés?	92
Grafica 18. ¿Aprendiste en la propuesta sobre hábitos saludables y práctica deportiva?	93
Grafica 19. ¿Es apropiado para ti el aprendizaje de educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés?	94
Grafica 20. ¿Has tenido un mejor aprendizaje con el manejo de herramientas digitales con la estrategia para el aprendizaje del inglés con el cuerpo humano?	95
Grafica 21. ¿Recomendarías el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas como en la plataforma Educaplay?	96
Grafica 22. ¿Cuáles actividades consideras fueron más significativas para el aprendizaje de vocabulario en inglés?	97
Grafica 23. ¿La institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes para el desarrollo de las actividades gamificadas de la propuesta?	98

Índice de Anexos

Anexo 1. Secuencia didáctica	107
Anexo 2. Valoración de la estructura del instrumento pertinencia y claridad	121
Anexo 3. Consentimiento padre de familia.....	124
Anexo 4. Permiso del rector.....	125
Anexo 5. Ruta metodológica	127
Anexo 6. Prueba diagnóstica	129
Anexo 7. Prueba final	133

Resumen

Las habilidades comunicativas en inglés son un compendio de saberes, capacidades y aptitudes que participan en la producción de la convivencia y las relaciones interpersonales e intergrupales, convirtiéndose en un proceso interactivo e interpersonal. Dichas habilidades, se resumen en tres grandes competencias, la lingüística que refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos; la pragmática relacionada con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales y la sociolingüística que da cuenta del conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua.

Teniendo en cuenta este panorama el presente proyecto tiene como objetivo implementar estrategias de gamificación para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa del municipio de Itagüí, a partir de la exploración del cuerpo humano con el diseño de objetos virtuales de aprendizaje en la plataforma Educaplay. El enfoque de investigación es de corte cualitativo, el método propuesto, la investigación acción pedagógica y la técnica e instrumento de recolección de datos fueron la encuesta y el cuestionario. La intervención pedagógica se realizó con la implementación del método de gamificación que es una estrategia de enseñanza basada en la lúdica y tiene como objetivo la motivación de los estudiantes por el aprendizaje empleando mecánicas de juego en contextos que no lo son.

Entre los resultados de la investigación se destacan el favorecimiento de la concentración, la motivación, la imaginación, el aumento del vocabulario, mejor escritura, aprendizaje de hábitos saludables y comidas sanas y un poco más de confianza para expresarse en inglés. También la

eficacia del juego como herramienta pedagógica, que influyó en la comprensión de vocabulario en idioma inglés relacionando imágenes y contextos, mejorando así la disposición de los estudiantes para realizar los diferentes talleres asignados. Para finalizar, se pudo comprobar que diseñar el aprendizaje de contenidos en inglés de una manera diferente, con actividades gamificadas involucra más al estudiante, ya que lo saca de la monotonía y le da otro aire a la clase, creando una mayor disposición para abordar cualquier tipo de contenidos.

Abstract

Communication skills in English are a compendium of knowledge, capacities and aptitudes that participate in the production of coexistence and interpersonal and intergroup relationships, becoming an interactive and interpersonal process. These skills are summarized in three major competencies: linguistics, which refers to the knowledge of the formal resources of the language as a system and the ability to use them in the formulation of well-formed and meaningful messages; pragmatics related to the functional use of linguistic resources and comprises, firstly, a discursive competence that refers to the ability to organize sentences in sequences to produce textual fragments and sociolinguistics that accounts for the knowledge of social conditions and that are implicit in the use of the language.

Taking into account this panorama, the present project aims to implement gamification strategies for learning English in sixth grade students of the I.E. Esteban Ochoa from the municipality of Itagüí, from the exploration of the human body with the design of virtual learning objects on the Educaplay platform. The research approach is qualitative, the proposed method, the pedagogical action research and the data collection technique and instrument were the survey and the questionnaire. The pedagogical intervention was carried out with the implementation of the gamification method, which is a teaching strategy based on play and aims to motivate students for learning using game mechanics in contexts that are not.

Research results include improved concentration, motivation, imagination, increased vocabulary, better writing, learning healthy habits and healthy meals, and a little more confidence in expressing oneself in English. Also the effectiveness of the game as a pedagogical tool, which influenced the understanding of vocabulary in the English language by relating images and contexts, thus improving the disposition of the students to carry out the different

assigned workshops. Finally, it was found that designing the learning of content in English in a different way, with gamified activities, involves the student more, since it takes him out of the monotony and gives another air to the class, creating a greater willingness to address any content type.

El problema de investigación

Nombre de la institución: Esteban Ochoa

Lugar: Municipio de Itagüí - Antioquia

Vereda **Caserío** **Inspección** **Ciudad** **Municipio**

Introducción

La expresión oral hace parte de un factor fundamental del ser humano el cual nos diferencia de los demás seres que habitan en el planeta, es por ello, que a través de la expresión oral podemos expresar sentimientos, emociones, ideas, saberes y experiencias. En la actualidad existen diferentes alternativas que permiten facilitar la transferencia de saberes y del conocimiento el cual fortalece nuestra labor docente, es por eso que la educación en Colombia ha venido en un proceso constante de transformación buscando el aprendizaje significativo del inglés a través de la gamificación, en este sentido la implementación de las TIC como herramientas didácticas que potencializan el mejoramiento de habilidades en el aula, de allí, que los juegos que ofrecen los computadores actuales sirven de aliados para la comunicación oral en especial en una segunda lengua.

El idioma extranjero en especial el inglés es vital para la comunicación a nivel mundial, haciendo que hoy en día se convierta para las diferentes instituciones educativas en una meta a corto plazo para la formación de las competencias pertinentes para esta área en los actuales y futuros educandos; este se puede lograr articulando a las planeaciones estrategias pedagógicas que incentiven a los estudiantes al fervor por el aprendizaje del mismo y su implementación en las actividades rutinarias en los contextos. En este sentido, la gamificación es una estrategia que se ha venido incorporando en el aula donde no solo genera motivación si no que crea un ambiente propicio para promover un aprendizaje eficaz en la adquisición de una segunda lengua.

De la misma manera, los juegos se presentan como un grupo de circunstancias necesarias. Dichas circunstancias están compuestas por acciones que pueden ser sistémicas y/o vivenciales, donde se hace énfasis en la actuación del beneficiario (en el contexto educativo, el estudiante).

Es de anotar que algunos autores al definir la gamificación, toman como base ese enfoque sistémico, sin embargo, lo presentan de manera general haciendo que la información que pretenden sustentar se vea imprecisa. En este análisis suscrito, se ha pretendido relacionar la gamificación con algunas características propias del aprendizaje informal, situación que se presenta al utilizar una estrategia gamificada. Con el fin de optimizar la vivencia de la herramienta para los estudiantes, se destacan los dos objetivos principales de la gamificación: 1) brindar experiencias de juego; y 2) confirmar el resultado de lo experimentado por los beneficiarios. Los objetivos mencionados, representan la base de la gamificación, es decir, que solo es viable en el momento en que se usan componentes equivalentes a los juegos en escenarios que no son de juego. Desde esta visión, la gamificación se entiende como un proceso en el que un diseñador de juegos no es el único quién puede emplearla.

La revisión teórica, muestra escenarios obvios y distintos en el momento de reflexionar sobre el proceso de gamificación como una manera de transmitir experiencias significativas. Utilizar gamificación en las aulas es un método útil si se emplea para motivar a los estudiantes a avanzar en la comprensión de los contenidos de aprendizaje, lo que significa generar un ambiente de aprendizaje donde se introduzca una metodología que incluya retos, metas, etc.; herramientas que incentivan la participación de los aprendices, esto teniendo en cuenta el contexto donde se desarrollan y sus experiencias previas.

CAPÍTULO 1

Planteamiento y Formulación del Problema

En su mayoría, la población del grado sexto de la Institución Educativa Esteban Ochoa del municipio de Itagüí – Antioquia, tienen dificultades en la adquisición de la lengua extranjera (inglés) debido a que en la escuela primaria los docentes que enseñan esta asignatura no están capacitados; además la intensidad horaria no es la óptima para el desarrollo de las competencias comunicativas. La apatía por el inglés surge del poco interés y del desconocimiento de la importancia del área para las futuras competencias laborales de este mundo moderno. Las estrategias y técnicas metodológicas se basan se han basado en enseñanza tradicional como el aprendizaje de la gramática dejando de lado el proceso comunicativo y lo más importante la lúdica y la motivación.

Debido a los pocos espacios lúdico recreativos que tienen en los alrededores, los estudiantes no tienen estilos de vida saludable y en sus hábitos alimenticios predominan los alimentos poco nutritivos lo que pone en riesgo el desarrollo de ciertas enfermedades; por consiguiente, se hace necesario implementar estrategias que permitan la adquisición de prácticas sanas para mejor calidad de vida y salud.

Los alumnos que tienen un proceso de aprendizaje del inglés desde la básica primaria hasta el bachillerato en nuestro colegio han alcanzado un buen nivel. Sin embargo, la mayoría de los alumnos nuevos que ingresan a mitad del proceso, presentan deficiencias en la asimilación de los contenidos del área por no tener bases sólidas. En el contexto de la institución se observa una problemática generalizada en los estudiantes que proviene de sus hogares, e incide en su aprendizaje y desarrollo cognitivo, dicha problemática se evidencia en que los jóvenes vienen a la escuela con dificultades de tipo socioeconómico, cultural y de violencia intrafamiliar,

identificadas mediante estudios y análisis realizados a las comunidades, desmotivando enormemente al estudiante. De los resultados de estos estudios, se han evidenciado los siguientes aspectos: Estratificación 1, 2 y 3. Emocionalmente bajos de afectividad. Deprivados culturalmente. Poca conectividad en la casa y la institución (asociado a factores económicos y de inversión en infraestructura).

Además de lo mencionado, otros problemas familiares y sociales que hacen que se presente el comportamiento agresivo y poco tolerante de los estudiantes es la ingesta de sustancias psicoactivas y embriagantes, también el desempleo, la falta de afecto, la tergiversación de los valores, la mala interpretación de la autoridad y la falta de sentido de pertenencia hacia la institución. Estos factores negativos, hacen que los estudiantes presentan problemas a la hora de aprender, pues no siente motivación alguna comprender y aplicar en su vida los contenidos estudiados en el aula clase.

Desde este contexto descrito, surge la idea de motivar el estudiantado con una propuesta que les cambie la manera de pensar, procurando la reflexión-acción sobre su proceso educativo utilizando como pretexto las actividades que a veces los mantiene ausentes de la realidad en que viven; lo que significa aprovechar ese saber y ese apasionamiento por los juegos, los últimos avances en tecnología, consolas y las últimas apps de entretenimiento, que en verdad, ocupan buena parte de la jornada jugando con apps y a veces en línea con sus compañeros. Es por ello, que se enuncia la siguiente pregunta de investigación, *¿Cómo brindar a los estudiantes de sexto grado de la Institución educativa Esteban Ochoa de Itagüí, una forma motivadora de aprendizaje con la estrategia de la gamificación y la herramienta EDUCAPLAY, para desarrollar habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano?*

Antecedentes del Problema

Los estudiantes ante la apatía presentada en el área de inglés vieron la posibilidad durante la pandemia a través de clases virtuales de una educación renovada con elementos tecnológicos, es aquí donde se plantea un cambio en las estrategias de enseñanza para que los estudiantes tuvieran contenidos en su contexto social que abarcaban sus intereses por las prácticas saludables.

Pretendiendo motivar los estudiantes, surgen día a día diferentes estrategias para involucrarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas, sin necesidad de utilizar recursos educativos digitales; pero en la actualidad, se hace necesario recurrir a ellos para implementar nuevas formas didácticas que permitan que el aprendizaje sea más interactivo respondiendo a sus intereses y expectativas, este proceso puede llevarse a cabo a través de la gamificación que proporciona a los estudiantes una educación con contenidos significativos y motivantes.

La gamificación como lo plantean Zichermann y Cunningham (2011), radica en diseñar juegos utilizando formas tales como mecánicas, elementos y técnicas en entornos que no son de juegos con el fin de resolver problemas involucrando a los usuarios. En este sentido, Llorens et al. (2016) afirman que la gamificación, “Debe afectar al proceso completo e implica en muchos casos una reingeniería del mismo, que posibilite la incorporación de los aspectos clave de la misma: diversión, motivación, autonomía, progresividad, retroalimentación inmediata y tratamiento del error”. (p. 26).

Según Kim (2015), la gamificación es una estrategia didáctica que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuyo fin es motivar en los estudiantes comportamientos específicos a la hora de realizar un ejercicio de aprendizaje que le resulte atractivo, generando en ellos, un compromiso con la actividad que se realiza; produciéndose así un aprendizaje significativo a través de las actividades positivas plateadas por el docente.

Muntean (2011), afirma que utilizar la gamificación en el e-learning se obtiene como resultado una conducta de aprendizaje más eficaz, donde los estudiantes se ven implicados en el proceso. Según Fogg (2002), las personas asimilan los computadores como sus iguales. En el caso de los estudiantes, para cambiar su conducta de manera concreta, es necesario motivarlos, teniendo en cuenta que las habilidades que estos demuestren, estén acordes a los desafíos que se les presentan.

Gibson (2012) argumenta que las personas por lo general les gusta jugar, sin embargo, dichos juegos muchas veces son carentes de motivación. En este sentido, la gamificación como herramienta metodológica busca incentivar la motivación en estas actividades; es por ello que la educación, es el escenario propicio para el desarrollo de este proceso.

Acebo (2014) plantea y refiere las ideas básicas de gamificación que se pueden llevar a cabo al interior de las aulas:

Los estudiantes participes del diseño. Lo que se trata es de que los estudiantes se involucren desde el comienzo en las actividades propias de su proceso de aprendizaje, tomando parte en las decisiones.

Retroalimentación constante. Este ejercicio permite conocer durante el transcurso del proceso lo que se ha progresado, cuándo seguir avanzando y cuándo detenerse si es necesario.

Visibilizar el progreso. Utilizar elementos gráficos tales como carteles, nota, entre otros, que permitan que los estudiantes puedan ver los resultados parciales del proceso y cómo están situados en el sistema gamificado.

Crear retos en vez de tareas obligatorias. Este ejercicio de planeación permite lograr en los estudiantes un mayor compromiso motivándolos por aprender.

Recompensar a los participantes. Es el reconocimiento que se le otorga a los estudiantes por los logros obtenidos en el proceso de gamificación.

Apoyarse en las herramientas tecnológicas. La implementación de las TIC, como instrumentos que facilitan la labor docente, haciendo del aprendizaje un proceso más interactivo.

Tolerancia al fracaso. Es uno de los valores agregados del proceso de gamificación, el estudiante aprende de sus errores y de los de sus compañeros, desarrollando el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la capacidad para resolver de problemas.

Para finalizar, Teixes (2015), afirma que la gamificación no sustituye un buen planteamiento pedagógico, lo que significa que la lúdica debe servir para apoyar la experiencia educativa del grupo de estudiantes.

Justificación

La educación tiene como fin el desarrollo de competencias y habilidades en los educandos por medio de las interacciones constantes dentro y fuera del aula de clase, cada día se debe estar mejorando las formas de cómo estamos guiando los diferentes procesos formativos según el contexto poblacional, los recursos que se poseen, áreas y grados en los que intervenimos en nuestro que hacer docente; por medio de la implementación del proyecto *El uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay.*

Dentro del proceso investigativo la estrategia acción pedagógica plantea la importancia del rol del docente como líder de los procesos de enseñanza y su relación con el educando haciendo que dicha estrategia pedagógica facilite de manera permanente el aprendizaje de los contenidos logrando los objetivos y metas propuestas. Para los investigadores es muy importante esta línea

de trabajo debido al protagonismo que adquiere el educando en el proceso de ejecución del proyecto, siendo el líder motivador constante para la obtención de resultados positivos los cuales transforman los ambientes de aprendizaje permitiendo un proceso de formación integral, viéndose reflejado en los resultados internos y externos de la comunidad educativa y los entornos sociales.

Se pretende la implementación de estrategias pedagógicas en el área de inglés del grado sexto en la institución educativa Esteban Ochoa del municipio de Itagüí Antioquia y que estas permitan bajo la gamificación de contenidos contribuir a las adecuadas prácticas de aula, que conlleven a los estudiantes a un mejor entendimiento de la clase y no recurran constantemente a hacer traducciones de todos los textos posibles en clase de inglés y no puedan desarrollar habilidades comunicativas como la comprensión de escucha y de lectura.

En cuanto a su transversalidad en el área de inglés, se pretende con ello, que los estudiantes mejoren dichas competencias ya que desconocen pocos recursos digitales para el aprendizaje de forma virtual y la cantidad de material para el aprendizaje del inglés, recurriendo siempre al plan asignado por el docente para el trabajo en clase.

Es de vital importancia, la asignación de dichas estrategias con el fin de mejorar los procesos pedagógicos y evolutivos escolares permitiendo así, que los jóvenes reconozcan los sitios web y recursos para el mejoramiento de las competencias requeridas en el desarrollo del bilingüismo, logrando la participación de la comunidad escolar con resultados eficientes en pro de las habilidades comunicativas en el lenguaje del inglés.

Objetivo General

Implementar estrategias de gamificación para el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado sexto de la I.E. Esteban Ochoa del municipio de Itagüí, a partir de la exploración del cuerpo humano con el diseño de objetos virtuales de aprendizaje en la plataforma Educaplay.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar las habilidades comunicativas del inglés en los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa a través de la gamificación como estrategia metodológica.
- Vincular actividades de resolución de problemas planteadas en la guía pedagógica para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes a través de la plataforma Educaplay.
- Usar la herramienta Educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de la secuencia didáctica tendiente al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano.
- Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano basado en la gamificación.

Supuestos y Constructos

Supuestos

Los ambientes de aprendizaje en bilingüismo en la institución educativa Esteban Ochoa, no están permitiendo desarrollo de habilidades comunicativas en lengua extranjera.

En la institución educativa Esteban Ochoa estamos en la implementación de una nueva estrategia pedagógica basada en la nueva escuela y que tiene entre sus principios el aprendizaje a través del trabajo colaborativo, el inglés, la tecnología y el ambientalismo.

Se está implementando de igual manera el trabajo en transversalización de las áreas de aprendizaje.

El conocimiento de los docentes y su actualización en el área de informática y en gestión de recursos digitales está creciendo notablemente.

El gobierno municipal está haciendo esfuerzos por actualizar las aulas con elementos tecnológicos que permitan desarrollar proyectos de innovación.

Constructos

El desarrollo de habilidades comunicativas a través del uso de la gamificación como estrategia metodológica.

La falta de vocabulario en inglés aumenta los bajos niveles para expresarse en cualquier contexto.

La importancia de la gamificación en los procesos de enseñanza – aprendizaje del inglés disminuyendo el analfabetismo en esta área.

La importancia del aprendizaje de vocabulario idóneo que le permita al estudiante mejorar la expresión oral en inglés.

El vocabulario está constituido por un conjunto de palabras que conforman un idioma.

La memorización de una lista de palabras relacionadas con el cuerpo humano para mejorar la comunicación oral en inglés.

Usar la plataforma Educaplay para potenciar el aprendizaje del inglés a través de vocabulario.

Realizar actividades colaborativas con el vocabulario del cuerpo humano en inglés usando la gamificación para una participación más activa de los estudiantes.

El aprendizaje de una segunda lengua (inglés) a través de gamificación resulta ser más atractivo en el acto de aprender.

Manejo de la plataforma Educaplay por parte de los estudiantes para mejorar sus habilidades comunicativas en inglés.

Alcances y Limitaciones

Alcances

El proyecto no solo de limitará a elaborar una propuesta para que los estudiantes puedan trabajar o utilizar una herramienta sino, que propiciará nuevos espacios didácticos y de esta manera, fomentar el interés a través de habilidades comunicativas.

Se realizará una descripción en los procesos, en donde se evidencien resultados acordes a los desempeños obtenidos. Se establecerá posibles deficiencias y las acciones de mejora.

Busca resolver necesidades de los estudiantes y proveer espacios y recursos para enriquecer los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Anormalidad académica, impidiendo el normal desarrollo de las clases ya programadas.

Sala de informática como espacio necesario para el desarrollo o ejecución de actividades donde los estudiantes tengan los recursos necesarios para la realización de esta.

Favorecer la mentalidad multitarea en los estudiantes, desarrollando la capacidad para encontrar y comprender diferentes detalles propuestos en las actividades; esto permite su desarrollo atencional y contribuye al ritmo del aula.

Simplificar las actividades complejas, haciéndolas comprensibles y de fácil acceso para los estudiantes que presentan alguna dificultad. Además, se produce un cambio de actitud en los alumnos respecto a los contenidos de aprendizaje, visualizándolos como asequibles y útiles para su vida diaria.

Limitaciones

Fuera de los aspectos sociales y económicos también se encuentran limitantes en el ámbito educativo:

- El juego por el juego, como principal distractor que trae como consecuencia la pérdida de tiempo y la productividad del estudiante.
- Dificultades para desarrollar expresión oral.
- La ludopatía, entendida como la pérdida deliberada de tiempo de los estudiantes jugando en el computador y en las redes.
- Desmotivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés ya que no lo tienen incorporado a su tradición cultural.
- Falta de conectividad y equipos tecnológicos para el adecuado desarrollo de las experiencias de aprendizaje propuestas por los docentes.
- Anormalidad académica, impidiendo el normal desarrollo de las clases ya programadas.
- Limitación de los espacios necesarios como sala de informática para la realización o ejecución de actividades.

CAPÍTULO 2

Marco de referencia

En este apartado se encuentran las bases contextuales, legales, teóricas y conceptuales las cuales servirán de apoyo y fundamentación teórica para el desarrollo de esta investigación. Se iniciará con una contextualización de la población objeto de estudio y así poder diagnosticar las problemáticas y sus posibles soluciones;

En primer lugar la estructura del marco de referencia de esta investigación esta direccionada al aprendizaje de una segunda lengua (inglés) involucrando la gamificación como estrategia en el proceso de apropiación de vocabulario relacionado con el cuerpo humano para el fortalecimiento de habilidades comunicativas , de ahí que la gamificación en la educación es tomada como una estrategia que ayuda a mejorar la productividad y el desempeño del estudiante en el proceso de aprendizaje, el cual lo involucra como agente activo en el proceso y adquisición de conocimientos de una forma atractiva a través de plataformas.

Marco Contextual

A continuación, se hace la descripción del entorno socio económico de la Institución Educativa donde el uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, mediante el cuerpo humano se aplicará con los estudiantes del grado sexto.

La Institución Educativa Esteba Ochoa es de carácter oficial, está ubicada en la zona 3 del Municipio de Itagüí, Barrio El Triana, sector residencial que en sus alrededores aloja diversas actividades comerciales e industriales, la población depende de actividades informales y algunos son empleados de empresas cercanas como Finca S.A.

En cuanto al nivel educativo la mayoría de los padres de familia tienen básica secundaria y hay un bajo porcentaje de profesionales y tecnólogos vinculados a las empresas.

La institución está conformada por tres sedes: dos de bachillerato con 12 salones cada una y una de primaria con 5 aulas, hay dos canchas para práctica deportiva como el fútbol y baloncesto, un aula múltiple en una sede de bachillerato y un pequeño auditorio en la sala de primaria, se cuenta con dos salas de sistemas, una en cada sede de bachillerato y con una biblioteca en la sede 2 de bachillerato que abarca los préstamos de libros y material para toda la comunidad educativa.

Está conformada por una población estudiantil de 1.250 estudiantes, provenientes de los barrios 19 de abril, San Gabriel, el Triana, Villas de San Antonio, Portal de las Flores, San

Francisco, Balcones del Triana, Limonar 1 y 2, entre otros, de estratos 1 y 2 en su gran mayoría y algunos de estrato 3. Dicha población está distribuida en tres jornadas y tres sedes, que atiende los niveles de Preescolar y Básica Primaria en la tarde, Básica Secundaria, Media académica y Técnica en la jornada de la mañana. Además, en tercera jornada ofrece educación de adultos.

La institución con dos medias técnicas en operación de eventos, y promoción de turismo a través de convenio con el Sena, quien imparte orientaciones para que los estudiantes – aprendices, al terminar las especialidades en la institución, tengan la posibilidad de continuar sus estudios en el Sena. La planta de docentes y directivos docentes está conformada por 53 educadores licenciados, algunos con grados de especialistas y magísteres), cuatro coordinadores y un rector; también se cuenta con cuatro secretarías que realizan funciones administrativas; además de personal de aseo y vigilancia por sede. La asignación académica es realizada de

acuerdo al perfil e idoneidad de cada uno de los docentes, tanto en la Básica Primaria como en secundaria y Media Académica y Técnica.

En la institución venimos implementando la tecnología desde los principios institucionales de la nueva escuela donde la informática es una de las bases en la formación de nuestros estudiantes. Dentro de tales principios destacamos los siguientes para nuestro proyecto:

Evaluación formativa para la excelencia. Es una estrategia que permite, no solo evaluar los aprendizajes de los estudiantes, sino también valorar los logros y avances de la propuesta. Utiliza la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación. Es una evaluación Socio afectiva que permite la medición de resultados del quehacer pedagógico de la Nueva Escuela.

Las TIC en la vida escolar. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación, no solo como herramientas que dinamizan los CRA, sino también, para generar un estilo de vida sano y responsable.

Formar para la vida: emprendimiento. Este principio permite conectar los aprendizajes con la vocacionalidad de los estudiantes y los contextos productivos. Transversaliza todas las áreas y se manifiesta con rigor en el proyecto de vida y las medias técnicas.

English to the World. Se concibe el plurilingüismo como una prioridad educativa; las guías de aprendizaje se diseñan en el idioma inglés, combinando sinérgicamente los métodos actuales para la enseñanza de una segunda lengua.

Además de los principios de la escuela nueva en la que la institución está trabajando, también desde el área de la tecnología se ha implementado La estrategia de Monitores TESO, iniciativa que hace parte del Plan Digital TESO, y busca involucrar a los estudiantes en la gestión institucional de las TIC.

El Plan Digital TESO, es un programa liderado por la Alcaldía de Itagüí y la Universidad Eafit, que tiene por objetivo la apropiación y el uso pedagógico de la tecnología. En el marco de este plan se formó el primer equipo Monitores, estudiantes escogidos por sus habilidades y motivación, con la responsabilidad de velar por el buen uso, aprovechamiento y apropiación de los recursos tecnológicos de la institución. Asimismo, este equipo, estará encargado de ser el ejemplo y la semilla para la creación de nuevos equipos y así logrará la continuidad de este proceso. Dentro de sus objetivos están:

- Consolidar una red humana de apoyo al uso y apropiación de TIC en el aula, entre docentes y estudiantes de las instituciones educativas.
- Apoyar el uso y apropiación de los recursos tecnológicos de la institución educativa.
- Garantizar la sostenibilidad y continuidad de la estrategia de Monitores TESO en la institución.

En la institución educativa se han venido utilizando estrategias para el aprendizaje e introducción a la gamificación desde la plataforma de Duolingo y la intención continua del municipio para el trabajo de las plataformas virtuales asociadas a Master (plataforma institucional).

Desde el presente año, se ha venido implementando que los estudiantes de lengua extranjera desde grado sexto hasta el grado once, trabajen en la aplicación B1 the challenge.

Aunado a lo anterior, el MEN, en su Programa Nacional de Bilingüismo y en convenio con el British Council, brinda a los estudiantes durante el desarrollo de sus actividades académicas no presenciales, herramientas de aprendizaje tales como un videojuego educativo, propuesta que se presenta totalmente en inglés.

Marco Normativo

La introducción de las TIC en el campo educativo ha sido un proceso innovador que ayuda a estudiantes para la adquisición de aprendizaje significativo, y a los docentes para hacer clases más activas, atractivas y motivantes, propiciando diferentes formas de acceder al conocimiento con el uso de plataformas digitales.

Es por eso que la propuesta está encaminada al desarrollo de habilidades y competencias comunicativa en inglés, siendo esta un área fundamental en la adquisición de oportunidades y competencias laborales, usando la gamificación como estrategia pedagógica mediante el cuerpo humano a través de la plataforma Educaplay con los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa del departamento de Antioquia municipio de Itagüí transversalizado con las áreas Inglés, Educación Física y Biología, el cual se fundamenta en la siguiente normativa:

Internacional

Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER)

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional. Esto hace que los exámenes sean fáciles de entender para cualquier persona involucrada en la enseñanza y evaluación del idioma, tanto para profesores de inglés como para estudiantes. También ayuda a que las instituciones educativas y empresas pueden comparar fácilmente las titulaciones y pruebas de inglés con otros tipos de exámenes.

<https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>.

Como normas de aprendizaje del inglés es muy importante el marco común de referencia europeo para la adquisición de competencias y tener un referente en cuanto a las habilidades adquiridas por los estudiantes en los diferentes ciclos, igualmente el Icfes hace un trabajo continuo para lograr que los bachilleres alcancen el nivel B1 (intermedio).

Nacional

Ley 115 de febrero 8 de 1994 o ley general de educación se contempla en su Artículo 22. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. l) La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera.

Ley 1651. "Por medio de la cual se modifican los artículos 13, 20, 21,22, 30 y 38 de la ley 115 de 1994 y se dictan otras disposiciones-ley de bilingüismo".

Artículo 2°. Adiciónese al artículo 20 de la Ley 115 de 1994 el siguiente literal.

g) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera

m) El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera. Artículo 4°. Modifíquese el literal 1) del artículo 22 de la Ley 115 de 1994, el cual quedaría así.

Artículo 4°. Modifíquese el literal 1) del artículo 22 de la Ley 115 de 1994, el cual quedaría así

El desarrollo de habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera

En este sentido, el Ministerio de educación de Colombia desarrolla su Programa Nacional Bilingüismo, cuyo objetivo es:

Fortalecer la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en la Educación Preescolar, Básica y Media con el fin de garantizar la formación integral, el desarrollo de competencias de ciudadanos globales y del siglo XXI y fomentar la generación de oportunidades culturales, académicas, sociales y profesionales según las necesidades de las Instituciones educativas y las regiones.

A través de sus programas, English Please, Way to Go, por otro lado, en el Gobierno del presidente Iván Duque, a través del Ministerio de Educación Nacional y de su Programa Nacional de Bilingüismo; y en convenio con el British Council desarrolló un videojuego educativo ciento por ciento en inglés.

Se trata de la aplicación digital #BeThe1Challenge, mediante la cual se busca reforzar el aprendizaje de inglés por parte de los estudiantes de grados 6.º A 11.º De Instituciones Educativas oficiales del país.

Es por eso que el Ministerio de Educación Nacional, para el cuatrienio 2018-2022, establece que la importancia del aprendizaje de las lenguas extranjeras radica en que son vehículos de comunicación, interacción, generación de oportunidades

Ley Min TIC 1341 del 30 de julio de 2009

Artículo 2

1.1 El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional

2.1 El Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la

técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollará programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

Estándares de competencias básicas en inglés

Representan criterios claros y públicos que nos permiten conocer lo que deben aprender los niños (as) y jóvenes, marcan el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contextos con el inglés en diferentes niveles. (guía 22 de 2006).

<https://sites.google.com/site/calidadeducativasedchoco/lineamientos-curriculares-de-ingles-y-estandares-de-competencias>

Las diferentes leyes sobre bilingüismo y tecnología en nuestro país, están direccionadas a que los estudiantes sean competentes y avancen hacia la estructuración y dominio de una segunda lengua y el conocimiento y desarrollo de herramientas tecnológicas fortaleciendo así las habilidades para el trabajo.

Local

La Institución Educativa Esteban Ochoa, orienta sus procesos a partir de la estrategia *Nueva Escuela* con un enfoque crítico social que estimula procesos de enseñanza crítica y de aprendizaje comprensivo, integra la teoría con la práctica y la vida institucional al contexto social, potencializa al estudiante en el ser, el hacer y el saber desde los diez principios fundamentales de la Nueva Escuela.

1. Los Estándares Nacionales Básicos de Competencias, los derechos básicos de aprendizaje y los Lineamientos Curriculares diseñados por el Ministerio de Educación Nacional para todo el país.

2. El desarrollo de la teleología institucional definida en el PEI (Proyecto Educativo Institucional).

CONPES 3988

Promover la apropiación de las tecnologías digitales en la comunidad educativa para la innovación en las prácticas educativa

A partir de las siguientes acciones se busca promover la apropiación de las tecnologías digitales para la transformación de las prácticas educativas. La implementación de estas acciones está orientada a fortalecer la formación y el acompañamiento docente, fomentar el uso de las tecnologías digitales para la innovación en las prácticas educativas, definir e implementar estrategias de apropiación pertinentes a las necesidades del contexto educativo y el territorio y promover desde la institucionalidad, la apropiación y uso de las tecnologías digitales en las sedes educar.

Marco Teórico

En este apartado se presentan algunas investigaciones, en el contexto internacional, nacional y local, que sustenta teóricamente el presente trabajo de maestría. En estas investigaciones se trabajaron aspectos tales como: Aprendizaje del cuerpo humano, competencia comunicativa en inglés, Educaplay y gamificación, y cómo dichos aspectos inciden en el aprendizaje del vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas.

Investigaciones internacionales

Para comenzar, se presentan investigaciones de carácter internacional que buscan colocar su grano de arena para mejorar en los estudiantes el aprendizaje de habilidades comunicativas en ingles a partir del uso de la gamificación.

La investigación de Orihuela (2019), *La gamificación como Estrategia de Enseñanza en Docentes de Inglés para fortalecer el Desarrollo de Habilidades Orales y Escritas en Alumnos de 9 a 12 Años de un Instituto de Idiomas de Lima*, realizada con la Pontificia Universidad Católica del Perú, tiene como principal objetivo mostrar a la gamificación como estrategia de enseñanza que facilita el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de edad. La muestra seleccionada está compuesta por 70 docentes de inglés, con edades que oscilan entre los 30 y 40 años. El enfoque de la investigación es cualitativo, el método es de tipo descriptivo, pues busca recolectar datos sobre las experiencias de las personas involucradas en el proceso para posteriormente describirlas y analizarlas.

Como instrumentos, se utilizaron la entrevista y una ficha de observación de clase con el objetivo de conocer las estrategias que los docentes aplican en el aula, así como también la implementación de la gamificación como estrategia para fortalecer los 22 procesos de enseñanza y aprendizaje para desarrollar las habilidades orales y escritas de los alumnos en el idioma inglés.

En la revisión de Experiencias de Gamificación en la Enseñanza de Lenguas Extranjeras, se encuentra la investigación de Chaves B. (2019) centra su atención en treinta (30) publicaciones de literatura científica de los últimos cinco años relacionados con la gamificación y el aprendizaje de LE, donde establece que dieciséis (16) han sido realizadas en Europa, catorce (14) en América y tres (3) en Asia. La autora considera que la gamificación es una estrategia de aprendizaje de la LE donde el uso de técnicas del juego promueve la motivación en las experiencias educativas, generando espacios de trabajo oportunos para los estudiantes.

Werbach y Hunter (2012), señalan que los elementos del juego (dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación), están organizados en forma piramidal, de lo más abstracto a lo más concreto.

Uso de plataformas educativas

La UNESCO (2013) indica que las TIC facilitan el acceso de todas las personas del mundo a la educación, siendo esto sinónimo de equidad en el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad, el desarrollo del quehacer docente, así como la buena gestión administrativa del sistema educativo. En este sentido, la revolución tecnológica es un área que se encuentra en permanente investigación para la generación de nuevo conocimiento que beneficie el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de la variedad de recursos, es pertinente mencionar las plataformas e-learning, entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que tal como definen López y Matesanz (2009), es una plataforma web que se compone por un conjunto de herramientas que permite impartir una enseñanza no presencial (e-Learning) y/o una enseñanza mixta (b-learning), donde se presenta lo virtual y lo presencial en una clase.

Educaplay es una plataforma que permite diseñar actividades educativas Online; entre estas actividades se encuentran, crear crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, entre otras. Esta plataforma ayuda al docente a elaborar actividades interactivas que deben desarrollar los alumnos; en este sentido, los estudiantes tienen la opción de mejorar su puntuación con trabajo en casa, para ello debe crear su propia cuenta, y de esta forma el profesor puede verificar si ha realizado alguna actividad y la puntuación que ha obtenido.

Las actividades creadas en la plataforma Educaplay están basadas en tecnología flash, lo que significa que los usuarios registrados pueden diseñar actividades educativas interactivas de forma profesional, en poco tiempo y al ser en formato flash, se pueden realizar sin conexión a internet.

Investigación Nacional.

En este caso, se presentan investigaciones en el ámbito nacional que han aportado de manera eficiente la incidencia de la gamificación en la relación enseñanza –aprendizaje.

Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza – aprendizaje. En esta investigación Ardila, Molina y Rodríguez (2015), realizan una revisión hemerográfica y bibliográfica sobre la categoría de la gamificación con la finalidad de usarla como estrategia en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la Licenciatura de Informática y Tecnología de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

La problemática que identificaron los investigadores es la retención y deserción de los integrantes de este programa en la universidad, relacionada con un bajo nivel de innovación y obstinación por parte de la mayoría de los docentes a cambiar sus procesos de enseñanza tradicionales en la cátedra que orientan; siendo esto contradictorio, ya que la universidad tiene la función de generar espacios para fortalecer la creatividad y la innovación para no limitarla.

En este sentido, Ardila, et al., (2015), consideran que la innovación es un proceso que tiene memoria y permite mejorar lo existente, a partir de la detección de debilidades y de la planeación de estrategias para enfrentar de forma continua, creativa y en equipo las diversas situaciones problema que se presenten. Es así como, el rol del docente es facilitar el desarrollo de una formación integral en sus estudiantes a partir de procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores, siendo las herramientas TIC las que motivan al estudiante incrementando su creatividad para aplicar su conocimiento al contexto inmediato.

La investigación fue de tipo cualitativo desde la visión del interpretativismo mediante el análisis del discurso de diversas fuentes hemerográficas y bibliográficas, con la que se construyeron macroestructuras a partir de tres etapas, supresión, generalización y 28

construcción. Con este trabajo se analizó la información, se generó una propuesta para la licenciatura y se formularon proyectos de investigación donde el soporte es la gamificación. En conclusión, esta investigación desarrollada en el contexto de la educación superior también puede aportar fundamentos teóricos relacionados con la gamificación como estrategia innovadora para el fortalecimiento de los procesos de enseñanza en la educación básica y media, ya que esta puede brindar ambientes dinámicos, de intercambio de ideas, donde se respetan los estilos, motivaciones e intereses de los estudiantes.

Investigación Local.

Competencia Comunicativa

En la competencia comunicativa, se destaca la teoría de Chomsky analizada por Oliveras (2000), en la cual presenta el concepto de competencia definido por Chomsky, haciendo referencia a la capacidad presente en dos personas para hacer uso de su lengua, empleando su conocimiento para poder expresarse en diferentes contextos.

Además, Chomsky (1965), argumenta que la gramática es un elemento fundamental de la lengua que adopta cada persona. Los conocimientos y la actuación son los atributos psicológicos presentes en el proceso de comunicación.

Por otra parte, la similitud existente entre competencia lingüística y la cultural, permiten que las dos orienten una serie de normas con la finalidad de lograr una comunicación adecuada.

Así mismo, Coulthard (citado en Martínez, 2006), indaga sobre la teoría Chomskiana, argumentando que no existen personas que hablen de forma adecuada su lengua materna, tampoco mantener una conversación apropiada, esto debido a que existe un margen de error, siendo las mismas personas capaces de identificar en qué están fallando; en este sentido, se

enfoca la *Propuesta Metodológica para Mejorar la Oralidad en inglés en Estudiantes de Grado Undécimo del IE Diversificado de Chía*.

Para concluir, en las investigaciones relacionadas con las TIC y la didáctica del inglés en el contexto local, Barrera (2016) realiza un estudio que busca dar solución a las necesidades de optimización la comunicación oral en inglés, a través del trabajo complementario de las actividades realizadas en el aula de clase y en la casa, apoyadas con las herramientas tecnológicas.

A pesar de los inconvenientes indicados a lo largo del proyecto, la comunicación entre docente y estudiantes mostró una mejoría debido a la estrategia aplicada consultas en lo presencial, y los ejercicios virtuales, trabajo realizado en casa, donde se utilizó el blog y el correo electrónico, para ello se presentó la información oportuna, así evitando que los resultados obtenidos presentaran un mínimo de error, lo que permitió que la información fuera fiable, que se pudieran aclarar las dudas de forma oportuna y al finalizar los períodos académicos, los estudiantes tuvieron la certeza de la valoración de cuál ha sido su desempeño y las actividades de superación académica consignadas en el blog, teniendo tiempo para prepararlas y desarrollarlas. En esta investigación se destaca el uso del blog y otras herramientas que permitieron el logro de aprendizajes significativos que se centraron en el cómo se aprovecharon, dichas herramientas.

Gamificación

El término de gamificación presentado por Nick Pelling en el año 2002, como la aplicación de metáforas de juegos, para realizar actividades de la vida real las cuales influyen en el comportamiento, motivan y comprometen a las personas, a través de la vivencia en entornos no lúdicos, utilizando elementos de diseño de juegos de inmersión y compromiso (Marczewski, 2013).

Foncubierta y Rodríguez (2014), argumentan que la tecnología es necesaria en el momento de diseñar actividades basadas en estrategias de gamificación, pues permiten el uso de recursos digitales que, de manera interactiva y atractiva apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, despertando su el interés. También explican que los docentes que pretenden trabajar en un entorno gamificado, este proceso debe hacerse de manera estructurada, atendiendo a niveles de aprendizaje, partiendo de lo más sencillo hasta lo más complejo; esto se logra con la realización del análisis contextual de la clase, para así construir un entorno gamificado que tenga en cuenta las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

La gamificación en el ámbito educativo

El proceso de gamificación aplicado a la educación, tiene como objetivo la motivación de los estudiantes por el aprendizaje; sin embargo, los alumnos al no encontrar suficientes estímulos en la actividad gamificada, no refleja el diseño, ni la aplicación de criterios pedagógicos y didácticos, tampoco la funcionalidad de los recursos planificados; en este contexto, es necesario plantear una didáctica que contenga pegamento emocional. La metodología de gamificación permite la participación activa de los estudiantes en la asignatura, lo que redundará en el mejoramiento de su aprendizaje (Foncubiert & Rodríguez, 2014).

Categorías de Gamificación

Werbach y Hunter (2012), proponen tres categorías de gamificación, interna, externa y cambio de comportamiento.

- *Interna*. Referente a la motivación que debe generarse dentro de la institución educativa y el aula de clase.

- *Externa*. Cuando se pretende involucrar a los estudiantes en el contexto de la asignatura, con el fin de mejorar su relación con el docente, el conocimiento y las actividades de aprendizaje propuestas.
- *Cambio de Comportamiento*. Generar nuevos hábitos de formación, planteando opciones de aprendizaje, que permitan que los estudiantes disfruten del contenido didáctico.

Elementos de gamificación

Los elementos que forman la gamificación en educación y sus actividades didácticas. En este sentido, Werbach y Hunter (2012), Las clasifican en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

- *Dinámicas*. Hacen referencia a las experiencias de juego tendientes a genera un cambio en el comportamiento de los estudiantes, compensando sus necesidades de aprendizaje.
- *Mecánicas*. Herramientas que buscan aumentar la motivación y compromiso de los alumnos con el fin de logara las metas propuestas.
- *Componentes*. Son los recursos digitales y didácticos para diseñar la actividad; representan los elementos aplicados al proceso educativo tendientes a desarrollar un aprendizaje significativo en el estudiante, mediante juegos de contenido didáctico dentro del aula.

Mecánica del juego.

En el juego se incorporan elementos llamados mecánicas que buscan conquistar la atención de los participantes para así superar los obstáculos y resolver los problemas que se les presentan, esto se realiza a través de la premiación con badges (insignias) por logros de ganancia de puntos, niveles, premios, entre otros, convirtiéndose en formas de motivación para los estudiantes.

En conclusión, las técnicas de gamificación para el mejoramiento de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano, son de gran importancia ya que estas aumentan el atractivo de los procesos de aprendizaje, creando espacios más lúdicos en función de las necesidades de cada estudiante que favorecen la adquisición de nuevos conocimientos.

Marco Conceptual

La educación está sujeta a transformaciones las cuales van a la vanguardia de los avances tecnológicos, el proyecto para su implementación se basó en conceptos pertinentes a la temática a desarrollar, en esta etapa se reúne información documental para confeccionar los conceptos básicos y guías de la investigación, es decir el momento en que establecemos cómo y cuál información utilizaremos para un adecuado desarrollo, de manera que está compuesto de referencias de investigación, incluye por tanto definiciones de conceptos los cuales nos servirán de apoyo para el desarrollo de este proyecto investigativo.

Gamificación como método didáctico

El concepto fundamental de la presente investigación es Gamificación, que según Gaitán (2019) señala que “La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr mejores resultados” (parr. 1). También se entiende por gamificación al uso de mecánicas de juego en el proceso no lúdico y de esta manera incrementar la motivación en adquirir conocimientos del usuario.

De acuerdo con Kapp (2012), la gamificación, es una estrategia de enseñanza basado en la lúdica y tiene como meta, despertar el interés de los estudiantes por su aprendizaje. Deterding et al. (2011), mencionan que: una meta novedosa de concentrar los juegos en el aula es la gamificación, concepto que tiene su origen en el inglés *gamification*, la cual consiste en emplear mecánicas de juego en contexto que no lo son.

Con el avance de la tecnología en la actualidad, los docentes deben buscar nuevas estrategias de enseñanza para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes; en este sentido, la gamificación se presenta como una opción y aunque es relativamente nueva, su propósito es hacer las clases mucho más atractivas. En este sentido, se ha observado un creciente interés por parte de la comunidad científica acerca del proceso de gamificación y su aplicación en muchas áreas de conocimiento, por lo que dichas experiencias pueden ser adaptadas al ejercicio de la docencia. (Cortizo, Carrero & Pérez, 2011).

De ahí, Orihuela (2019), señala que la gamificación es una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración e involucramiento de los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Por su parte Chaves (2019), afirma que la gamificación método que se puede utilizar en la enseñanza, y su foco de atención es el aprendizaje de otros idiomas. Añade además que los elementos y técnicas presentes en esta estrategia son propios de los juegos y representan la oportunidad para promover la docencia de lenguas extranjeras de una manera gratificante y motivadora, muy útil en entornos donde se encuentran estudiantes sin la suficiente motivación intrínseca para aprender.

Proceso de enseñanza y aprendizaje.

El proceso de enseñanza y aprendizaje es la forma mediante el cual se transmiten conocimientos sobre un área, de acuerdo a (CINE, 2013), en el contexto educativo, las personas aprenden y asimilan conocimientos, desarrollando una serie de destrezas y valores, lo que en definitiva provoca en los seres humanos cambios a nivel intelectual, emocional y social. La enseñanza entonces, es el producto de la relación existente entre el docente y el alumno, donde el profesor aplica métodos, técnicas y estrategias para que el alumno alcance un aprendizaje

significativo. Al respecto, Área (2007), plantea el aprendizaje es un proceso de reconstrucción de significados, los cuales cada persona asigna según la experiencia vivida en cualquiera que sea la situación presentada.

Las TIC como herramienta de apoyo para el aprendizaje

Las TIC son herramientas que apoyan el proceso de aprendizaje de los estudiantes, de ahí que su utilización permite superar estrategias tradicionales que se han quedado anquilosadas en el tiempo, lo que significa visualizar el quehacer educativo desde una nueva perspectiva que permita a los maestros en este nuevo rol atender a las necesidades, intereses y expectativas de sus estudiantes, es decir, asumir un papel más activo donde la innovación sea el motor que permita responder a las exigencias del contexto actual.

Plataforma Educaplay

Para el siguiente estudio se ha tenido en consideración el uso de esta plataforma de software libre Educaplay por considerarlas de mayor accesibilidad, interactividad y por qué se adapta al contexto educativo de los estudiantes. Respecto a la plataforma como recurso educativo López (2012), afirma que.

Una plataforma educativa es un entorno virtual que facilita la creación de actividades formativas a través de la red, integrando diferentes herramientas básicas en una misma interfaz, de forma que los usuarios pueden llevar a cabo todas las actividades propias de los procesos formativos desde un mismo entorno. (p.73)

De esta manera, se puede inferir que la plataforma educativa Educaplay se constituye en una herramienta de apoyo al proceso educativo, mediante el cual los docentes y estudiantes pueden acceder a diversas actividades que facilitan la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. Porque a

través de esta el aprendizaje se da de manera interactiva, posibilitando que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje, que pueda aprender haciendo.

Según Pérez (2014), Educaplay “es una plataforma que permite diseñar actividades educativas online” (p. 34). A través de dichas actividades tales como; completar texto, realizar crucigramas, responder preguntas de opción múltiple, trabajar diálogos interactivos, entre otros., los estudiantes despiertan su interés por aprender el idioma inglés.

La transdisciplinariedad del idioma inglés

El inglés, por ser una lengua de importancia global, se hace importante en su relación con otras áreas por ser una lengua trascendental, y hoy en día el proceso de enseñanza-aprendizaje debe sin duda estar acompañado de procesos donde el bilingüismo sea destacado. En la institución se trabajará la transversalización de áreas desde el bilingüismo, pero abordando la educación física, la biología y la tecnología, teniendo como base el cuerpo humano. Junto con el bilingüismo; igualmente se hace un trabajo interdisciplinario que aborda el desarrollo de competencias comunicativas desde los idiomas y de habilidades como la gestión de información y el trabajo de investigación intercultural, (competencias socioculturales).

El impacto de la globalización e información está cambiando nuestra visión del mundo y convierte a éste en un lugar más pequeño, un lugar en el que la ventaja de poder hablar diferentes lenguas es cada vez más obvia y necesaria (Navés & Muñoz, 2000).

Por tal motivo en casi todas partes del mundo, la mayoría al menos habla un poco de inglés, este idioma ha traspasado todas las fronteras y se ha ido situando como el idioma universal, de hecho, en las diferentes instituciones de habla hispana se tiene como el segundo idioma para la enseñanza. En este sentido, se puede afirmar que el idioma inglés ha alcanzado la universalidad.

Según Streeeter (2011) la lengua inglesa se considera en el mundo como el dialecto de comunicación a nivel internacional.

Hábitos saludables

Desde la visión de Max - Neef (2001), los estilos de vida son la expresión de las ideas, valores y creencias que establecen los comportamientos relacionados con los diferentes acontecimientos de la vida. En este sentido, el concepto de estilo de vida guarda relación con el comportamiento individual y los patrones de conducta, elementos asociados a aspectos psicosociales y socioculturales. Cada estilo de vida es consecuencia de la escogencia de cómo vivir, representado en una serie de hábitos cotidianos, forma de alimentarse, ciclos de descanso, vida social, actividad física, entre otros. Dichos hábitos pueden ser saludables o nocivos para la salud de las personas e influyen en su forma de vida y por ende en la de su comunidad (FNUAP, 2002).

La educación para la salud en el ámbito escolar debe visualizar de manera integral los problemas de salud y los factores culturales, económicos, psicosociales y ambientales que intervienen en ellos. Esta integralidad debe ser desarrollada dentro del contexto real de los estudiantes, con el fin de analizarlas, interpretarlas y abordarlas en conjunto, y dar respuesta a las necesidades encontradas.

Conciencia corporal

La conciencia corporal es el proceso dinámico e interactivo por el que se perciben los estados, procesos y acciones que suceden en el cuerpo, tanto a nivel interoceptivo, como propioceptivo y que pueden ser percibidos por uno mismo. Bajo este marco, la enseñanza-aprendizaje debe promover el encuentro interpersonal entre docente-estudiante, concibiéndose ambos como totalidades; de ahí la relevancia de desarrollar la conciencia corporal fundamentado en el

dominio personal, cognitivo y emocional para poder impulsar el aprendizaje. Este ensayo invita trascender el rol academicista del docente para constituirse en agente transformacional con y desde su cuerpo para el aprendizaje.

Expresión Corporal (EC)

Romero (1999) afirma que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son los instrumentos básicos de una disciplina cuyo objeto de estudio es la conducta motriz del individuo con una finalidad expresiva, comunicativa y estética.

La EC parte del hecho de que todo ser humano, de una manera consciente o inconsciente, se manifiesta mediante su cuerpo y utiliza su cuerpo como un instrumento irremplazable de expresión que le permite ponerse en contacto con el medio y con los demás. El cuerpo se convierte en una forma de expresión que el individuo emplea en su comunicación habitual pero que puede aprender a utilizar mejor adquiriendo instrumentos que le permitan enriquecer su expresividad, creatividad y sensibilidad estética.

CAPÍTULO 3

Metodología

Este apartado contiene el enfoque de investigación que es de corte cualitativo, el modelo de investigación propuesto, la investigación acción pedagógica, las fases llevadas a cabo para realizar el trabajo de campo, las técnicas e instrumentos de investigación y las técnicas de análisis de la información.

Tipo de investigación

Esta investigación sustenta el método cualitativo, donde el docente investigador incidirá sobre una situación problema de la realidad educativa con el fin de transformarla o cambiarla.

Investigando desde sus prácticas, desde la implementación de una propuesta pedagógica con los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en Itagüí como participantes fundamentales para la obtención y análisis de los resultados desprendidos de este proyecto. Mediante la reflexión, la búsqueda de respuestas y resultados. Además, como expresa (Zapata & Roldán, 2016), la investigación acción pedagógica, pertenece a una familia, y es una de las maneras hace de hacer investigación para el cambio social con la participación del docente.

Por otro lado, la técnica cualitativa implica un modo de investigación social, en la que se da una especial importancia a la recolección de datos, y observaciones lentas, prolongadas y sistemáticas, a base de notas, grabaciones, registros y ejemplos. El investigador cualitativo prefiere que la teoría emerja de los propios datos. Erickson (1976) argumenta que lo que mejor hace la investigación cualitativa es describir incidentes claves en términos descriptivos funcionalmente relevantes y situarlos en una cierta relación con el más amplio contexto social,

empleando el incidente clave como un ejemplo concreto del funcionamiento de principios abstractos de organización social.

Modelo de investigación

Teniendo en cuenta, las características de este enfoque de Investigación Acción Pedagógica (IAP), que considera a los docentes como investigadores y partícipes del proyecto, también se cuenta con la participación de otros docentes que hacen las veces de acompañantes o animadores del proceso; la acción que ejercen es la de validadores del ejercicio investigativo realizado por cada docente investigador. La IAP hace énfasis en la práctica pedagógica del maestro, que según Restrepo (2004),

En este proceso de reflexión y transformación continua de la práctica, para hacer de ella una actividad profesional guiada por un saber pedagógico apropiado, la investigación-acción educativa, y más particularmente la investigación-acción pedagógica, se ofrece como escenario y método potenciador. (p. 50).

En este contexto, restrepo también hace referencia a las fases de la IAP:

La fase de deconstrucción. Que es un proceso que trasciende la misma crítica, que va más allá de un autoexamen de la práctica, para entrar en diálogos más amplios, con componentes que explican la razón de ser de las tensiones que la práctica enfrenta. Esta fase debe terminar en un conocimiento profundo y una comprensión absoluta de la estructura de la práctica, sus fundamentos teóricos, sus fortalezas y debilidades, es decir, en un saber pedagógico que explica dicha práctica.

La reconstrucción de la práctica. La propuesta de una práctica alternativa más efectiva. Conocidas las falencias de la práctica anterior y presente, es posible incursionar en el diseño de una práctica nueva. La reconstrucción demanda búsqueda y lectura de concepciones pedagógicas

que circulan en el medio académico, no para aplicarlas al pie de la letra, sino para adelantar un proceso de adaptación, que ponga a dialogar una vez más la teoría y la práctica.

La validación de la práctica alternativa. La constatación de su capacidad práctica, para lograr bien los propósitos de la educación. La nueva práctica no debe convertirse en el nuevo discurso pedagógico sin una prueba de efectividad. En esta tarea evaluadora de la práctica, el docente recapacita sobre su satisfacción personal frente al cambio que se ensaya y acerca del comportamiento de los estudiantes ante los nuevos planteamientos didácticos y formativos, una y otro, indicadores subjetivos de efectividad. (Restrepo, 2004, pp. 51-52).

Tabla 1. Estrategia didáctica de intervención desde la IAP

DECONSTRUCCIÓN	RECONSTRUCCIÓN	VALIDACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ● Análisis de la población ● Articulación del currículo ● Contexto ● Interés de la población ● Análisis de recursos 	<p>Se basa en la implementación de una estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades comunicativas, en la fase de implementación tiene como parte esencial el adecuado uso de herramientas TIC, desarrollo de actividades en Educaplay pero igualmente desde otras plataformas educativas permitiendo así una apropiación de las temáticas y de las habilidades comunicativas del inglés y su transversalización en el área de educación física y biología, estas se trabajaran como actividades de consolidación desde las diferentes páginas web.</p>	<p>Valoración de la práctica alternativa desarrollo de actividades en Educaplay</p>

Fuente: Elaboración propia.

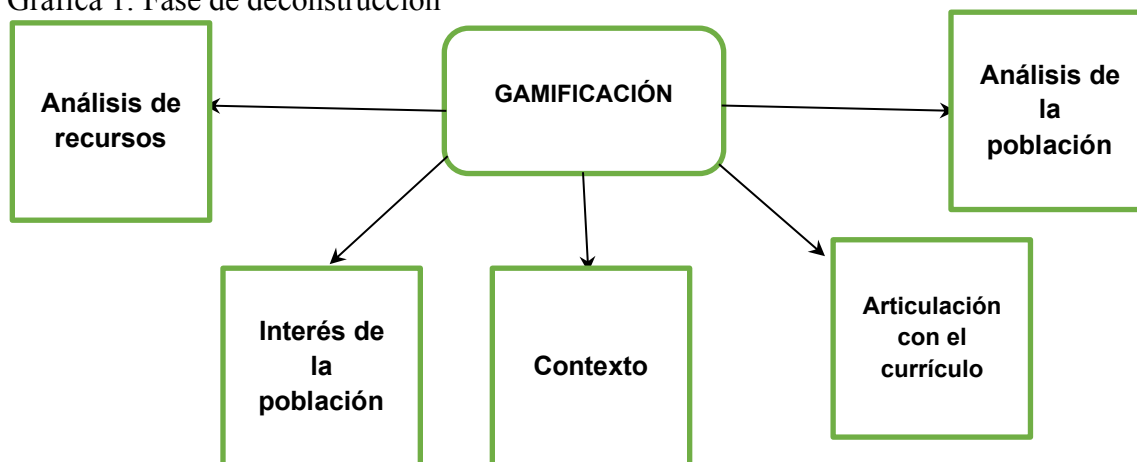
Fases del modelo de investigación

Fase de deconstrucción

La fase de creación de la propuesta es el resultado del análisis y la necesidad de la situación identificada en la etapa de diagnóstico de la institución educativa Esteban Ochoa de Itagüí (planteamiento del problema). Aquí, se vincularon los elementos importantes para diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación y que, por tanto, favoreciera las necesidades

propias del grupo poblacional. Esta fase inicial tuvo en cuenta el análisis de la población, articulación del currículo, el contexto, los intereses de la población y el análisis de los recursos.

Grafica 1. Fase de deconstrucción



Fuente; Elaboración propia.

- *Análisis de la población.* En este caso, se tienen en cuenta las necesidades de la población, grado sexto en los rangos de edades de 11 a 13 años. De esta manera, se brinda una estrategia didáctica como motivación, creación y aprendizaje significativo.
- *Articulación con el currículo.* La propuesta gamificada cuenta con el apoyo del currículo, de esta manera, se pretende priorizar la problemática pedagógica buscando estrategias que giran alrededor de la gamificación y planificar una respuesta ajustada a la diversidad poblacional.
- *Contexto.* La estrategia didáctica se encuentra fundamentada en base a la gamificación, donde se valora el contexto real de los estudiantes a nivel local como los temas de interés de la población, sobre los elementos, cualidades e intereses, basándose en la propuesta de habilidades comunicativas del inglés a través la gamificación.
- *Interés de la población.* Se fundamenta en las necesidades y características de la población local teniendo en cuenta los procesos formativos, tomando como como

referencia, las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como estrategia didáctica.

- *Análisis de recursos*. Esta estrategia de gamificación a través de la plataforma Educaplay y otras herramientas tecnológicas las consideramos prácticas y útiles para enriquecer cada una de las sesiones gamificadas involucrando con ellas, la motivación y el trabajo colaborativo en los estudiantes.

Fase de reconstrucción

En esta fase, se da cuenta de cómo se implementó la propuesta didáctica que gira en torno a la gamificación en procesos de enseñanza aprendizaje usando la herramienta Educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano.

Por otro lado, se implementa usar herramientas TIC, para el desarrollo de actividades en Educaplay, pero igualmente desde el área de educación física y biología se trabajarán actividades de consolidación desde otras páginas web.

Así mismo, se relaciona el diario de campo implementado en el transcurso de la actividad didáctica donde se evidencia estrategias que se utilizaron para llevar a cabo, cada una de las sesiones o actividades gamificadas. Centradas en la motivación y los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Por último, el objetivo de implementar esta estrategia didáctica es que los estudiantes se apropien del vocabulario que permita fortalecer habilidades comunicativas en inglés por medio de TIC.

Fase de Validación

En esta fase, da cuenta de los resultados obtenidos durante el proceso de investigación los avances en las competencias comunicativas en inglés a través de las estrategias de gamificación y el Manejo apropiado del vocabulario del cuerpo humano en inglés, través, de una consolidación y sistematización de resultados con rúbricas en el desarrollo de actividades gamificadas.

Población y muestra

La población que conforma la Institución Educativa Esteban Ochoa de Itagüí, Antioquia, está constituida por una población estudiantil de 1.250 estudiantes, provenientes de los barrios 19 de abril, San Gabriel, el Triana, Villas de San Antonio, Portal de las Flórez, San Francisco, Balcones del Triana, Limonar 1 y 2, entre otros, de estratos 1 y 2 en su gran mayoría y algunos de estrato 3. Dicha población está distribuida en tres jornadas y tres sedes, que atiende los niveles de Preescolar y Básica Primaria en la tarde, Básica Secundaria, Media Académica y Técnica en la jornada de la mañana. Además, en tercera jornada ofrece educación de adultos. La institución cuenta con la media técnica en logística y eventos a través de convenio con el Sena, quien imparte orientaciones para que los estudiantes – aprendices, al terminar las especialidades en la institución, tengan la posibilidad de continuar sus estudios en el Sena. Igualmente se está iniciando una media técnica en promoción de turismo en la cual el bilingüismo será un área fundamental.

La planta de docentes y directivos docentes está conformada por 53 educadores (en su mayoría licenciados, algunos con grados de especialistas y magísteres), cuatro coordinadores y un rector; también se cuenta con cuatro secretarías que realizan funciones administrativas; además de personal de aseo y vigilancia por sede. La asignación académica es realizada de

acuerdo al perfil e idoneidad de cada uno de los docentes, tanto en la Básica Primaria como en Secundaria y Media Técnica. Las familias son de estrato 1, 2, y 3. Con ingresos provenientes de oficios varios y trabajos ambulantes. (Institución Educativa Esteban Ochoa, 2020)

Ahora bien, para la presente investigación se tomará el grupo 6.2 perteneciente a la sede 2, conformado por 37 estudiantes, de los cuales 20 son hombres y 17 son mujeres. Sus edades fluctúan entre los 11 y los 13 años.

Interesante será poder abordar contenidos de la investigación desde las áreas de inglés y educación física proyectada para principios del segundo semestre de 2021, y además con esta población que inicia el nivel de básica secundaria y que están en un cambio generacional donde son nativos digitales y tienen manejo de las TIC independiente de su estrato social, sumado a la situación de la pandemia con el COVID 19 que nos adelantó algunos años tanto a ellos como a los docentes en el manejo de las tecnologías para la educación. Por esto se hace muy pertinente el trabajo que nos permitirá un trabajo motivacional desde el uso de las TIC, pero con el ingrediente adicional, de que trabajen en medio de la virtualidad, el cuerpo humano con su conocimiento y aprovechando el vocabulario de aprendizaje en inglés.

La institución encuentra la propuesta muy interesante debido a que, dentro de sus nuevos principios de la nueva escuela, se incluye “inglés para el mundo”, donde se trabaja la lengua extranjera de manera transversal con otras áreas, a lo que apunta el presente proyecto.

También se contará con el aporte de los profes de ciencias y tecnología de la institución educativa Esteban Ochoa para hacer una mejor intervención.

Categorías de análisis

Tabla 2. Categorías de análisis

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS O VARIABLES	SUBCATEGORIAS	TEÓRICOS	INSTRUMENTOS
----------------------------------	-----------------------------------	----------------------	-----------------	---------------------

Diagnosticar a los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como estrategia metodológica.	Uso de las plataformas educativas	Competencias digitales	Fátima Lendínez Monzó.	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestas • Diagnósticos • Juegos en línea • Entrevistas • Exposiciones
Vincular actividades con la plataforma Educaplay para promover el aprendizaje significativo mediante resolución de problemas.	Estrategia de enseñanza del docente por medio de la gamificación	Competencias comunicativas	Fernando E. Macías-Mendoza	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos en línea • Uso de actividades gamificadas • Conocimiento del cuerpo
Usar la herramienta Educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano	Estrategias de aprendizaje significativo	Aprendizaje de vocabulario por medio de la gamificación	López (2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de desarrollo sicomotriz. • Juegos de conocimiento del cuerpo
Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano basado en la gamificación.	Adquisición de competencias comunicativas	Aprendizaje de pronunciación del vocabulario del cuerpo humano	Chomsky Lorena Duran Caneo Romero (1999) Fnuap (2002) Max- Neef (2001)	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas • Encuestas • Evaluación para avanzar
	Conocimiento del cuerpo humano, hábitos saludables	Aprendizaje de vocabulario a través del cuerpo		
	Adquisición de vocabulario a través del cuerpo	Uso en contexto de lo aprendido		
		<ul style="list-style-type: none"> • Redacción • Repetición • Trabajo colaborativo • Comprensión de escucha 		

Fuente: Elaboración propia.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Durante el periodo de implementación del proyecto se utilizarán los siguientes instrumentos de recolección de datos.

La encuesta

La encuesta como acto de interacción entre docente-investigador y estudiantes es de gran importancia en este trabajo investigativo. Las encuestas son utilizadas al comienzo para tomar en

cuenta principalmente las percepciones de los estudiantes frente a la clase de inglés; los aprendizajes; la metodología; el material educativo en relación con el proyecto; y el sentir de ellos frente a esta experiencia de aprendizaje. En este sentido la encuesta busco conocer acerca del uso de las plataformas educativas por parte de los estudiantes.

El cuestionario

Un cuestionario se define como un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas u otros tipos de indicaciones con el objetivo de recopilar información de un encuestado. Éstas son típicamente una mezcla de preguntas cerradas y abiertas. Esta herramienta se utiliza con fines de investigación que pueden ser tanto cualitativas como cuantitativas.

Es un formulario con un listado de preguntas estandarizadas y estructuradas que se deben formular de manera idéntica a todos los encuestados. Construir un buen cuestionario es la representación de una buena experiencia producto de las experiencias previas que no han salido tan bien. El cuestionario es el instrumento que permitió conocer si los estudiantes adquirieron las competencias comunicativas en inglés, y un vocabulario nuevo a través del conocimiento del cuerpo humano y los hábitos saludables.

Tipos de cuestionarios

Se pueden distinguir dos clases:

- *El cuestionario simple o autoadministrado.* Es aquel en que los encuestados, previa su lectura, contestan por escrito, sin intervención directa de persona alguna.
- *El Cuestionario por entrevista.* Es aplicado a los sujetos investigados por personas especializadas en esta tarea quienes hacen a los encuestados las preguntas del cuestionario y anotan en el formulario sus respuestas.

Tipos de preguntas

El elemento básico del cuestionario son las preguntas. Es por ello, que la calidad de un cuestionario depende de la clase de preguntas empleadas en él y de su adecuada formulación.

Desde el punto de vista de la técnica de la encuesta social, las preguntas de un cuestionario son los interrogantes producto de las categorías de análisis de donde se requiere obtener la información.

Las preguntas de un cuestionario comprenden diversas respuestas, y estas deben reunir dos condiciones esenciales: a) exhaustivas si las categorías o respuestas de las preguntas abarcan todos los casos que pueden darse, para que así el encuestado pueda encontrar su alternativa de respuesta; b) excluyentes ante una pregunta el encuestado sólo puede responder válidamente de una sola forma.

Ruta de investigación

Dentro de las estrategias para una adecuada implementación del proyecto, se ha definido una ruta metodológica para un adecuado desarrollo de las diferentes actividades y puesta en práctica de la propuesta metodológica; esta se realiza en cuatro fases las cuales son: 1. Diagnóstico, 2. Diseño, 3. Implementación y 4. Evaluación con sus respectivos objetivos, en cada fase se implementarán las siguientes actividades:

1. Diagnóstico

En esta primera fase se tiene como objetivo: Diagnosticar a los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como estrategia metodológica.

Necesitamos realizar un diagnóstico de la población a intervenir observando con esta las posibles habilidades y deficiencias que posean, igualmente las posibilidades de intervención

frente a los gustos y comodidades todo esto Con el fin de desarrollar habilidades comunicativas en inglés y cuidado del cuerpo humano.

Para poder observar y hacer un análisis de las estrategias a seguir vamos a realizar como estrategia inicial una encuesta diagnóstica para estudiantes para mirar el nivel de inglés y las capacidades de conectividad y equipos para trabajar en la estrategia de gamificación.

2. Diseño

El objetivo de esta fase es vincular actividades con la plataforma Educaplay para promover el aprendizaje significativo mediante resolución de problemas.

Se pretende realizar un diseño de secuencias didácticas, en el cual se puedan vincular la utilización diferentes herramientas que nos permitan desarrollar actividades con el fin de fortalecer habilidades comunicativas en el inglés transversalizadas al conocimiento del cuerpo y las ciencias naturales por medio de la gamificación.

Para esta etapa se tiene como finalidad el diseño de actividades de gamificación desde Educaplay inicialmente, pero usando otras apps y páginas web, se hace Planeación de actividades en la Plataforma educativa Educaplay y otros recursos TIC (páginas web), con la finalidad de brindar a los educandos una gama de formas y actividades que llamen la atención y los lleve a sentirse más cómodos acrecentando en ellos el deseo de aprender dichas temáticas.

Se tiene como finalidad crear un taller introductorio de familiarización y capacitación a estudiantes con la plataforma Educaplay y otras páginas web, el cual nos sirva de base e inicio para la intervención, irá anexo al cronograma de actividades a desarrollar durante la fase de intervención, y así lograr la organización de proyecto de aula pertinente que se publicará en la página web de la IE Esteban Ochoa del municipio de Itagüí, Antioquia.

3. Implementación

Se pretende como objetivo principal, usar la herramienta Educaplay y otras plataformas como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano.

La estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en la fase de implementación tiene como parte esencial el adecuado uso de herramientas TIC, desarrollo de actividades en Educaplay pero igualmente desde otras plataformas educativas permitiendo así una apropiación de las temáticas y de las habilidades comunicativas del inglés y su transversalización en el área de educación física y biología, estas se trabajaran como actividades de consolidación desde las diferentes páginas web.

Se utilizan herramientas que propicien un acercamiento y consolidación a la hora de la intervención por medio las cuales se desarrollan las diferentes fases como son:

Actividades gamificadas y uso de las TIC como elemento principal para cumplir con el desarrollo total de la intervención brindando con ello las facilidades tanto a los educandos como a los docentes y así ir evolucionando los paradigmas educativos y formas de enseñanza aprendizaje bajo los estándares que nos exige la población y los entes educativos en la actualidad.

Taller instructivo buscando que los educandos logren apersonarse de las metodologías, herramientas y actividades a desarrollar durante el periodo de implementación del proyecto.

4. Evaluación

En esta fase se busca como principal objetivo. “Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano basado en la gamificación”.

Los educandos adquieran la habilidad de desarrollar actividades gamificadas haciendo uso idóneo de las herramientas TIC dispuestas para la elaboración y ejecución de las diferentes propuestas didácticas.

Consolidación y sistematización de resultados con rúbricas para mirar ítems en particular en el desarrollo de competencias. Actividades de reconocimiento y manejo de TIC en la aplicación de vocabulario en inglés relacionado con el cuerpo humano.

Observación participante de la evolución y comodidad de los partícipes en él las diferentes fases igualmente de cómo se acomodan al proceso.

Focus group, es una técnica que servirá como estrategia de comunicación y análisis de resultados sobre cómo se ha realizado la intervención donde se darán a conocer las opiniones de un grupo sobre el avance, como se sienten durante el proceso.

Se busca como consolidación la adecuada apropiación de vocabulario que permita fortalecer habilidades comunicativas por medio de TIC.

Al culminar la intervención con los educandos se debe poseer de parte de ellos un manejo apropiado del vocabulario del cuerpo humano en inglés, repercutiendo en sí en el avance en las competencias comunicativas en inglés a través de la estrategia de gamificación.

Tabla 3. Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	HERRAMIENTA DE RECOLECCIÓN	MES -AÑO
ELECCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMA	Cuadro de notas	JUNIO - 2021
DIAGNÓSTICO Y ELECCIÓN DEL TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CON LOS ESTUDIANTES	Encuesta diagnóstica	JULIO - 2021
DISEÑO DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA	Plataforma Educaplay y otras herramientas RED	JULIO Y AGOSTO - 2021
BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN ELECCIÓN DE SUBTEMAS	Secuencia didáctica	AGOSTO - 2021
IMPLEMENTACION DE LA SECUENCIA DIDACTICA	Secuencia didáctica	AGOSTO - 2021

PRUEBA DE COMPETENCIAS DESARROLLADAS	Evaluación de competencias desarrolladas por medio de plataforma Teams	AGOSTO - 2021
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	Encuesta final, Análisis de datos	SEPTIEMBRE - 2021
TESTIMONIO DE LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO	Sistematización de la secuencia didáctica Fotos y videos	SEPTIEMBRE - 2021

Fuente: Elaboración propia.

Técnicas de análisis de la información

El análisis de datos del enfoque cualitativo trabaja en primer lugar con obtener los datos, luego se deben preparar, revisar y organizar en categorías según la técnica e instrumento escogido para su recolección, ahí serán tabulados desde donde se pueden comparar y entonces, llega el método de análisis, los datos cualitativos aportados son fundamentalmente basados en criterios de selección y tiene influencia del investigador.

La importancia de los datos cualitativos reside en el hecho de que nos permiten obtener conocimiento profundo sobre ciertas realidades subjetivas, como, por ejemplo, los sentimientos y las motivaciones (Carisio, 2018)

Por la razón anterior, en la que estos datos muestran subjetividades, se busca alternar en los instrumentos algunos que concuerden con lo que arrojan este tipo de datos en el diagnóstico inicial y sean administrados con el fin de que en la implementación se pueda realizar una comparación analítica entre el primer y segundo proceso.

Para esta investigación se aplicará a los estudiantes como instrumento de recolección de datos, la encuesta, con un total de 12 preguntas semiabiertas con el fin de observar las dificultades o falencias en torno a la adquisición de vocabulario relacionado con el cuerpo humano en inglés. Para ello el docente proporcionara el material (preguntas) y los educandos llevaran lápiz, borrador, sacapuntas, con el fin de responder al cuestionario. Por tal razón se escoge la encuesta como una forma de proporcionar información de una manera eficiente y

precisa en la investigación, el cual tiene como objetivo conocer de primera mano la deficiencia en cuanto al aprendizaje del inglés.

Para tales efectos, es importante resaltar que la encuesta en esta investigación es un instrumento importante el cual ayudará de una forma sencilla y eficiente en la recolección de datos, de forma tal que le permite al estudiante responder a una serie de preguntas de forma coherente y precisa con el fin de dar solución a la problemática presentada.

Estrategia de intervención pedagógica

Para esta investigación se diseñará una guía didáctica (GD) que se desarrolló en la institución educativa Esteban Ochoa de Itagüí con los estudiantes del grado sexto, esta se realizará en cuatro momentos la cual está diseñada por sección de trabajo según los objetivos planteados. Para la realización de estas actividades se usarán estrategias de gamificación con el uso de plataformas educativas como Educaplay y otras apps de tal forma que le permita al estudiante fortalecer habilidades comunicativas en inglés con el propósito de implementar una forma interactiva para el aprendizaje de una segunda lengua (inglés).

Las estrategias de gamificación, aportan al desarrollo de las competencias generales, específicas y transversales de los estudiantes y en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a la promoción de conductas que motiven el aprendizaje de los alumnos. En este sentido, la gamificación considera tres categorías: a) las dinámicas que son el motor de la estrategia y están relacionadas con el desempeño favorable que se espera del participante; b) las mecánicas relacionadas con la motivación y comportamiento de los estudiantes y c) los componentes, que son las herramientas y recursos que sustentan las actividades prácticas.

Con respecto a las mecánicas, Contreras y Eguía (citados en Guevara, 2018), las presentan de la siguiente manera:

- *Retos*. Los retos incentivan al participante a jugar por una meta y conseguir el sentimiento de que está trabajando por un fin específico. Hacen que los participantes desarrollen habilidades y progresen en la curva de aprendizaje a medida que va realizando acciones que le permiten alcanzar el objetivo final. Se los puede considerar como mini juegos con pequeños objetivos que al cumplirse y acumularse conforman el juego total.
- *Desafíos*. También se cuenta con los desafíos, que permiten la competición entre los jugadores para obtener los puntajes más altos en las actividades planteadas, donde el jugador con mayor puntaje es el recompensado.
- *Premios*. En un juego no pueden dejar de considerarse los premios, que son las recompensas tangibles que se entrega a los participantes cuando cumplen con un objetivo. Se consideran como premios a los trofeos, medallas, estrellas, insignias, bonificaciones, que otorgan al jugador un reconocimiento. Los jugadores esperan ganar puntos durante el juego, que permiten hacer un seguimiento del avance del jugador para contabilizar sus logros.
- *Puntos*. Los puntos permiten retroalimentar a los jugadores para mejorar sus habilidades e incentivarlos a continuar. Se consideran cinco tipos de sistemas de puntos: Puntos de experiencia: permiten realizar el seguimiento de la experiencia del jugador. Puntos canjeables: puntos que pueden ser cambiados por ciertas actividades. Reputación. son aquellos que le otorgan un estatus al participante dentro del juego. Habilidad: permite demostrar que el jugador ha desarrollado una capacidad en un área específica. Karma: puntos que se ganan para ayudar a los demás.

- *Clasificaciones*. Un sistema que permita la clasificación en un entorno gamificado genera la competitividad entre los participantes al provocar deseo de aspiración, popularidad y colocación en pódiums de los mejores puntuados. Las clasificaciones permiten al docente diferenciar los estudiantes con desempeños no favorables, para que a su vez se realice la retroalimentación adecuada y se brinden oportunidades de mejora.
- *Niveles*: Los niveles son necesarios en un entorno gamificado porque representan jerarquías estructuradas de progreso en función de los contenidos que se desea enseñar, pudiendo ordenarse desde lo más fácil hasta lo más difícil. Producen percepciones positivas de progreso, emociones de reconocimiento al superar cada nivel. Además, despiertan el interés de los participantes por descubrir nuevos niveles que brindan el acceso a nuevos contenidos.
- *Regalos*: Es un elemento con gran capacidad de despertar el interés de manera positiva en los participantes. A su vez, ayuda en la adquisición y retención de los contenidos que se enseñan. También, provocan que los participantes regresen al entorno gamificado, evitando su deserción. (pp. 24-26).

En la fase de diagnóstico se harán preguntas con el fin identificar las dificultades en torno al aprendizaje de vocabulario en inglés sobre el cuerpo humano.

En la fase de desarrollo se usará elementos tecnológicos como: Computadores, celulares, tabletas, iPad, con el fin de fortalecer el uso de las herramientas TIC.

En la fase de implementación se elegirán las herramientas la cual se va a desarrollar las actividades, en este caso Educaplay se le enseñara los conceptos de la aplicación y la forma de cómo se trabaja el ella.

La evaluación se hará con el uso de la herramienta, Educaplay, Microsoft Team y otras apps que permitan evidenciar el desarrollo de competencias y/o habilidades para la en la adquisición del vocabulario del cuerpo humano en inglés con el uso de la herramienta proporcionada.

Por último, se realizarán preguntas semiabiertas para recoger las impresiones de los estudiantes de cómo se sintieron al desarrollar la actividad con el uso de la plataforma las herramientas TIC.

Recursos

La guía didáctica es el documento que orienta la acción formativa.

Por ello, debe identificar la justificación y datos básicos de la acción formativa, los objetivos a conseguir, los contenidos y actividades a desarrollar, el método de trabajo y los criterios de evaluación, “las guías de actividades o guías didácticas son un recurso didáctico y metodológico de interacción maestro alumno” (Solé, 2012, p. 297).

Guía Didáctica cobra vital importancia, convirtiéndose en pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que brinda a los alumnos, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente. De ahí la necesidad de que este material educativo esté didácticamente elaborado. (Feijoo, LA GUÍA DIDÁCTICA, UN MATERIAL EDUCATIVO PARA PROMOVER, 2004).

Educaplay

Es una plataforma que permite crear diferentes de actividades interactivas con el fin de involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Para ello se imprentarán actividades tales como crucigramas, sopa de letras, ruleta, entre otras.

Microsoft Teams

Es una plataforma cuyo principal objetivo es la colaboración en equipo. Además, permite la comunicación y la colaboración en tiempo real.

Agenda web.org.

Es un portal de enlaces y juegos para consolidar las actividades de aprendizaje del inglés a través del cuerpo humano.

Juegos de vocabulario realizados por docentes

(Millonaire, hangman,) para adquisición de competencias comunicativas.

(PROPUESTA DE ENSEÑANZA DE INGLÉS Y CUERPO HUMANO PARA SEXTO GRADO) LINK DE LA ENCUESTA (PLANTILLA).

https://forms.office.com/Pages/ShareFormPage.aspx?id=6yaHPrOJxEmctXHGcXZtaC9_EV0OpIBFqwBdB8G3JolUODISNzQxTTICMjk1V0dTNTFESjZYUktOSi4u&sharetoken=VFGI5AGaUJp6FAhyumVz.

CAPÍTULO 4

Intervención Pedagógica

Los objetivos específicos que se desarrollan en la implementación y sus hallazgos:

- Diagnosticar a los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como estrategia metodológica.

En el presente proyecto se realizaron dos cuestionarios, uno inicial de diagnóstico y el otro de cierre para mirar satisfacción en el proceso. El cuestionario inicial tuvo como propósito conocer el acercamiento de los estudiantes a las herramientas digitales y al aprendizaje del idioma extranjero inglés: mucha expectativa tuvo la propuesta y les pareció muy pertinente hacer trabajo basado en la gamificación, igualmente se indagó por las prácticas deportivas saludables. El segundo cuestionario pretendió observar y analizar el impacto de los resultados de la propuesta con los niveles de aprendizaje obtenidos a través de los recursos educativos digitales y la secuencia didáctica.

Prueba diagnóstica

Según Santos (1995) una prueba que permite saber cuál es el: estado cognoscitivo y actitudinal de los estudiantes. Permite ajustar la acción a las características de los estudiantes. Es una radiografía que facilita el aprendizaje significativo y relevante, ya que parte del conocimiento de la situación previa, de las actitudes y expectativas de los estudiantes. Es por esto que se formula en la presente investigación, una prueba con 12 preguntas de selección múltiple con única respuesta y dos con múltiple respuesta pregunta abierta. Con el fin de observar los niveles de comprensión de la temática del cuerpo en inglés y los recursos digitales con los que se cuenta para la propuesta. De igual manera en la prueba diagnóstica final se analizará el avance y

el resultado de los niveles de comprensión del vocabulario del cuerpo humano en idioma extranjero y en algunos contextos de educación física y deporte.

En la estrategia didáctica que busca mejorar los niveles de comprensión de vocabulario y oraciones del cuerpo humano en inglés a través de actividades gamificadas, se inició desde el área de educación física con una introducción al sistema óseo por medio de preguntas en inglés sobre el conocimiento de los huesos del cuerpo humano, igualmente se pretendía conocer el cuerpo y los huesos más propensos a las lesiones por las actividades físicas que hacemos en la institución.

La presente estrategia se vincula con un aprendizaje interactivo ya que tanto el docente como los estudiantes mantuvieron una relación con el conocimiento construido colectivamente. Se tuvieron diferentes actividades, como: la exposición del docente de las partes del cuerpo a través del portal agenda web, con actividades de vocabulario (con introducción y enlace a actividades gamificadas).

- Vincular actividades con la plataforma Educaplay para promover el aprendizaje significativo mediante resolución de problemas.

A partir de la tercera semana de agosto se inició la secuencia didáctica en el área de inglés de implementación de la estrategia con los estudiantes de 6.2 en dos grupos divididos cada uno con 18 estudiantes (se dividieron por protocolos de bioseguridad por la emergencia de salud). En dicha secuencia se hizo una actividad inicial diagnóstica donde los estudiantes vieron un video y consolidaron ese aprendizaje de vocabulario básico del cuerpo humano visto en la escuela primaria. Igualmente, día por medio se tienen encuentros virtuales donde se hacen actividades gamificadas para el aprendizaje del vocabulario del cuerpo humano. Actividades de vocabulario de relación de imágenes y palabras tipo concéntrese, actividad de kahoot creada por el docente y

en especial la vinculación de actividades gamificadas desde la plataforma Educaplay.

(crucigrama de vocabulario simple del cuerpo, partes de la cara, partes de la cabeza, relación de imágenes y palabras, ruletas de vocabulario.

- Usar la herramienta Educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano.

En el desarrollo de la secuencia didáctica se incluyeron varias actividades para el desarrollo de habilidades comunicativas y de trabajo transversal en las áreas de biología por medio de los sistemas del cuerpo humano y de educación física con actividades donde se relaciona el cuerpo con los deportes.

El estudiante a través de diferentes links para el estudio de vocabulario, investigó en los videos de soporte para identificar específicamente las partes de la cara, el sistema óseo y el sistema digestivo, el estudiante elaboró preguntas usando wh and yes no questions que estudio en el periodo anterior. El docente retroalimenta el aprendizaje del vocabulario con la idea de desarrollar competencias comunicativas como pronunciación y comprensión de escucha, además de la escritura con actividades como filling the gaps, mirando oraciones en contexto profundizando en agenda web, learning chocolate y otras actividades de Educaplay.

Aprovechando los juegos olímpicos de Tokio 2020 se hizo una profundización en los deportes en inglés y se relacionaron con las partes del cuerpo.

En la fase previa se brindaron los recursos teóricos sobre el vocabulario de algunos deportes y las partes del cuerpo.

Por medio de las actividades de la plataforma Educaplay se interactúa entre docente y el grupo de estudiantes para hacer preguntas simples en nuestro contexto educativo.

- Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica de la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano.

Además de la propuesta de hacer el cuestionario de nivel de satisfacción con la propuesta, se incluyó una evaluación continua donde el docente y el estudiante se vinculan activamente en el uso de los recursos educativos digitales para el aprendizaje por medio del cuerpo humano y su cuidado continuo.

Se elaboró una evaluación de resumen general de los contenidos vistos en la secuencia didáctica sobre el cuerpo humano, los órganos y vida saludable.

Desde educación física se complementa el trabajo visto en inglés de buenos hábitos alimenticios y la relación de los deportes con las partes del cuerpo.

A este procedimiento representado por categorías, se permite identificar elementos teóricos orientados desde el objetivo de investigación, que luego serán necesarios para un análisis más profundo de la investigación. (citado por Hernández, 2012).

Es de anotar que, este proceso juega un papel importante en el desarrollo del análisis, pues de él, surgen puntos principales para la investigación, y facilita de forma más clara la interpretación de los resultados, y dimensiones que aportaron a la construcción conjunta de la categorización.

Basado en la ruta metodológica se analizan las siguientes categorías

Tabla 4. Categorías de la ruta metodológica

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
Gamificación	Concepto de gamificación
Gamificación en la educación	Beneficios de la gamificación
Plataforma Educaplay	Estrategia de aprendizaje
Herramientas digitales	Aprendizaje significativo
El cuerpo humano	Desarrollo de habilidades
	Motivación
	Trabajo colaborativo
	Inducción a las herramientas
	Aplicación de actividades en las herramientas
	Partes de la cara

Hábitos saludables	Partes del cuerpo Sistema óseo y partes internas del cuerpo Práctica deportiva Estilos de vida saludable Alimentación balanceada
Competencias comunicativas	Motivación Pronunciación Mejora la gramática Mejora las habilidades Mejora el vocabulario

Fuente: Elaboración propia.

Fase de implementación secuencia didáctica (ver anexo 1, secuencia didáctica)

Human body vocabulary. El estudiante a través de diferentes links para el estudio de vocabulario, debe profundizar en el aprendizaje en contexto basado en los videos de soporte para identificar específicamente las partes de la cara, el sistema óseo y el sistema digestivo, se pretende que además del trabajo de aprender el vocabulario, el estudiante con trabajo colaborativo en el aula, haga preguntas usando wh and yes no questions que estudio en el periodo anterior. El docente retroalimenta el aprendizaje del vocabulario con la idea de desarrollar competencias comunicativas como pronunciación y comprensión de escucha, además de la escritura con actividades como filling the gaps, mirando oraciones en contexto.

Imagen 1. Human body vocabulary



Fuente: Estudiantes de la institución educativa.

Face parts RED. El estudiante hace profundización en la adquisición del vocabulario de partes de la cara, ingresando al link de una actividad en Educaplay (ruleta de vocabulario) preparado por el docente, que le va a permitir interactuar en los contenidos de vocabulario en contexto con oraciones que incluyen dichas partes. El docente será el encargado de preparar la actividad en lo posible grupal para el trabajo colaborativo y que sea pronunciado por el docente a medida que van apareciendo las oraciones en la ruleta.

Imagen 2. Face parts RED



Fuente: Estudiantes de la institución educativa.

Vocabulary activities. A través de kahoot los estudiantes participan de una actividad en contexto con imágenes de las partes del cuerpo y deportes, igualmente actividades de vocabulario en inglés. Para desarrollar otras habilidades comunicativas y competencias sociolingüísticas en idioma extranjero, el docente socializa contenidos del vocabulario de las partes del cuerpo y problemas de salud. Mirando las formas saludables de vida de los educandos, y las enfermedades más comunes se procede a consolidar vocabulario de la unidad con actividades de retroalimentación del docente.

Imagen 3. Vocabulary activities



Fuente: Estudiantes de la institución educativa.

Body part and diseases RED. los estudiantes desarrollan actividad de un recurso digital creado en Educaplay relacionado con el cuerpo y la salud.

CAPÍTULO 5

Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

La investigación mostró interés por innovar en las estrategias educativas que hasta la fecha habían sido tradicionales en la institución y no habían permitido evidenciar procesos de desarrollo de las competencias de lengua extranjera que debían adquirir los estudiantes. En esta investigación acción pedagógica el docente investigador tuvo preocupación por los procesos de enseñanza, en especial por los ambientes de aprendizaje. El desarrollo de habilidades lingüísticas y el uso de recursos didácticos digitales para la enseñanza del inglés, transformó la concepción del aprendizaje del inglés en muchos de los estudiantes. A través de plataformas educativas, prevaleció el interés del profesor por investigar estrategias motivacionales para la enseñanza del inglés, basadas en actividades gamificadas. Las temáticas del cuerpo humano y hábitos saludables en su propio contexto fue clave con el trabajo en el área de educación física y de inglés donde se evidenció mejora continua en los resultados de los ejercicios propuestos, sobre todo por la confianza que los estudiantes adquirieron sintiéndose más familiarizados con los ejercicios de aprendizaje. Importante dentro de la investigación acción pedagógica, la observación continua del docente en las temáticas estudiadas y las reacciones del estudiante, sus necesidades, el desarrollo de sus habilidades comunicativas con ejercicios de habla y escritura y sus avances en el grupo. En la investigación cualitativa, las preguntas de investigación nacieron de las observaciones del docente con las dificultades que trae el proceso y apareció en el ejercicio diario la importancia del trabajo colaborativo para generar confianza entre los estudiantes para desarrollo no sólo de las habilidades sino también de las competencias digitales.

Aparecieron entonces nuevos conocimientos que le permitieron al docente plantear nuevos ejercicios para avanzar y desarrollar las competencias, además de lo antes mencionado el

educando estuvo en capacidad de estudiar de manera autónoma buscando material en la web para mejorar su nivel de inglés y su calidad de vida a través de ejercicios de educación física para el cuidado del cuerpo.

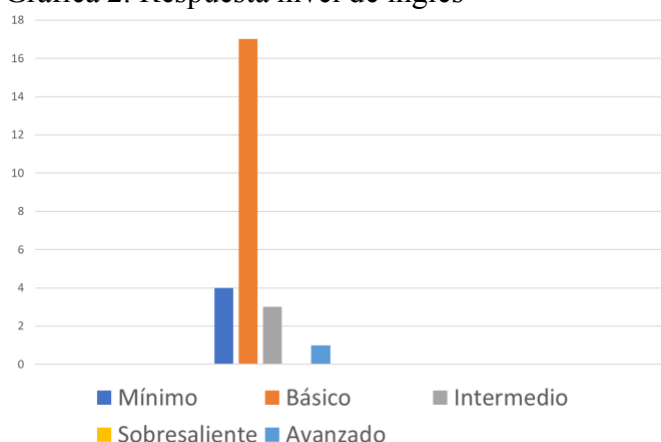
En este apartado, se presenta el análisis de los resultados después de haber realizado la aplicación de los instrumentos, prueba de entrada, implementación de la estrategia didáctica de gamificación y la prueba de salida, también se muestran las principales conclusiones producto del desarrollo del trabajo y las recomendaciones donde se ponen de manifiesto elementos a tener en cuenta para futuras investigaciones.

Análisis

Encuesta diagnóstica

1. ¿Qué nivel de inglés consideras, tienes en este momento?

Gráfica 2. Respuesta nivel de inglés



Fuente: Elaboración propia.

4 de los estudiantes (8%), consideran que su nivel de inglés es mínimo; 17 (68%), básico; 3 (12%), intermedio y 1 (4%), avanzado, en cuanto al manejo de vocabulario relacionado con el cuerpo humano debido a en la primaria no se hace mucho énfasis en el aprendizaje de inglés.

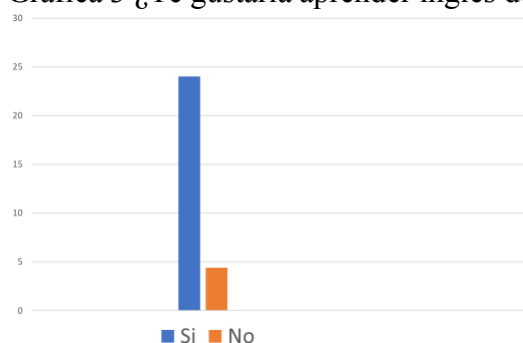
Tabla 5. Respuesta nivel de inglés

Nivel	No de estudiantes	Porcentaje
Mínimo	4	8%
Básico	17	68%
Intermedio	3	12%
Sobresaliente	0	0%
Avanzado	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

2. ¿Te gustaría aprender inglés de una forma divertida y motivadora?

Gráfica 3 ¿Te gustaría aprender inglés de una forma divertida y motivadora?



Fuente: Elaboración propia.

El 96% de los estudiantes encuestados consideran importante aprender inglés de forma divertida e interactiva, rompiendo con los esquemas de la era tradicional (lápiz, cuaderno y tablero) con el fin de que ellos sean los protagonistas en la adquisición de vocabulario.

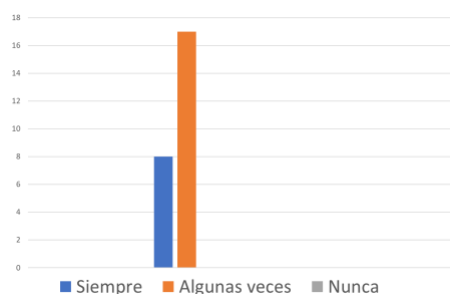
Tabla 6. ¿Te gustaría aprender inglés de una forma divertida y motivadora?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	24	96%
No	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

3. ¿Te sientes nervioso(a), o inseguro(a) cuando tienes que hablar en inglés?

Gráfica 4. ¿Te sientes nervioso(a), o inseguro(a) cuando tienes que hablar en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

8 estudiantes (32%), manifiestan ponerse nervioso al momento de entablar una conversación en inglés, debido al bajo nivel y adquisición de vocabulario que le permita expresarse mejor y sin temor y 17 estudiantes (68%), algunas veces.

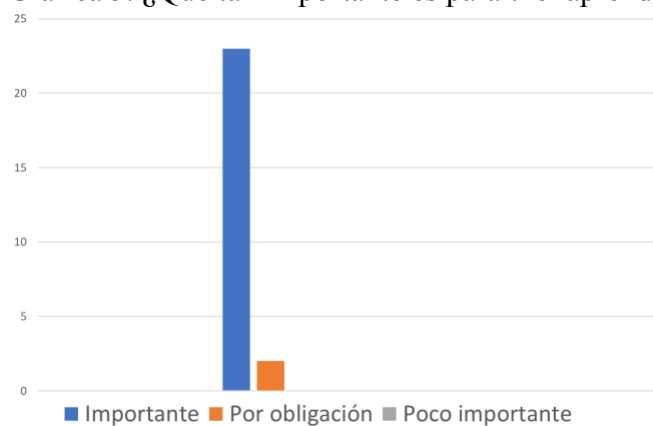
Tabla 7. ¿Te sientes nervioso(a), o inseguro(a) cuando tienes que hablar en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Siempre	8	32%
Algunas veces	17	68%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

4. ¿Qué tan importante es para ti el aprendizaje del inglés como segunda lengua?

Grafica 5. ¿Qué tan importante es para ti el aprendizaje del inglés como segunda lengua?



Fuente: Elaboración propia.

23 estudiantes (92%), consideran importante el aprendizaje de una segunda lengua ya que de esta forma se abren más oportunidades de empleo y ser competentes a la época actual; 2 estudiantes (8%), lo estudian por obligación.

Tabla 8. ¿Qué tan importante es para ti el aprendizaje del inglés como segunda lengua?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Importante	23	92%
Por obligación	2	8%
Poco importante	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

5. ¿Consideras importante el cuidado del cuerpo humano?

Grafica 6. ¿Consideras importante el cuidado del cuerpo humano?



Fuente: Elaboración propia.

25 estudiantes (100%), considera importante el cuidado del cuerpo humano.

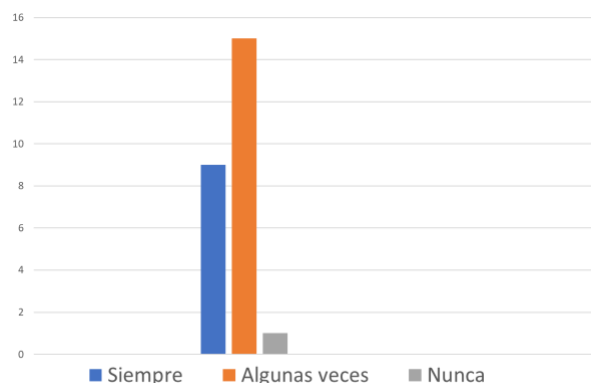
Tabla 9. ¿Consideras importante el cuidado del cuerpo humano?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	23	100%
No	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

6. ¿Realizas actividad física para mantener el cuerpo en forma?

Grafica 7. ¿Realizas actividad física para mantener el cuerpo en forma?



Fuente: Elaboración propia.

9 estudiantes (36%), consideran importante mantener un equilibrio en cuanto a mente y cuerpo sano, a través de hábitos saludables y la realización de ejercicios como base fundamental para mantener una buena salud; 15 estudiantes (60%), algunas veces y 1 estudiantes (4%), nunca.

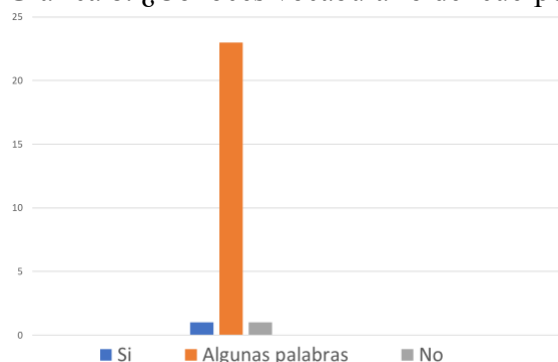
Tabla 10. ¿Realizas actividad física para mantener el cuerpo en forma?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Siempre	9	36%
Algunas veces	15	60%
Nunca	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

7. ¿Conoces vocabulario del cuerpo humano en inglés?

Grafica 8. ¿Conoces vocabulario del cuerpo humano en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

1 estudiante (4%), conoce vocabulario del cuerpo humano en inglés; 23 estudiantes (92%), algunas palabras relacionadas con el cuerpo humano, debido al bajo interés por el aprendizaje y al poco énfasis que se le da al área de inglés en la básica primaria y 1 estudiante (4%), desconoce el vocabulario.

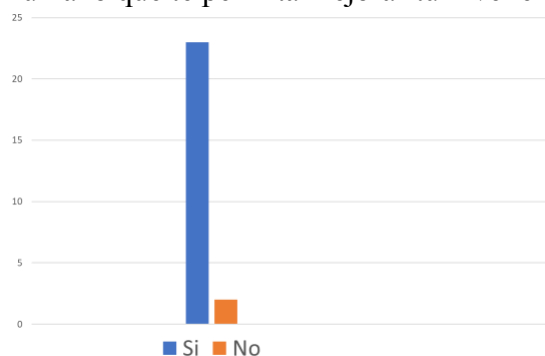
Tabla 11. ¿Conoces vocabulario del cuerpo humano en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	1	4%
Algunas palabras	23	92%
No	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

8. ¿Es importante para ti el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano que te permita mejorar tu nivel en inglés?

Grafica 9. ¿Es importante para ti el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano que te permita mejorar tu nivel en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

23 estudiantes (92%), consideran importante el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano, ya que esto les permite lograr una mayor fluidez al momento de hablar y 2 estudiantes (8%), consideran que no.

Tabla 12. ¿Es importante para ti el aprendizaje de vocabulario relacionado con el cuerpo humano que te permita mejorar tu nivel en inglés?

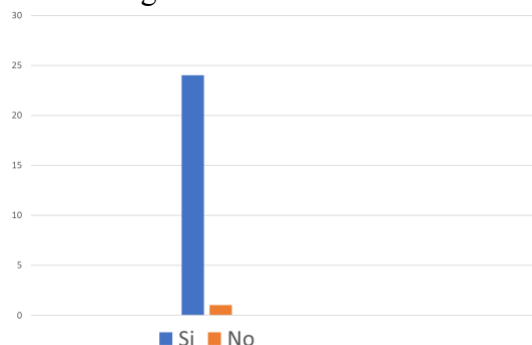
Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
------	-------------------	------------

Si	23	92%
No	2	8%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

9. ¿Te gustaría conocer aplicaciones o estrategias educativas que te ayuden a mejorar tu nivel de inglés?

Grafica 10. ¿Te gustaría conocer aplicaciones o estrategias educativas que te ayuden a mejorar tu nivel de inglés?



Fuente: Elaboración propia.

24 estudiantes (96%), consideran importante implementar estrategias en el aula que vayan en pro de mejorar el proceso de aprendizaje, de ahí que cobran gran sentido el uso de estas plataformas interactivas la cual ayuda de manera notable estos procesos, fomentando la participación activa y el trabajo colaborativo; 1 estudiante (4%), considera que no.

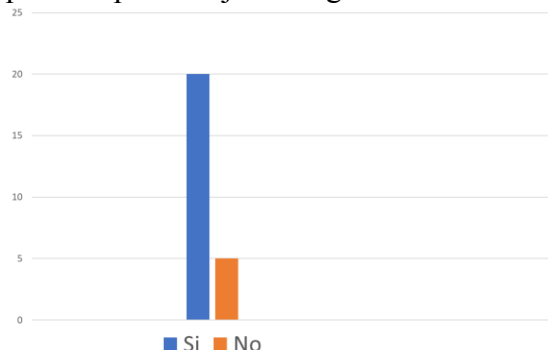
Tabla 13. ¿Te gustaría conocer aplicaciones o estrategias educativas que te ayuden a mejorar tu nivel de inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	24	96%
No	1	4%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

10. ¿Tienes conectividad y equipos para desarrollar una propuesta que incluya juegos para el aprendizaje del inglés?

Grafica 11. ¿Tienes conectividad y equipos para desarrollar una propuesta que incluya juegos para el aprendizaje del inglés?



Fuente: Elaboración propia.

20 estudiantes (80%), manifiestan tener el servicio de internet para realizar las tareas que requieran conectividad, favoreciendo la adquisición de conocimientos apropiado para su desarrollo cognitivo; 5 estudiantes (20%), manifiestan no tener acceso.

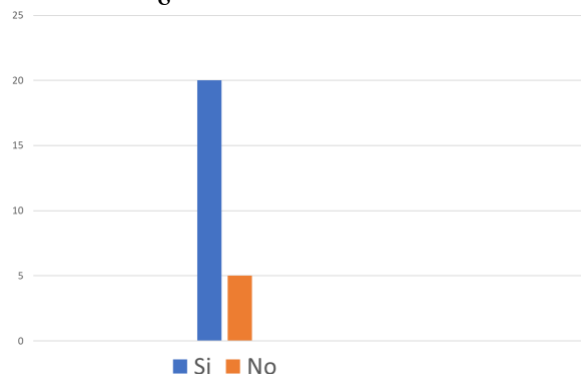
Tabla 14. ¿Tienes conectividad y equipos para desarrollar una propuesta que incluya juegos para el aprendizaje del inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	20	80%
No	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

11. ¿La institución te ha brindado nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés?

Grafica 12. ¿La institución te ha brindado nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés?



Fuente: Elaboración propia.

20 estudiantes (80%), consideran que en la institución se trabaja siempre en pro del mejoramiento continuo, brindando a los educandos elementos tecnológicos para su proceso de

aprendizaje con el uso de estos artefactos (TIC); 5 estudiantes (20%), manifiestan que la institución no lo hace.

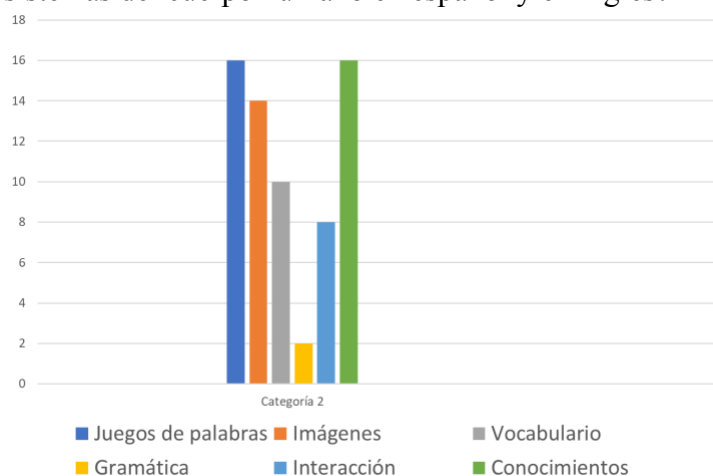
Tabla 15. ¿La institución te ha brindado nuevas estrategias para el aprendizaje del inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	20	80%
No	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Elaboración propia.

12. ¿Qué tipo de actividades consideras apropiadas para el aprendizaje de vocabulario y sistemas del cuerpo humano en español y en inglés? (puedes incluir varias respuestas)

Grafica 13. ¿Qué tipo de actividades consideras apropiadas para el aprendizaje de vocabulario y sistemas del cuerpo humano en español y en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

16 estudiantes (64%), consideran importante los juegos de palabras; 14 estudiantes (56%), actividades que incluyan imágenes; 10 estudiantes (40%), competencias de vocabulario; 2 estudiantes (8%), actividades que incluyan gramática; 8 estudiantes (32%), interacción con otros compañeros y 16 estudiantes (97%), juegos que incluyan conocimiento del cuerpo y sus sistemas. En este sentido, el uso de actividades gamificadas buscan enganchar al estudiante con el fin de generar interés por a aprendizaje de una segunda lengua estas pueden ser desde una sopa

de letra hasta una adivinanza. Cabe resaltar que la gamificación se puede implementar desde cualquier área del saber.

Tabla 16. ¿Qué tipo de actividades consideras apropiadas para el aprendizaje de vocabulario y sistemas del cuerpo humano en español y en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Juegos de palabras	16	64%
Actividades que incluyan imágenes	14	56%
Competencias de vocabulario	10	40%
Actividades que incluyan gramática	2	8%
Interacción con otros compañeros	8	32%
Juegos que incluyan conocimiento del cuerpo y sus sistemas	16	64%

Fuente: Elaboración propia.

Body parts and healthy habits test

Los estudiantes luego de trabajar en diferentes actividades que incluían videos, completitudes, relaciones y actividades gamificadas con vocabulario del cuerpo humano, sistemas del cuerpo, deportes y hábitos saludables, elaboraron una evaluación con diez preguntas que incluían dichas temáticas.

Las primeras tres preguntas y la pregunta siete tienen que ver con los sistemas corporales circulatory, respiratory and digestive and nervous y sus órganos, a las cuales en promedio el 95 por ciento de los estudiantes contestan asertivamente.

Entre la pregunta 4 y 6 se abordan los temas de hábitos saludables y prácticas deportivas a las cuales en un promedio de 87 por ciento responden asertivamente, mejorando su conocimiento en los contextos de cuerpo y hábitos saludables.

La pregunta 7 tiene que ver con partes de la cara, donde responden correctamente el 74% de los estudiantes, gracias a las actividades previas estudiadas con una actividad desarrollada en Educaplay.

Las últimas dos preguntas tienen que ver con las actividades transversalizadas que se desarrollaron en el área de educación física.

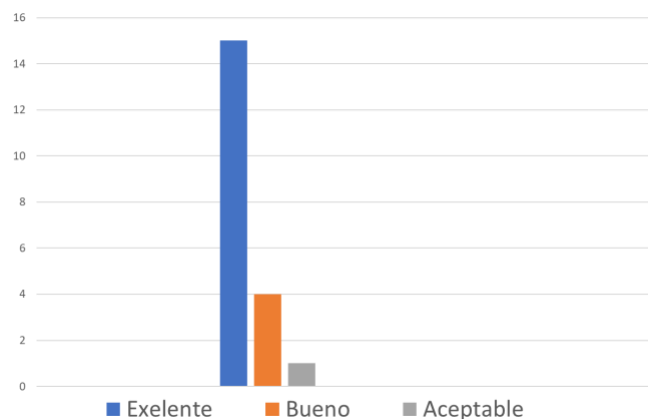
El resultado general del desempeño de los estudiantes fue satisfactorio, en el inicio de la propuesta los estudiantes no conocían el vocabulario del cuerpo humano, o habían olvidado las pocas palabras que aprendieron en la escuela primaria con los métodos tradicionales.

Encuesta final

La encuesta final se desarrolló en la plataforma teams de microsoft que es la que se trabajó durante clases presenciales en la institución. se presentaron dificultades en la conectividad y recursos de algunos estudiantes, pero se tuvo una muestra representativa de 19 estudiantes de 27 en promedio que son los que asistieron a las sesiones virtuales y presenciales, a partir de julio de 2021. El objetivo de la encuesta es mostrar el impacto en los estudiantes y su aprendizaje basado en la estrategia. Se aplicaron diez preguntas teniendo en cuenta los objetivos iniciales y las categorías o variables en la investigación.

1. ¿Cómo te pareció la estrategia de aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano y hábitos saludables a través del inglés?

Grafica 14. ¿Cómo te pareció la estrategia de aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano y hábitos saludables a través del inglés?



Fuente: Elaboración propia.

15 estudiantes (75%), consideran que la propuesta fue excelente, debido a la novedad en el uso de este tipo de recursos en el área de inglés, además de las posibilidades de aprendizaje con diferentes recursos educativos digitales; 4 estudiantes (20%), buena y 1 estudiante (5%), aceptable.

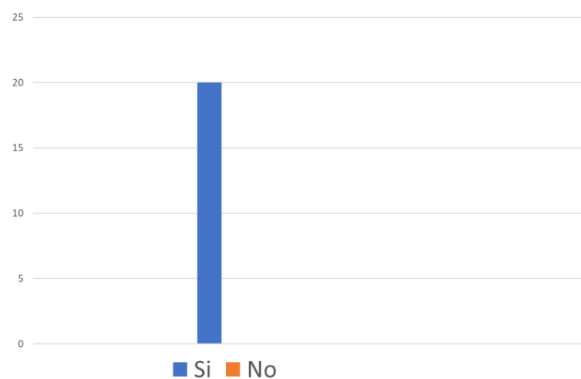
Tabla 17. ¿Cómo te pareció la estrategia de aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano y hábitos saludables a través del inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	15	75%
Bueno	4	20%
Aceptable	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

2. ¿Te gustaría seguir en el aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas?

Grafica 15. ¿Te gustaría seguir en el aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas?



Fuente: Elaboración propia.

20 estudiantes (100%), están interesados en aprender a través de nuevas estrategias motivadoras y si tienen que ver con gamificación o actividades basadas en el juego. siempre estuvieron dispuestos al trabajo, concentrados y con deseos continuos de aprender.

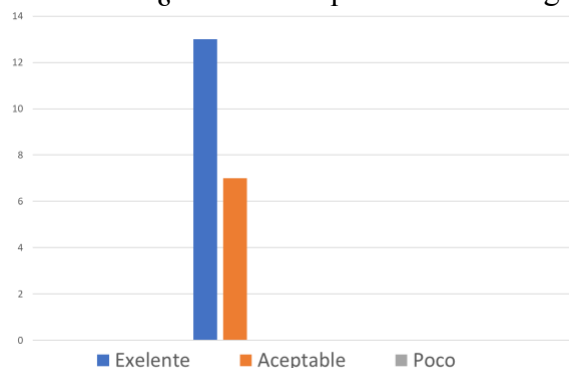
Tabla 18. ¿Te gustaría seguir en el aprendizaje del inglés a través de actividades gamificadas?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	15	75%
Bueno	4	20%
Aceptable	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

- Después de hacer las actividades propuestas en la secuencia didáctica, ¿consideras que tu nivel de inglés ha mejorado?

Grafica 16. ¿Consideras que tu nivel de inglés ha mejorado?



Fuente: Elaboración propia.

13 estudiantes (65%), consideran que su nivel de inglés es excelente; 7 estudiantes (35%), aceptable. Sin embargo, con el desarrollo de la estrategia didáctica se evidenció una mejoría notable en su vocabulario de inglés y se nota que a través de los recursos educativos digitales adquieren más elementos para el aprendizaje. en general el nivel de inglés en la institución ha sido bajo, pero es un buen inicio para seguir en la implementación de estrategias que hagan mejorar el nivel continuamente.

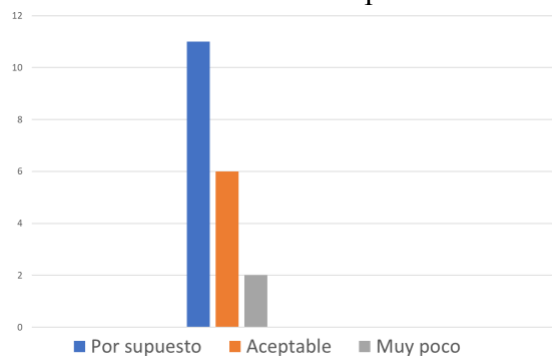
Tabla 19. ¿Consideras que tu nivel de inglés ha mejorado?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	13	65%
Bueno	7	35%
Aceptable	0	5%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

4. ¿Consideras que tienes más confianza en la elaboración de oraciones y preguntas usando vocabulario del cuerpo humano en inglés?

Grafica 17. ¿Consideras que tienes más confianza en la elaboración de oraciones y preguntas usando vocabulario del cuerpo humano en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

12 estudiantes (65%), consideran que aumento su confianza; 6 estudiantes (30%), aumento de manera aceptable y 2 estudiantes (10%), considera que muy poco. Gracias a la elaboración de ejercicios en la plataforma Educaplay y otros recursos educativos digitales donde se le dio al estudiante el contexto del cuerpo humano y los hábitos saludables, este ganó confianza en su desempeño en lengua extranjera que habitualmente es de bajo desempeño.

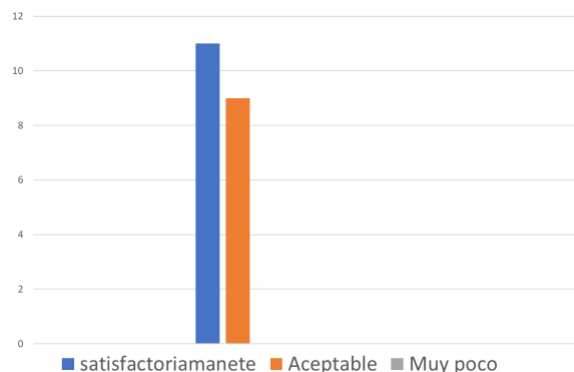
Tabla 20. ¿Consideras que tienes más confianza en la elaboración de oraciones y preguntas usando vocabulario del cuerpo humano en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	12	60%
Bueno	6	30%
Aceptable	2	10%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

5. ¿Aprendiste en la propuesta sobre hábitos saludables y práctica deportiva?

Grafica 18. ¿Aprendiste en la propuesta sobre hábitos saludables y práctica deportiva?



Fuente: Elaboración propia.

12 estudiantes (65%), consideran que aprendieron satisfactoriamente y 8 estudiantes (30%), de manera aceptable. Lo importante de la propuesta fue que se realizó de forma interdisciplinar entre las áreas de inglés y la de educación física y donde se hace énfasis de manera bilingüe en ambas áreas de los hábitos saludables y las prácticas deportivas, el cuidado del cuerpo indudablemente es de todas las áreas.

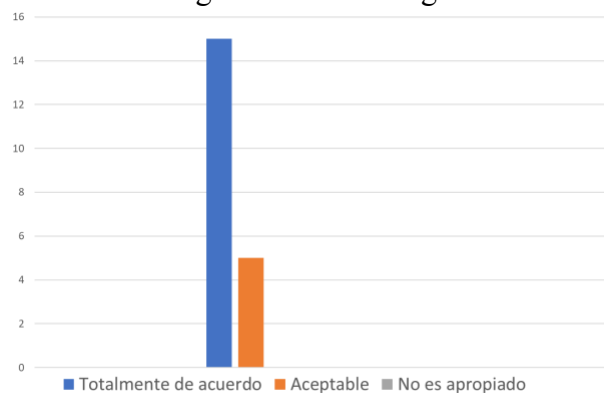
Tabla 21. ¿Aprendiste en la propuesta sobre hábitos saludables y práctica deportiva?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	12	60%
Bueno	8	40%
Aceptable	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

6. ¿Es apropiado para ti el aprendizaje de educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés?

Grafica 19. ¿Es apropiado para ti el aprendizaje de educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

15 estudiantes (75%), están de acuerdo con el aprendizaje de la educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés y 5 estudiantes (30%), consideran que es aceptable. Igualmente, y en concordancia con los contenidos del Ministerio de Educación Nacional, los estudiantes consideran la pertinencia de estos contenidos de vida saludable para el área, y reflexionan de manera constante sobre su estilo de vida.

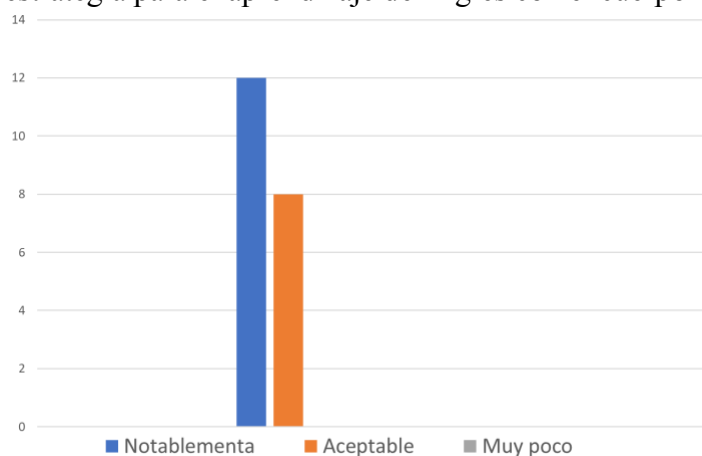
Tabla 22. ¿Es apropiado para ti el aprendizaje de educación física y hábitos saludables a través de actividades gamificadas en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	12	60%
Bueno	8	40%
Aceptable	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

7. ¿Has tenido un mejor aprendizaje con el manejo de herramientas digitales con la estrategia para el aprendizaje del inglés con el cuerpo humano?

Grafica 20. ¿Has tenido un mejor aprendizaje con el manejo de herramientas digitales con la estrategia para el aprendizaje del inglés con el cuerpo humano?



Fuente: Elaboración propia.

12 estudiantes (60%), han tenido un mejor aprendizaje notable y 8 estudiantes (40%), consideran que es aceptable. A pesar de ser nativos digitales los estudiantes no usan el internet, sus datos, su celular, para el trabajo académico; sin embargo, con el trabajo motivacional desde la estrategia de inglés, cada vez más se ven los estudiantes haciendo actividades en lengua extranjera desde los portales y plataformas sugeridas.

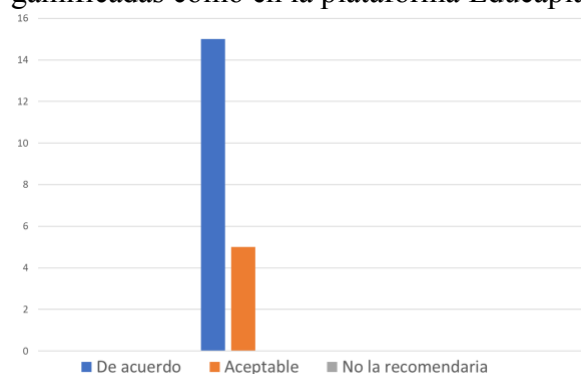
Tabla 23. ¿Has tenido un mejor aprendizaje con el manejo de herramientas digitales con la estrategia para el aprendizaje del inglés con el cuerpo humano?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	12	60%
Bueno	8	40%
Aceptable	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

8. ¿Recomendarías el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas como en la plataforma Educaplay?

Grafica 21. ¿Recomendarías el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas como en la plataforma Educaplay?



Fuente: Elaboración propia.

15 estudiantes (75%), recomiendan la plataforma Educaplay y 5 estudiantes (25%), consideran que es aceptable. Los estudiantes consideraron motivacional y de gran aprendizaje,

trabajar en actividades gamificadas desde la plataforma Educaplay o desde otros recursos educativos digitales que tengan elementos para interactuar.

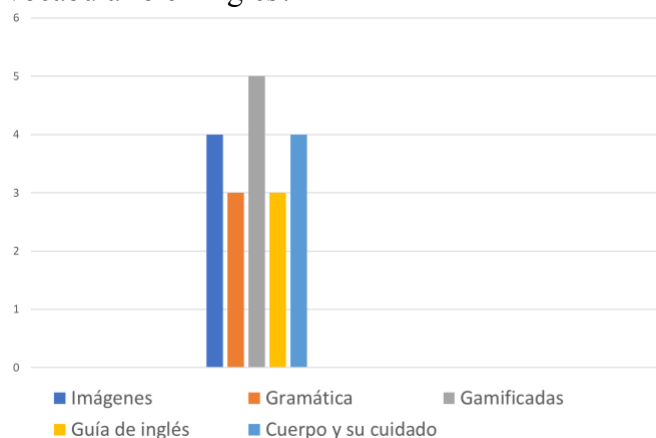
Tabla 24. ¿Recomendarías el aprendizaje de vocabulario en inglés a través de actividades gamificadas como en la plataforma Educaplay?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Excelente	15	75%
Bueno	5	25%
Aceptable	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

9. ¿Cuáles actividades consideras fueron más significativas para el aprendizaje de vocabulario en inglés?

Grafica 22. ¿Cuáles actividades consideras fueron más significativas para el aprendizaje de vocabulario en inglés?



Fuente: Elaboración propia.

4 estudiantes (20%), consideran importante los juegos de relacionar imágenes; 3 estudiantes

(15%), actividades de gramática; 5 estudiantes (25%), actividades gamificadas en Educaplay; 3 estudiantes (15%), actividades en la guía de inglés y 4 estudiantes (20%), relacionar el cuerpo y su cuidado en los dos idiomas. Los estudiantes tienen preferencias por actividades de juegos, relación de imágenes o de su cuidado personal, que las que tengan que ver con la gramática o de guías estudiantiles tradicionales, las actividades gamificadas vistas en la pandemia les incentivó el aprendizaje desde los recursos educativos digitales donde puedan interactuar.

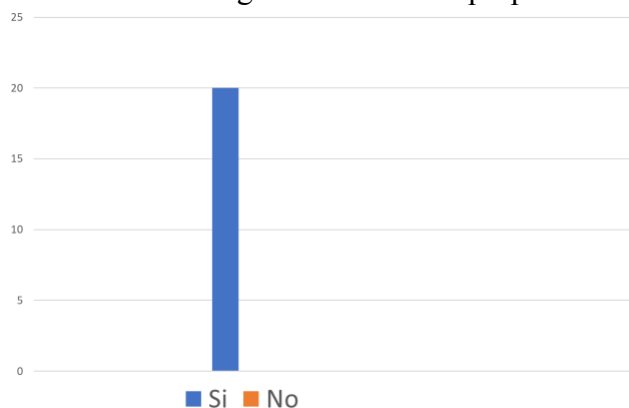
Tabla 25. ¿Cuáles actividades consideras fueron más significativas para el aprendizaje de vocabulario en inglés?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Juegos de relacionar imágenes	4	64%
Actividades de gramática	3	56%
Actividades gamificadas en Educaplay	5	40%
Actividades en la guía de inglés	3	8%
relacionar el cuerpo y su cuidado en los dos idiomas	4	32%

Fuente: Elaboración propia.

10. ¿La institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes para el desarrollo de las actividades gamificadas de la propuesta?

Grafica 23. ¿La institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes para el desarrollo de las actividades gamificadas de la propuesta?



Fuente: Elaboración propia.

20 estudiantes (100%), considera que la institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes. La institución hizo un gran esfuerzo por tener después de pandemia nuevamente

habilitadas las posibilidades de conectividad para el aprendizaje, lo que implica igualmente un gran esfuerzo por parte de docentes para el diseño de actividades pensadas en la motivación constante de nuestros educandos.

Tabla 26. ¿La institución te brindó espacios y recursos digitales pertinentes para el desarrollo de las actividades gamificadas de la propuesta?

Ítem	No de estudiantes	Porcentaje
Si	20	100%
No	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Elaboración propia.

A través de ejercicios en la secuencia didáctica y con el trabajo desde el portal de learning chocolate, se hace el ejercicio inicial de fortalecer las competencias oral y escrita a través de ejercicios de repetición con pronunciación, relación de imágenes y escritura de las partes del cuerpo tanto externas como internas. se inicia igualmente la familiarización con el trabajo de la plataforma Educaplay y los ejercicios diseñados por el equipo docente, planteados desde el aprendizaje de vocabulario del cuerpo humano, pero igualmente en la enseñanza de hábitos saludable y cuidado del cuerpo, en concordancia con lo visto desde el área de educación física.

Los estudiantes tienen dificultades en un principio por la inseguridad en pronunciación, pero por medio de ejercicios de repetición con el docente y con ayuda del portal learning chocolate, y la plataforma Educaplay cada vez asumen más confianza para desarrollar competencias orales con ejercicios de pronunciación.

La gamificación, es la estrategia que engancha a los estudiantes para desarrollar las competencias que se buscaron, y cada vez se notó más entusiasmo por aprender jugando a través de diferentes actividades como: Millionaire (quien quiere ser millonario), Hangman (ahorcadito), y las distintas actividades con ambiente de gamificación desde la plataforma Educaplay.

Además de las distintas actividades gamificadas, los estudiantes en la ejecución de la propuesta continuamente desarrollaron actividades para mejorar su conocimiento en vocabulario del cuerpo con talleres, videos de los sistemas del cuerpo, partes de la cara, y transversal en la materia de educación física, se estudiaron vocabulario tanto en inglés como en español del sistema óseo y los hábitos saludables.

Desde el área de educación física, se hizo un trabajo de apropiación del vocabulario de los deportes en inglés aprovechando el auge de los olímpicos de Tokio 2020 y se hizo igualmente relación de estos con el cuerpo humano. En la plataforma Educaplay los estudiantes encontraron por medio del diseño de actividades de relación de texto e imágenes, una mejor comprensión del vocabulario en un contexto específico.

En el diseño de las actividades se realizaron trabajos de la importancia del cuidado del cuerpo y el aprendizaje de los hábitos saludables como la alimentación (con la pirámide de los alimentos en inglés. Igualmente se pudo diseñar dentro de las actividades de implementación distintos trabajos para mirar los contextos relacionados en la investigación (actividades que incluyen la secuencia didáctica). Como parte de la evaluación se mira como los estudiantes aprenden en el contexto de los sistemas corporales y la relación de los deportes y el cuerpo humano, igualmente de los hábitos saludables como el ejercicio y la comida sana.

Conclusiones

Una vez finalizada la implementación y teniendo en cuenta los resultados de la estrategia se llega a las siguientes consideraciones:

Se concluye que mucha de la apatía que sentían los estudiantes de grado 6 por el inglés se debía a la poca implementación de estrategias amenas, que complementaran el trabajo que se hacía en el aula con los libros, ya que, debido a la implementación de esta estrategia de

gamificación con recursos digitales se empezaron a ver resultados que redondearon en beneficios para los educandos y para la institución.

La propuesta implementada favoreció: la concentración, la motivación, la imaginación, el aumento del vocabulario, mejor escritura, aprendizaje de hábitos saludables y comidas sanas y un poco más de confianza para expresarse en inglés.

Se comprueba la eficacia del juego como herramienta pedagógica, en este caso influyó en la comprensión de vocabulario en la relación de imágenes y contextos, y mejoró la disposición de los estudiantes para realizar los diferentes talleres asignados.

Según los resultados de la propuesta implementada, los estudiantes de sexto grado de le IE Esteban Ochoa mejoraron considerablemente su rendimiento, y su aceptación por el aprendizaje del inglés y nuevas tecnologías, como las plataformas de aprendizaje.

Se pudo comprobar que diseñar el aprendizaje de contenidos en inglés de una manera diferente, con actividades gamificadas involucra más al estudiante, ya que lo saca de la monotonía y le da otro aire a la clase, creando una mayor disposición para abordar cualquier tipo de contenidos, desarrollando sus habilidades comunicativas, se pretende que el maestro plantee cada vez más actividades que capturen la atención de sus educandos

Recomendaciones

Es responsabilidad de todos motivar a los estudiantes al aprendizaje y a incentivar el uso habitual de tecnologías y uso de recursos educativos digitales para la educación y así desarrollar de forma interdisciplinar las competencias comunicativas en inglés y las digitales

Se recomienda la implementación de propuestas didácticas que recurran a la utilización de recursos educativos digitales, ya que es una herramienta motivadora para el desarrollo de competencias y desarrollar igualmente trabajo colaborativo y autonomía.

En este proceso de aprendizaje se invita a que se involucren más los padres de familia, que igualmente aprendan y estén acompañando el proceso para hacer de las competencias digitales una realidad tangible en los contenidos pertinentes. Además, solo con el ejemplo en el hogar se aprende del cuidado del cuerpo y hábitos saludables.

Finalmente, es necesario seguir implementando este tipo de estrategias en pro del aprendizaje pertinente y motivador para nuestros estudiantes que viven frecuentemente en ámbitos digitales, lo que conlleva a la creatividad y la innovación a la hora de diseñar actividades.

La institución y la secretaría de educación del municipio de Itagüí deben hacer más inversión en la implementación de recursos digitales como estrategias de aprendizaje para mejorar tanto las competencias académicas como las tecnológicas.

El Ministerio de Educación Nacional debe implementar modelos educativos basados en las necesidades de nuestra comunidad, priorizar la conectividad y la dotación de tablets o computadores que permitan desarrollar estrategias basadas en las TIC.

De igual manera, capacitar a la comunidad educativa frente al manejo de herramientas tecnológicas para fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Referencias Bibliográficas

Ardila, J., Molina, D., & Rodríguez, K. (2015). Incidencias de la gamificación en la relación enseñanza – aprendizaje. *Educación y territorio*, 6(10), 89-100.

file:///C:/Users/JD%20P%C3%A9rez/Downloads/88-Texto%20del%20art%C3%ADculo-295-1-10-20180726.pdf

Barrera, C. (2016). Actividades de aprendizaje interactivo en público y el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa Benjamín Araujo del Cantón Patate, provincia de Tungurahua (Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato).

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/22976/1/Carolina%20Gabriela%20Barrera%20N%C3%BA%C3%B1ez.%20tesis%20.pdf>

Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Universidad Europea de Madrid.

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/58021/8-33.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge, Mass.; MIT Press. (Traducción y apunte de la cátedra “Teoría y práctica de la lectura y la escritura I, UNC, Neuquén).

- Fogg, B. (2002). Persuasive technology: using computer to change what we think and do. *Ubiquity*, vol. (5), 89–120. https://es.scribd.com/book/282491122/Persuasive-Technology-Using-Computers-to-Change-What-We-Think-and-Do?utm_medium=cpc&utm_source=google_search&utm_campaign=3Q_Google_DSA_NB_All_Spanish&utm_device=c&gclid=EA1aIQobChMI0KD939Of8wIVSMqzCh2HGgrMEAMYASAAEgLJC_D_BwE
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. <file:///C:/Users/User/Downloads/deterding11.pdf>
- Erickson, K (1976). *Everything in Its Path*. Simon and Schuster.
- Foncubierta, J., y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen
- Gaitán, V. (8 de agosto de 2019). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes (Tesis de maestría, Universidad Casa Grande). <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Gibson, R. Show gamification some love. *Develop*. <http://www.develop-online.net/opinions/showgamification-some-love/0117872>.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Longman Group Limited.
- Hernández, R., Fernández, C., Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (sexta edición). Editorial Mc Graw Hill.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons

- Kim, B. (2015). Gamification in Education and Libraries. Library Technology Report, Chapter 4, pp.20-28.
- López, C. Y Matesanz, M. (Eds.) (2009). Las plataformas de aprendizaje: del mito a la realidad. Biblioteca Nueva.
- Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, S. y Molina. R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. VAEP-RITA, 4(1), 25-32.
<http://rita.det.uvigo.es/VAEPRITA/201603/uploads/VAEP-RITA.2016.V4.N1.A4.pdf>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. Andrzej Marczewski.
- Martínez, J. (2006). *Los fundamentos de la teoría de Chomsky. Revisión crítica*. Biblioteca Nueva.
- Muntean, C. (2011). Raising engagement in e-learning trough gamification. *6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, (42), 323–329.
http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf
- Oliveras, Á. (2000). *Hacia la competencia intercultural en el aprendizaje de una lengua extranjera*. Edinumen.
- Orihuela, P. (2019). La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima (Tesis de grado, Universidad Católica del Perú).
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_ARRDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN DOCENTES DE INGLÉS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, N. (2014). Influencia del uso de la plataforma Educaplay en el desarrollo de las capacidades de comprensión y producción de textos en el área de inglés en alumnos de 1er. Año de secundaria de una institución educativa particular de Lima (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú).
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5589/PEREZ_SALAZAR_NATALY_INFLUENCIA_LIMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, (7), 45-55. <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400706.pdf>
- Romero, R. (1999). La expresión y comunicación corporal desde el ámbito de la educación física: elementos, características y enfoque globalizador de la misma. En Linares, D., Zurita, F. y Iniesta, J. A. (Eds.). *Expresión y comunicación corporal en Educación Física*. Asociación para el desarrollo de la Comunidad Educativa en España y Grupo Editorial Universitario.
- Solé, M. (2012). Guías de lectura contextualizadas. *Educere*, 16(55), 293-298.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35626140007.pdf>
- Teixes, F. (2025). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
<http://digital.casalini.it/9788490648568>
- UNESCO. (2013). *USO DE TIC EN EDUCACIÓN EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE. Análisis regional de la integración de las TIC en la educación y de la aptitud digital (e-readiness)*. Instituto de Estadística de la UNESCO.
<https://virtualeduca.org/documentos/centrodocumentacion/2013/219369s.pdf>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

Anexos

Anexo 1. Secuencia didáctica

INSTITUCION EDUCATIVA	Esteban Ochoa (Itagüí, Antioquia)
SECTOR AL QUE PERTENECE	Pública
NOMBRE DE LA PROPUESTA	El cuerpo humano como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés usando recursos educativos digitales
OBJETIVO DE LA PROPUESTA	Fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado sexto de la I E Esteban Ochoa de Itagüí, a partir de la exploración del cuerpo humano mediante el diseño de recursos educativos digitales
PERIODO DE IMPLEMENTACION	6 semanas (20 horas de clase en promedio)
NUMERO DE ESTUDIANTES QUE PARTICIPAN	30 estudiantes (sexto grado 2)

UNIT: HEALTH AND CARE
TOPIC: HUMAN BODY (BODY, FACE PARTS AND CONTEXT WITH DISEASES)
COMPETENCES:
<ul style="list-style-type: none"> • Linguistic • Sociolinguistic • Pragmatic • Digital

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado sexto de la I.E Esteban Ochoa de Itagüí, a partir de la exploración del cuerpo humano mediante el diseño de recursos educativos digitales.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Diagnosticar el estado de las habilidades comunicativas que utilizan los estudiantes del grado 6 en el aprendizaje del cuerpo humano a través del inglés.
- Motivar la participación individual y colectiva en el uso de los objetos de aprendizaje (OA)
- Diseñar e implementar actividades a través de la gamificación para fortalecer habilidades comunicativas en el aprendizaje del inglés del grado 6.
- Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica de la estrategia de aprendizaje basada en el cuerpo humano.

TEMATICA:

HUMAN BODY

1. PARTS OF THE BODY (SYSTEMS)
2. FACE PARTS
3. BODY PARTS AND SPORTS
4. HEALTH CARE

FASE DE DISEÑO

CONCEPTOS CLAVES: Conceptos Claves: human body, Face parts, Diseases, skeletal system, health care, , recurso educativo digital, Plataforma Educaplay

Esta propuesta esta caracterizada por varias actividades relacionadas con la adquisición de vocabulario del cuerpo humano y su relación con el cuidado de este, de igual manera intentando desarrollar las habilidades comunicativas en lengua extranjera donde a través del trabajo colaborativo, los estudiantes avancen en sus competencias y habilidades en lo oral y escrito. Igualmente, las pretensiones del trabajo son desarrollar las competencias digitales en su interacción con los recursos suministrados por el docente.

SYSTEMS:

[https://bio.libretexts.org/Bookshelves/Human_Biology/Book%3A_Human_Biology_\(Wakim_and_Grewal\)/10%3A_Introduction_to_the_Human_Body/10.4%3A_Human_Organs_and_Organ_Systems#:~:text=There%20are%2011%20major%20organ,%2C%20urinary%2C%20and%20reproductive%20systems.](https://bio.libretexts.org/Bookshelves/Human_Biology/Book%3A_Human_Biology_(Wakim_and_Grewal)/10%3A_Introduction_to_the_Human_Body/10.4%3A_Human_Organs_and_Organ_Systems#:~:text=There%20are%2011%20major%20organ,%2C%20urinary%2C%20and%20reproductive%20systems.)

HEALTH CARE FOR KIDS:

<https://7esl.com/illnesses-and-diseases-vocabulary/>

PRACTICE:

Se especifican acá las definiciones correspondientes a los productos que los estudiantes deberán desarrollar como evidencia del proceso educativo:

1. ESTUDIAR VOCABULARIO DEL CUERPO HUMANO A TRAVES DE LOS ENLACES DADOS EN LA UNIDAD:
2. REALIZAR ACTIVIDAD CON EL RED CREADO PARA DESARROLLAR HABILIDADES COMUNICATIVAS. *face parts*
3. PROFUNDIZAR TEMATICA DEL CUIDADO DEL CUERPO Y ENFERMEDADES
4. REALIZAR ACTIVIDAD DEL RED CREADO PARA HEALTH CARE : BODY PARTS AND DISEASES

RED

Los recursos educativos digitales (RED) se entiende como “aquellos materiales en formato digital que se ofrecen de manera gratuita y abierta para educadores, estudiantes y autodidactas para su uso y reuso en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación”². De los cuales el docente guía dispone para mejorar las prácticas educativas en los diferentes contextos de enseñanza y aprendizaje.

ENSEÑANZA PARA LA COMPRESIÓN

Desarrollando la competencia pragmática en lengua extranjera y con la ayuda de los recursos digitales para el aprendizaje del vocabulario del cuerpo humano, el estudiante a través de aprendizaje colaborativo en el contexto escolar relacionara lo aprendido con las buenas prácticas saludables para mejorar su calidad de vida.

La propuesta de trabajar con recursos educativos digitales pretende desarrollar interacción y la percepción de los estudiantes, y relacionarlas en su contexto educativo.

Diseño de actividades de formación en la secuencia didáctica

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	MATERIALES
1. HUMAN BODY VOCABULARY	El estudiante profundizará en el estudio del vocabulario del cuerpo humano haciendo énfasis en fase parts, (partes de la cara) skeletal system (sistema óseo) and digestive system (sistema digestivo). con base en la información de los links los estudiantes deben hacer infografía con vocabulario de los tres grupos antes mencionados	2 HORAS	VER VIDEOS COMO APOYO TEMÁTICO: https://www.youtube.com/watch?v=Ma5EmrurTmU https://www.youtube.com/watch?v=2k6H2Vnn3o4
2. FACE PARTS RED	Los estudiantes mediante la profundización del vocabulario de las partes de la cara (face parts), deben de relacionar las palabras en contexto de las oraciones a través de un	1 HORA	RECURSO DIGITAL FACE PARTS. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6806723-face_parts.html

	juego de ruleta de vocabulario		
3.VOCABULARY AND READING COMPREHENSION ACTIVITIES	Los estudiantes a través de actividades de Vocabulario, imágenes comprensión escucha en la página web, Relacionan vocabulario del cuidado del cuerpo humano en situaciones de su propio contexto	2 HORAS	http://www.web-esl.com/droffice/dr1.html http://esl.fis.edu/vocab/q21/health_r.htm
4.BODY PART AND DISEASES RED	Los estudiantes profundizan en actividad interactiva de BODY PART AND DISEASES	1 HORA	RECURSO DIGITAL: HEALTH CARE Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6809369-body_parts_and_diseases.html


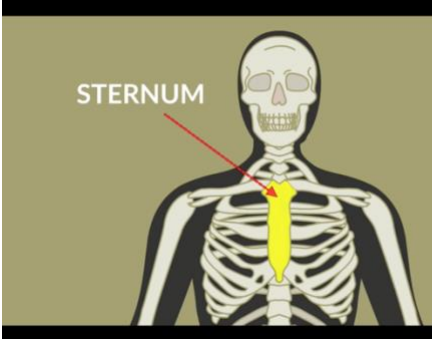
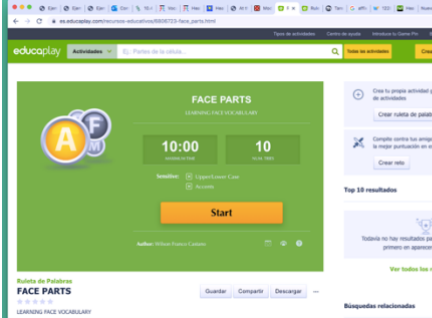
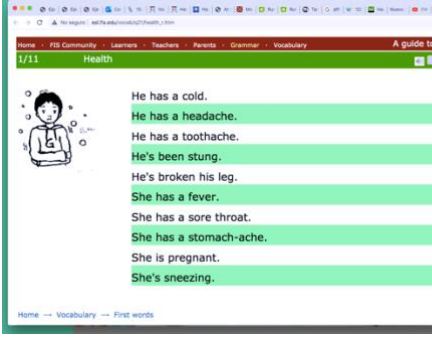
FASE DE DESARROLLO


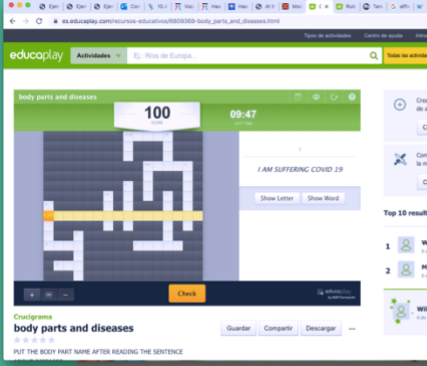
ACTIVIDAD	DESCRIPCION
1. HUMAN BODY VOCABULARY	<p>El estudiante a través de diferentes links para el estudio de vocabulario, debe profundizar en el aprendizaje en contexto basado en los videos de soporte para identificar específicamente las partes de la cara, el sistema óseo y el sistema digestivo, se pretende que además del trabajo de aprender el vocabulario, el estudiante con trabajo colaborativo en el aula, haga preguntas usando wh and yes no questions que estudio en el periodo anterior.</p> <p>El docente retroalimenta el aprendizaje del vocabulario con la idea de desarrollar competencias comunicativas como pronunciación y comprensión de escucha, además de la escritura con actividades como filling the gaps, mirando oraciones en contexto</p>
2. FACE PARTS	<p>. El estudiante hace profundización en la adquisición del vocabulario de partes de la cara, ingresando al link de una actividad en <i>Educaplay</i> (ruleta de vocabulario) preparado por el docente, que le va a permitir interactuar en los contenidos de vocabulario en contexto con oraciones que incluyen dichas partes.</p> <p>El docente será el encargado de preparar la actividad en lo posible grupal para el trabajo colaborativo y que sea pronunciado por el docente a medida que van apareciendo las oraciones en la ruleta.</p>
3. VOCABULARY AND READING COMPREHENSION ACTIVITIES	<p>Para desarrollar otras habilidades comunicativas y competencias sociolingüísticas en idioma extranjero, el docente socializa contenidos del vocabulario de las partes del cuerpo y problemas de salud.</p>

	<p>Mirando las formas saludables de vida de los educandos, y las enfermedades más comunes se procede a consolidar vocabulario de la unidad con actividades de retroalimentación del docente.</p>
<p>4.BODY PART AND DISEASES RED</p>	<p>El docente diseña un recurso educativo digital interactivo en educarla, para profundizar contenidos de la unidad, se complementa con estímulos para el trabajo grupal y por más aciertos, se relaciona el vocabulario de las partes del cuerpo con las enfermedades en oraciones, y se complementa con el trabajo de los enlaces previos en la web y la socialización en clase de las enfermedades comunes en los estudiantes y la comunidad educativa.</p>

FASE DE IMPLEMENTACION

Actividad	Descripción	Evidencia
-----------	-------------	-----------

<p>1. human body vocabulary</p>	<p>Contextualización del vocabulario de la unidad</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Ma5EMrurTmU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2k6H2Vnn3o4</p>	 
<p>2. PARTS OF THE FACE</p>	<p>Ejecución de recurso digital en Educaplay:</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6806723-face_parts.html</p>	
<p>1.VOCABULARY AND READING COMPREHENSION ACTIVITIES</p>	<p>Adquisición de competencias comunicativas a través del trabajo en grupo con el vocabulario estudiado.</p> <p>http://www.web-esl.com/droffice/dr1.html</p>	

	<p>http://esl.fis.edu/vocab/q21/health_r.htm</p>	
<p>4. BODY PART AND HEALTH RED</p>	<p>Ejecución de recurso digital en Educaplay</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6809369-body_parts_and_diseases.html</p>	

4. FASE DE EVALUACIÓN

PROCESOS	CRITERIOS DE EVALUACION
COGNITIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante conoce el vocabulario de las partes del cuerpo 2. El estudiante relaciona el vocabulario de las partes del cuerpo en oraciones y párrafos 3. El estudiante reconoce el vocabulario de las partes del cuerpo en contextos relacionados con enfermedades y hábitos saludables. (edu física)
COMUNICATIVOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante participa activamente del trabajo colaborativo en clase, realizando actividades propuestas por el docente 2. El estudiante utiliza los recursos web propuestos en la unidad. 3. El estudiante relaciona en su contexto prácticas deportivas y hábitos saludables
PROCEDIMENTALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante utiliza efectivamente los recursos institucionales y los sugeridos por el docente en la web. 2. Participa en el principio institucional de trabajo colaborativo y socializa contenidos de la unidad con sus compañeros.
TECNOLOGICOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. El estudiante reconoce el avance en el aprendizaje con los recursos tecnológicos y los Recursos educativos digitales trabajados en clase. 2. El estudiante explora y desarrolla las actividades de los RED desarrollados en clase.

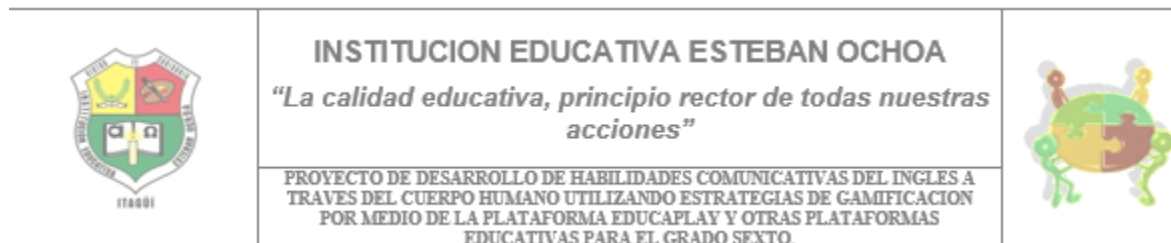
RUBRICA DE LA VALORACION POR LA ACTIVIDAD

CATEGORIA	SUPERIOR	ALTO	BASICO	INFERIOR
TRABAJO GRUPAL 15 %	TODO EL GRUPO APORTA EN EL TRABAJO COLABORATIVO	LA MAYORIA DE LOS MIEMBROS APORTAN EN EL TRABAJO COLABORATIVO	ALGUNOS MIEMBROS DEL GRUPO APORTAN PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA	SOLO UN MIEMBRO DEL GRUPO TRABAJA EN EL DESARROLLO DE LA GUIA
ADQUISICION DEL VOCABULARIO DE	TIENEN EXCELENTE APROPIACION	TIENEN BUEN MANEJO DEL	ALGUNOS HAN INTERIORIZADO	LES FALTA INTERIORIZ

LAS PARTES DEL CUERPO 15 %	N DEL VOVABULAR IO DE LAS PARTES DEL CUERPO	VOCABULAR IO DE LAS PARTES DEL CUERPO	DO BIEN EL VOCABULAR IO LAS PARTES DEL CUERPO	AR EL VOCABULAR IO DE LAS PARTES DEL CUERPO
TRABAJO EFECTIVO Y MANEJO DE LOS RECURSOS DIGITALES 30%	SE NOTA EXCELENTE MANEJO DE LOS RECURSOS DIGITALES	SE NOTA BUEN MANEJO DE LOS RECURSOS DIGITALES.	SE NOTA UN TRABAJO MUY BASICO EN LOS RECURSOS DIGITALES	DEBEN ESFORZARSE POR MEJORAR EN EL MANEJO DE LOS RECURSOS DIGITALES
CONTEXTUALIZACION DE LAS PARTES DEL CUERPO HUMANO Y LOS HABITOS SALUDABLES 20%	SE NOTA EXCELENTE MANEJO DE VOCABULAR IO DE LA	TIENEN BUEN MANEJO DEL VOCABULAR IO DE LA	TIENEN UN MANEJO BASICO DEL VOCABULAR IO DE LA	FALTA PROFUNDIZ AR MAS EN LAS ACTIVIDADE S DE

	UNIDAD EN CONTEXTO	UNIDAD EN CONTEXTO	UNIDAD EN CONTEXTO	VOCABULAR IO SUGERIDAS
DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS (PRONUNCIACION Y ESCRITURA) 20 %	SE NOTA EXCELENTE DESARROLL O DE PRONUNCIA CION Y ESCRITURA CON LAS ACTIVIDADE S DE LA UNIDAD	SE NOTA UN BUEN MANEJO DEL VOCABULAR IO A TRAVES DE PRONUNCIA CION DE FRASES Y ESCRITURA DE ORACIONES	TIENEN UN MANEJO BASICO DE LAS HABILIDADE S COMUNICAT IVAS PRONUNCIA CION Y ESCRITURA	SE NOTA UN DEFICIENTE DESARROLL O DE LA ESCRITURA Y PRONUNCIA CION

Anexo 2. Valoración de la estructura del instrumento pertinencia y claridad



Itagüí septiembre 17 de 2021

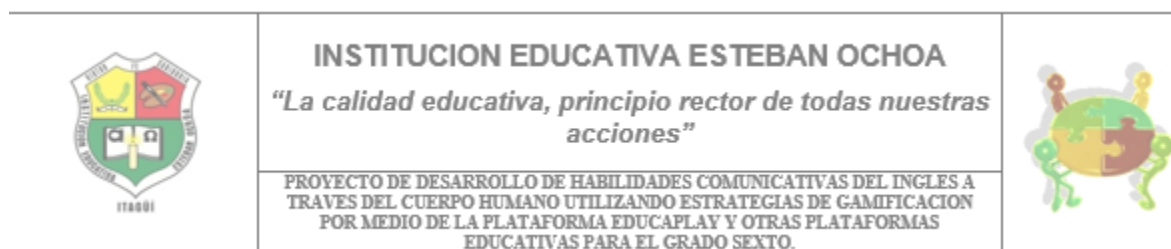
Señores:

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA.



Cordial saludo

Asunto: Valoración de la estructura del instrumento pertinencia y claridad.

Yo Jenny Beltrán Arango identificada con cédula de ciudadanía número 43836924 de Itagüí Antioquia, Magister en Educación y docente de la IE Esteban Ochoa en el municipio de Itagüí Antioquia, confirmo que el proyecto de investigación llamado “ **Uso de las técnicas de gamificación como estrategia para desarrollar habilidades comunicativas en inglés, en estudiantes de grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa mediante el cuerpo humano por medio de la plataforma Educaplay**”; implementado por los docentes Mary Luz Serna Palacios, Darlis Johana Benítez Hinestroza, Wilson De Jesús Franco Castaño, Pablo Andrés López Cardona, quienes partieron de una etapa diagnóstica respondiendo al objetivo específico “Diagnosticar a los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como

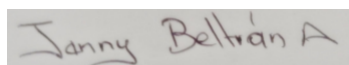


estrategia metodológica”, la fase de diseño que correspondió al segundo objetivo específico,” diseñar actividades con la plataforma Educaplay para promover el aprendizaje significativo mediante resolución de problemas”; la fase de aplicación que correspondió al tercer objetivo específico “Usar la herramienta Educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés a través del cuerpo humano”; y la fase de evaluación que dio cumplimiento al cuarto objetivo específico “Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano basado en la gamificación”. Todo lo anterior se desarrolló en las aulas de clase de la IE Esteban Ochoa, en el municipio de Itagüí Antioquia, donde se contó con los equipos tecnológicos adecuados para el desarrollo de dichas actividades pedagógicas y la adecuada inclusión de las TICS para su debida ejecución.

	INSTITUCION EDUCATIVA ESTEBAN OCHOA <i>"La calidad educativa, principio rector de todas nuestras acciones"</i>	
	PROYECTO DE DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS DEL INGLES A TRAVES DEL CUERPO HUMANO UTILIZANDO ESTRATEGIAS DE GAMIFICACION POR MEDIO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y OTRAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA EL GRADO SEXTO.	

NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS INTEGRANTES DEL GRUPO	CÉDULA	CORREO ELECTRÓNICO	TELÉFONO DE CONTACTO
MARY LUZ SERNA PALACIOS	35603227	maserpa2012@hotmail.com	3215741121
DARLIS JOHANA BENITEZ HINESTROZA	1077439767	darlis.materdei@gmail.com	3122814016
WILSON DE JESUS FRANCO CASTAÑO	98.534.176	wilsonfranco6@hotmail.com	3007850846
PABLO ANDRÉS LÓPEZ CARDONA	10413248 05	plopez6004@gmail.com	3217348894




Atentamente,



JENNY BELTRAN ARANGO
C.C. 43836924

MAGISTER EN CIENCIAS: INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN
ITM.

Anexo 3. Consentimiento padre de familia.

	<p>INSTITUCION EDUCATIVA ESTEBAN OCHOA "La calidad educativa, principio rector de todas nuestras acciones"</p> <p>PROYECTO DE DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS DEL INGLÉS A TRAVÉS DEL CUERPO HUMANO UTILIZANDO ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN POR MEDIO DE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY Y OTRAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA EL CURSO SEXTO.</p>	
Visto bueno del rector 	ANDRES FELIPE SERNA GARCÍA C.C. 3.356.770 FECHA DE AUTORIZACIÓN 19 DE ABRIL 2021	

Consentimiento del padre de familia.

Yo _____, acudiente del estudiante: _____, acepto de manera voluntaria que él (ella) se incluya como sujeto de estudio en el proyecto de investigación denominado *Desarrollo de habilidades comunicativas del inglés a través del cuerpo humano utilizando estrategias de gamificación por medio de la plataforma Educaplay y otras plataformas educativas.*

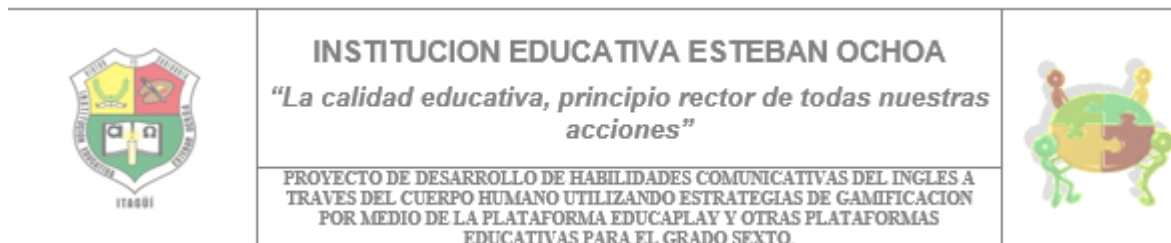
Luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de su participación en el estudio, y en el entendido de que:

- La participación del alumno no repercutirá en sus actividades ni evaluaciones programadas en el curso.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de la participación.
- Si en los resultados de la participación del alumno se hiciera evidente algún problema relacionado con el proceso de aprendizaje, se le brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio, información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha: _____

Nombre y firma del participante:

Anexo 4. Permiso del rector.



Itagüí, abril 12 de 2021

Señor:

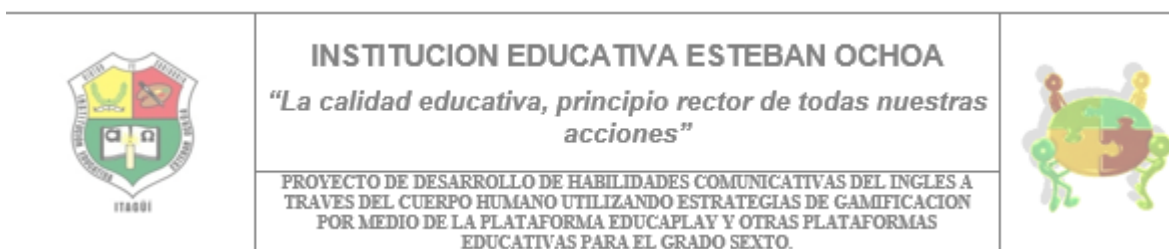
Andrés Felipe Serna

Rector Institución Educativa Esteban Ochoa

Cordial saludo.

El equipo investigativo de la Maestría en Recursos Digitales aplicados a la Educación de la Universidad Cartagena conformado por: Mary luz Serna Palacios c.c 35603227, Darlis Johana Benitez Hinestroza c.c 1077439767, Pablo Andrés López Cardona c.c 1041324805, Wilson De Jesús Franco Castaño c.c 98.534176, solicitamos ante usted, permiso para desarrollar dentro de la institución educativa Esteban Ochoa y con los estudiantes del grado sexto, la propuesta de investigación denominada Desarrollo de habilidades comunicativas del inglés a través del cuerpo humano utilizando estrategias de gamificación por medio de la plataforma Educaplay y otras plataformas educativas.

La investigación pretende buscar las mejores estrategias para que los estudiantes mejoren sus habilidades comunicativas en inglés a través del estudio del cuerpo humano y pretendemos hacer un proyecto de aula con áreas transversales del conocimiento como



educación física, tecnología y biología, planeando actividades que permitan el aprendizaje de una manera motivante y pertinente en estas épocas de pandemia.

Para iniciar el desarrollo de la investigación, se recolectará información a través de una encuesta. Vale la pena resaltar que la información se utilizará únicamente con fines investigativos y se manejará la confidencialidad de la misma.

Nos comprometemos a dar a conocer los resultados a la comunidad educativa una vez concluido el proyecto.

Atentamente,

Mary luz Serna Palacios,

Darlis Johana Benitez Hinestroza,

Pablo Andrés López Cardona,

Wilson De Jesús Franco Castaño

Estudiantes de maestría en Recursos Educativos Digitales

Universidad de Cartagena.

Anexo 5. Ruta metodológica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS	CATEGORÍAS O VARIABLES	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESTRATEGIA POR OBJETIVO ESPECÍFICO	TIEMPO DE EJECUCIÓN
Diagnosticar a los estudiantes del grado sexto de la institución educativa Esteban Ochoa en las habilidades comunicativas del inglés a través de la gamificación como estrategia metodológica.	Saberes previos de vocabulario esencial del cuerpo humano en inglés.	Gamificación Uso de las plataformas educativas estrategia de enseñanza del docente por medio de la gamificación	Competencias digitales Cuidado del cuerpo humano El sistema (digestivos musculares, esqueleto etc.) Fortalecimiento de la parte oral y escrita del vocabulario del cuerpo humano en idioma extranjero (inglés)	propiciar espacios a través de la gamificación para potenciar la comunicación oral en inglés con los estudiantes del grado 6° de la IE Esteban Ochoa de Itagüí	Se usarán recursos digitales en el portal agenda web , el portal learning chocolate y la plataforma Educaplay	Juegos en línea Crucigramas Ruletas y completación de texto. Repetición de oraciones para mejorar pronunciación	1 semana de clase
Vincular actividades con la plataforma educaplay para promover el aprendizaje significativo mediante resolución de problemas.	Crear una guía didáctica de aprendizaje de vocabulario en inglés en relación con el cuerpo humano que fortalezca competencias orales y escritas en los educandos y transversalizada a las áreas de educación física y ciencias naturales.	Cuerpo humano Habitos saludables	Asociación del vocabulario del cuerpo humano y su transversalización con otras áreas del saber.	Generar actividades gamificadas que permitan potenciar la comunicación oral y escrita de inglés en los estudiantes del grado 6° de la IE Esteban Ochoa de Itagüí Antioquia.	Actividades gamificadas desde la plataforma Educaplay , learning chocolate y de agenda web.org.co actividades del cuerpo humano , deportes y hábitos saludables.	Recursos educativos digitales para hacer juegos,	2 semanas de clase
Usar la herramienta educaplay como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades	Competencias de aprendizaje de lengua extranjera: lingüísticas, sociolingüísticas	Competencias comunicativas	Aprendizaje de vocabulario por medio de la gamificación Aprendizaje de	Socialización de la propuesta de gamificación	Actividades de desarrollo sicomotriz juegos de conocimiento	Puesta en marcha de la propuesta de gamificación , a través de recursos	1 semana de clase

comunicativas en inglés a través del cuerpo humano	as y pragmática.		pronunciación del vocabulario del cuerpo humano Aprendizaje de lectura del cuerpo humano	Competencias entre estudiantes y por equipos con las actividades gamificadas.	nto del cuerpo	educativos digitales y la plataforma Educaplay y learning chocolate.	
Evaluar el nivel de desempeño de los estudiantes a partir de la puesta en práctica la estrategia del aprendizaje del cuerpo humano basado en la gamificación.	Autonomía Capacidad de trabajo en equipo Resolución de problemas Desarrollo de competencias digitales	Desarrollo de competencias comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> • redacción repetición • trabajo colaborativo • comprensión de escucha 	Capacidad de autoevaluarse y coevaluarse para avanzar.	encuesta de satisfacción. evaluación para avanzar.	Comprensión de el proceso de enseñanza aprendizaje para avanzar en el proceso de adquisición de competencias	1 semana de clase

Anexo 6. Prueba diagnóstica.

PROPUESTA DE APRENDIZAJE DE INGLÉS Y CUERPO HUMANO PARA EST GRADO

6. I.E. EST... (060201_011 INGLÉS)

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN
EL AREA DE INGLES Y EDU FISICA

1. ¿QUÉ NIVEL DE INGLÉS CONSIDERAS, TIENES EN ESTE MOMENTO? *

MÍNIMO

BÁSICO

INTERMEDIO

SOBRESALIENTE

AVANZADO

2. ¿TE GUSTARÍA APRENDER INGLÉS DE UNA FORMA DIVERTIDA Y
MOTIVADORA ?

*

SI

NO

3. ¿TE SIENTES NERVIOSO(A), O INSEGURO(A) CUANDO TIENES QUE HABLAR EN INGLÉS? *

SIEMPRE

ALGUNAS VECES

NUNCA

4. ¿QUÉ TAN IMPORTANTE ES PARA TI EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA? *

DE MUCHA IMPORTANCIA

ESTUDIO, PORQUE ES OBLIGATORIO EN PLAN DE ESTUDIOS

DE POCA IMPORTANCIA

5. ¿CONSIDERAS IMPORTANTE EL CUIDADO DEL CUERPO HUMANO ? *

SI

NO

7. ¿REALIZAS ACTIVIDAD FÍSICA PARA MANTENER EL CUERPO EN FORMA? *

SIEMPRE

ALGUNAS VECES

NUNCA

8. ¿CONOCES VOCABULARIO DEL CUERPO HUMANO EN INGLÉS? *

SI

ALGUNAS PALABRAS

NO

9. ¿ES IMPORTANTE PARA TI EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO RELACIONADO CON EL CUERPO HUMANO QUE TE PERMITA MEJORAR TU NIVEL EN INGLÉS? *

SI

NO

10. ¿TE GUSTARÍA CONOCER APLICACIONES O ESTRATEGIAS EDUCATIVAS QUE TE AYUDEN A MEJORAR TU NIVEL DE INGLÉS? *

SI

NO

11. ¿TIENES CONECTIVIDAD Y EQUIPOS PARA DESARROLLAR UNA PROPUESTA QUE INCLUYA

JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS? *

SI

NO

12. ¿LA INSTITUCIÓN TE HA BRINDADO NUEVAS ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS ? *

SI

NO

13. QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES CONSIDERAS APROPIADAS PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO Y SISTEMAS DEL CUERPO HUMANO EN ESPAÑOL Y EN INGLÉS (PUEDES INCLUIR VARIAS RESPUESTAS) *

JUEGOS DE PALABRAS

ACTIVIDADES QUE INCLUYAN IMÁGENES

COMPETENCIAS DE VOCABULARIO

ACTIVIDADES QUE INCLUYAN GRAMÁTICA

INTERACCIÓN CON OTROS COMPAÑEROS

JUEGOS QUE INCLUYAN CONOCIMIENTO DEL CUERPO Y SUS SISTEMAS

Anexo 7. Prueba final.

ENCUESTA FINAL GAMIFICACION

SE PRETENDE MIRAR COMO ES EL IMPACTO EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES Y EN APRENDIZAJE DE INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DE LA IE ESTEBAN OCHOA CON LA PROPUESTA DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.

Obligatorio

1.COMO TE PARECIÓ LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE VOCABULARIO DEL CUERPO HUMANO Y HÁBITOS SALUDABLES A TRAVES DEL INGLÉS ?

- EXCELENTE
- BUENA
- ACEPTABLE

2.TE GUSTARÍA SEGUIR EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS ?

- SI
- NO

3.¿DESPUÉS DE HACER LAS ACTIVIDADES PROPUESTAS EN LA SECUENCIA DIDÁCTICA , CONSIDERAS QUE TU NIVEL DE INGLÉS HA MEJORADO ?

- DE MANERA EXCELENTE
- DE MANERA ACEPTABLE
- MUY POCO

4.CONSIDERAS QUE TIENES MÁS CONFIANZA EN LA ELABORACIÓN DE ORACIONES Y PREGUNTAS USANDO VOCABULARIO DEL CUERPO HUMANO EN INGLÉS ?

- POR SUPUESTO
- DE MANERA ACEPTABLE
- MUY POCO

5.APRENDISTE EN LA PROPUESTA SOBRE HÁBITOS SALUDABLES Y PRÁCTICA DEPORTIVA?

- SATISFACTORIAMENTE

ACEPTABLEMENTE

MUY POCO

6.ES APROPIADO PARA TI EL APRENDIZAJE DE EDUCACIÓN FÍSICA Y HÁBITOS SALUDABLES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN INGLÉS ?

TOTALMENTE DE ACUERDO

ES ACEPTABLE

NO ES APROPIADO

7.HAS TENIDO UN MEJOR APRENDIZAJE CON EL MANEJO DE HERRAMIENTAS DIGITALES CON LA ESTRATEGIA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS CON EL CUERPO HUMANO ?

NOTABLEMENTE

DE MANERA ACEPTABLE

MUY POCO

8.RECOMENDARÍAS EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS A TRAVÉS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS COMO EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY ?

TOTALMENTE DE ACUERDO

ES ACEPTABLE

NO LA RECOMENDARÍA

9.CUÁLES ACTIVIDADES CONSIDERAS FUERON MÁS SIGNIFICATIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE VOCABULARIO EN INGLÉS .

JUEGOS DE RELACIONAR IMÁGENES

ACTIVIDADES DE GRÁMATICA

ACTIVIDADES GAMIFICADAS EN EDUCAPLAY

ACTIVIDADES EN LA GUIA DE INGLES

RELACIONAR EL CUERPO Y SU CUIDADO EN LOS DOS IDIOMAS

10.LA INSTITUCIÓN TE BRINDÓ ESPACIOS Y RECURSOS DIGITALES PERTINENTES PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS DE LA PROPUESTA ?

SI

NO