

**Implementación de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés a través de
“The Goose Game”**

Angela Patricia Acosta Uñate

Especialización en pedagogía e investigación en el aula

Facultad de educación

Universidad de La Sabana

Plan de acción

Investigación acción

PhD. Liliana Arias

2 de mayo de 2024

Resumen

El presente trabajo titulado "Implementación de la Gamificación en la Enseñanza del Inglés a través de "The Goose Game"" examina cómo la introducción de elementos lúdicos influye en la práctica de enseñanza del inglés como segunda lengua en un grupo de estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua. La pregunta central de la investigación es si la implementación de "The Goose Game" puede transformar las prácticas pedagógicas y aumentar la motivación y participación de las estudiantes. El marco metodológico de la investigación es cualitativo, con alcance descriptivo y enfoque de investigación acción educativa, centrado en observar y recopilar datos sobre las percepciones y experiencias de la docente y las estudiantes a través de entrevistas y observación directa.

La implementación del juego se describe en detalle, considerando su estructura y la dinámica en el aula permitiendo que el uso de la gamificación muestre una mejora en la motivación y participación de los estudiantes, sugiriendo un impacto positivo sobre su rendimiento académico y apoyando la necesidad de ciclos continuos de evaluación y ajuste del enfoque pedagógico.

palabras clave: Gamificación, Enseñanza del inglés, Motivación, Participación

Abstract

The report titled "Implementation of Gamification in English Teaching through "The Goose Game"" examines how the introduction of playful elements influences the practice of teaching English as a second language in a group of seventh-grade students at Gimnasio Iragua. The main question of the research is whether the implementation of "The Goose Game" can transform pedagogical practices and increase student motivation and participation.

The research methodology is qualitative, with a descriptive scope and an educational action research approach, focusing on observing and collecting data on the perceptions and experiences of the teacher and students through interviews and direct observation.

The implementation of the game is described in detail, considering its structure and dynamics in the classroom. The report concludes that the use of gamification has shown an initial improvement in student motivation and participation, suggesting a positive impact on their academic performance and supporting the need for continuous cycles of evaluation and adjustment of the pedagogical approach.

Keywords: Gamification, English Teaching, Motivation, Participation

Tabla de contenidos

1. Introducción	1
1.1 Contexto Específico del Problema:	2
1.2 Justificación	4
1.2.1 Contexto institucional	4
2. Planteamiento del problema.....	8
2.1 Diagnóstico.....	10
2.2 Formulación del problema.....	12
3. Objetivos	13
3.1 Objetivo general	13
3.2 Objetivos específicos.....	13
4. Marco de referencia	14
4.1 La práctica de enseñanza	14
4.2 Enseñanza del inglés.....	15
4.3 Importancia del Aprendizaje del inglés en Estudiantes de Bachillerato medio	18
4.4 Importancia de las Pruebas de Cambridge en la enseñanza del inglés	18
5. Marco teórico	21
5.1 Gamificación	21
5.2 ¿Cómo definir juego?	21
6. Marco Metodológico.....	23
6.1 Investigación acción	24
6.2 Estrategia: The Goose Game	25
6.3 Categorías de investigación.....	29
6.4 Fases del plan de acción	29
7. Bibliografía	31

1. Introducción

La enseñanza del inglés como segunda lengua en el séptimo grado del Gimnasio Iragua requiere constantes innovaciones pedagógicas que promuevan la participación activa de las estudiantes y estimulen su motivación hacia el aprendizaje. En este sentido, la presente investigación se centra en el estudio de las transformaciones que ocurren en la práctica docente al implementar el juego "The Goose Game" como herramienta didáctica.

"The Goose Game" es un juego de tablero que ofrece un enfoque lúdico y estructurado para el aprendizaje del idioma, presentando actividades progresivas que aumentan su complejidad a medida que las estudiantes avanzan por las casillas del tablero. Además, ofrece retroalimentación inmediata y un sistema de recompensas que incentiva la participación y el progreso de las estudiantes.

La relevancia de esta investigación radica en su enfoque hacia la mejora de la práctica docente y en el estímulo del aprendizaje de la segunda lengua a través de estrategias innovadoras y motivadoras. Los objetivos específicos incluyen la determinación, el reconocimiento y el análisis de las transformaciones en la planificación, el desarrollo y la evaluación de la enseñanza del inglés mediante el uso de "The Goose Game" con estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua.

Para lograr estos objetivos, se propone una metodología cualitativa y descriptiva que permita recopilar datos sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, centrándose en las motivaciones y opiniones de los estudiantes. Se utilizará una encuesta integral como instrumento evaluativo para diagnosticar el progreso de los estudiantes y obtener información significativa para la mejora continua del proceso educativo.

Esta investigación busca entonces explorar cómo la implementación de "The Goose Game" impacta en la práctica docente y en el aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes de séptimo grado, con el objetivo de promover la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera efectiva y significativa.

1.1 Contexto Específico del Problema:

El aprendizaje del inglés se ha convertido en una habilidad fundamental en el mundo actual, donde la globalización y la habilidad comunicativa desempeñan un papel crucial en la vida académica y profesional de las personas y dado que en el 2021 el 49.8% de estudiantes evaluados en pruebas saber 11 se ubicaron dentro de los resultados más bajos, es importante resaltar que la educación bilingüe requiere un plan de acción efectivo que permita mejorar, la competitividad y desarrollo del país. (Laboratorio de Economía de la Educación 2023)

Los factores contribuyentes al bajo rendimiento en inglés en las pruebas Saber 11 en Colombia pueden ser diversos e incluir:

Currículo escolar: La falta de énfasis en el uso del inglés en los distintos espacios escolares puede llevar a una falta de habilidades lingüísticas adecuadas entre los estudiantes.

Recursos limitados: Muchas escuelas en áreas rurales o de bajos recursos pueden carecer de los recursos necesarios, como materiales didácticos actualizados, personal capacitado y acceso a tecnología, que son fundamentales para una enseñanza efectiva del inglés y en lo que el Gimnasio Iragua presenta una gran fortaleza ya que se cuenta con acceso a variedad de recursos.

Formación de docentes: La calidad y cantidad de formación de los profesores de inglés puede variar considerablemente. Algunos docentes que no están bien capacitados pueden tener dificultades para enseñar el idioma de manera efectiva, por ello en el Gimnasio Iragua se realizan

pruebas de conocimiento y unas jornadas de entrevista muy completas que permiten identificar las fortalezas de los docentes aspirantes.

Entorno lingüístico: En algunas regiones de Colombia, el inglés puede no ser utilizado ampliamente en la vida diaria, lo que limita las oportunidades de práctica y exposición al idioma fuera del aula.

Motivación y actitud: La falta de motivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés puede ser un factor que influye en el rendimiento de pruebas. Factores como la percepción de la utilidad del inglés en la vida cotidiana o profesional, así como la actitud hacia el aprendizaje de idiomas extranjeros, pueden jugar un papel crucial dentro de este proceso de enseñanza.

Desigualdades socioeconómicas: Las desigualdades socioeconómicas pueden influir en el acceso a la educación de calidad y a recursos educativos adicionales, lo que puede afectar negativamente el rendimiento en inglés de los estudiantes de comunidades desfavorecidas.

Metodologías de enseñanza: La metodología utilizada para enseñar inglés puede variar entre escuelas y docentes, lo que puede afectar la efectividad del aprendizaje. Enfoques obsoletos o inadecuados pueden no satisfacer las necesidades de los estudiantes. Razón por la cual el Gimnasio Iragua está brindando constantes oportunidades de capacitación a los docentes, permitiéndoles compartir sus experiencias con el fin de retroalimentar las mismas.

Abordar estos factores contribuyentes requerirá un enfoque integral que involucre la implementación y mejora de las políticas educativas, capacitación docente, asignación de recursos adecuados y programas de motivación para los estudiantes, entre algunas medidas.

Por otra parte, la utilización de las Pruebas de Cambridge como una herramienta de alto perfil resultan útiles para determinar el nivel de competencia lingüística en inglés y determinado

estándar de calidad permite vivir, trabajar y estudiar en países angloparlantes o distintas partes del mundo. (English4future, s.f.)

Esto lleva a entender que estudiantes de bachillerato medio se encuentran en un punto esencial de su educación, en el cual la adquisición de competencias lingüísticas sólidas es primordial para un éxito asegurado. La gamificación, como estrategia pedagógica, presenta oportunidades múltiples y de valor para transformar el proceso de aprendizaje del inglés, y la implementación del juego “The Goose Game” pretende involucrar a los estudiantes de manera activa, motivándolas a mejorar sus habilidades lingüísticas.

1.2 Justificación

1.2.1 Contexto institucional

La presente investigación se realizará en la institución femenina Gimnasio Aspaen Iragua calendario B, la cual cuenta con más de 50 años de tradición formando mujeres líderes con valores, ofreciendo una educación diferenciada y personalizada, con una visión cristiana y trascendente de la vida, de acuerdo con las enseñanzas de la Iglesia Católica. Se caracteriza por brindar una educación al servicio de la sociedad basada en la excelencia como estilo de vida. Su proyecto educativo está respaldado por la innovación curricular que responde a las necesidades del mundo globalizado. Está certificado como Cambridge Associate School como colegio bilingüe y hace parte de la Organización del Bachillerato Internacional (IB) al ofrecer el Programa del Diploma para las alumnas de los dos últimos años de bachillerato. También tiene la certificación de excelencia "Calificados por la EFQM". Dentro de las instalaciones se encuentra desde primer grado de primaria a grado 11 y su preescolar mixto: Aspaen Kinabalu, para niños y niñas desde los 4 meses de edad. Se encuentra ubicado en Bogotá, en la calle 170 con Av. Boyacá, y cuenta con una comunidad de aproximadamente 600 estudiantes.

En el PEI del colegio se resaltan los siguientes puntos:

“1. Educación en la fe: Vivir la vida cristiana con autenticidad, de acuerdo con las enseñanzas de la Iglesia Católica.

2. Líderes con valores: Formamos mujeres leales, responsables, solidarias, autónomas y optimistas.

3. Desarrollo de la creatividad: A través de actividades culturales y artísticas, los estudiantes desarrollan aptitudes creativas aplicables en su vida diaria.

4. Libertad y respeto: La formación de cada estudiante se desarrolla dentro de un ambiente de confianza que promueve la sana libertad y el respeto por los demás.

5. Proyección internacional: La internacionalización en el proyecto educativo está respaldada por la constante innovación curricular, que responde a las necesidades del mundo globalizado.

6. Visión profesional: Ofrecemos a nuestras estudiantes una educación que sirve como base para prestar un servicio a la sociedad basado en el trabajo bien hecho.

7. Excelencia como estilo de vida: La excelencia en el ser y el actuar es el resultado del desarrollo armónico de la personalidad y de la exigencia individual” (Aspaen Iragua, 2024).

Ahora, pensando en la importancia de los sistemas ecológicos planteados por Bronfenbrenner los cuales exponen que el entorno en el que crecemos es determinante y la formación del niño depende de sistemas de relaciones, los cuales son: microsistema, mesosistema, exosistema, macrosistema y cronosistema, (Bronfenbrenner & Morris, 1998, pp.993–1027).

Dando cuenta de su importancia, una descripción aplicada para el colegio Iragua sería:

Microsistema: el colegio Iragua y las familias, cuyo entorno se desarrolla dentro de un modelo tradicional.

Las estudiantes se comunican en inglés solo durante sus clases bilingües ya que hace falta que algunos docentes inculquen el uso del inglés a manera de inmersión mientras están dentro del colegio. Una vez están en otros espacios es de suma importancia continuar haciendo uso de la segunda lengua con el fin de brindar retroalimentaciones de manera más informal.

Mesosistema: Que afecta directamente a la estudiante en su relación con papa y mama al igual que con sus docentes, relación que en el colegio procura ser integral y enfocada al respeto y enfocada a las necesidades del ser humano.

Los padres gozan de muy buena comunicación con las docentes directoras de curso de manera directa, sin embargo, no es permitido interactuar de manera directa con las docentes de otras áreas ya que la directora de curso es la asignada de hacer llegar los mensajes a las demás docentes o dependencias de ser necesario.

Los padres permanecen enterados del desempeño académico de sus hijos ya que se hacen entregas de los desempeños según corresponde: 25%, 50%, 75% y 100% con el fin de que estos dialoguen con sus hijas y ellas puedan buscar la retroalimentación de sus resultados.

Exosistema: siendo esta una afectación de forma indirecta que se refiere al lugar en el que trabajan sus progenitores y el bienestar de los mismos para lo cual el colegio brinda encuentros mensuales a padres trabajadores con el fin de aportar herramientas que les permitan el manejo de las situaciones o dificultades laborales.

En el colegio existen algunos casos en los que las estudiantes presentan ausencias constantes debido a que sus padres ejercen como cuidadores y por motivos laborales deben

ausentarse de la ciudad, lo que significa que sus hijas los acompañan a estos desplazamientos causando así la ausencia en momentos claves de la enseñanza.

Así mismo las excusas válidas que el colegio acepta son variadas y por ello se evidencia que algunas familias no presentan inconveniente en no enviar a su hija al colegio en reiteradas ocasiones.

Macrosistema: siendo este el que se refiere a la cultura que rodea al individuo, de tal forma que en el colegio promueve el arraigo de las costumbres colombianas y la educación religiosa.

Las estudiantes gozan de amplia educación religiosa que incluye variedad de actividades en distintos momentos del día, esta educación las lleva a mantener comunicación con su interior y les permite identificar los patrones de comportamiento que el colegio inculca en ellas.

Los valores también hacen parte fundamental del propósito del colegio ya que educa mujeres empoderadas con capacidades y talentos diversos que les permiten desenvolverse en los distintos ambientes afectivos, educativos, sociales y laborales.

Cronosistema: el cual se relaciona con situaciones que hayan marcado la vida del individuo, razón por la cual el colegio cuenta con preceptorías individuales para cada estudiante, en el que se asigna una preceptora cuya misión es ejercer como guía y apoyo a las estudiantes en los distintos sucesos trascendentales.

El colegio se preocupa por introducir nuevas tecnologías y usos de la didáctica para transformar y beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las estudiantes y docentes del Gimnasio Iragua, incluyendo a estudiantes y maestras en eventos tales como congresos o capacitaciones propias de la vanguardia tecnológica.

Los cambios administrativos han representado para las estudiantes cambios positivos ya que se denota que una mirada más fresca del contexto y la implementación de novedades llama la atención y motiva a las estudiantes en sus aprendizajes.

2. Planteamiento del problema

Dentro de mi práctica docente las planeaciones se realizan de acuerdo con las temáticas asignadas para cada nivel de escolaridad y las actividades se planean teniendo en cuenta la estructura que solicita el colegio, y en un formato de planeación que incluye objetivos específicos con el fin de lograr un aprendizaje significativo en la mayoría de las actividades.

El desarrollo de las temáticas se encuentra dividido en cuatro etapas: 1) Warm-up (calentamiento-introducción), 2) Input (presentación y explicación del tema), 3) Guided activity (práctica y elaboración del producto) y, 4) Closure (conclusión y cierre del tema). En la primera etapa, la clase inicia con un corto ejercicio sobre conocimientos previos o rutinas de pensamiento que permiten a las estudiantes ser conscientes de su proceso de aprendizaje mediante el análisis de lo que saben o perciben del tema y al final mencionar lo aprendido e incentivar la aprehensión de lo visto en cada sesión. Posteriormente, se presenta formalmente el tema, haciendo uso de material audiovisual y permitiendo a las estudiantes preguntarse sobre el tema a tratar con el fin de que el profesor sea la guía que conduce y asegura el aprendizaje significativo, el cual se logra mediante la indagación y construcción colaborativa dentro de cada grupo.

  			
CYCLE 1			
CLASS	LEARNING OBJECTIVE / TOPIC	PROCEDURE	OBSERVATIONS (Head of Department)
1	<p>Topic: Irregular verbs - Connectors</p> <p>Objective: Students recognize the main difference between the regular and irregular verbs and use a range of verbs in the different grammar tenses, as well as identify some linking words.</p>	<p>WARM-UP: Ss join "the hot chair" game by changing the chair where they are sitting according to the instructions given in 30 seconds. T asks for the meaning and some grammar uses of different verbs to the S with no chair.</p> <p>INPUT: T allows Ss to choose 15 verbs from the irregular verbs list given in order to work on them during the first term.</p> <p>Later, T presents a PPT (genially) with a range of connectors in alphabetical order, and S jot down them in their notebooks too.</p> <p>GUIDED ACTIVITY: T gives some halves of sentences written in colorful pieces of cardstock. So, Ss create groups and match the halves by using the proper connector.</p> <p>CLOSURE: Each group presents their activities in front of the class and T gives a feedback at the end of the activity.</p> <p>RESOURCES: List of irregular verbs: https://aspaeneduco-my.sharepoint.com/:f/r/personal/angela_acosta_aspaen_edu_co/Documents/ENGLISH%20ACTIVITIES%20B,7,9%202023-2024?csf=1&web=1&e=PUY9R4 Genially presentation: https://view.genial.ly/64f7501db5af2f00137bf0ed/presentation-connectors</p>	OK

Imagen 1: Ejemplo de formato de planeación docente. (2023)

A su vez, se realizan actividades tales como preguntas o ejercicios que permitan abordar y resolver las dudas presentadas. En la tercera etapa se proponen espacios para que las estudiantes practiquen lo visto en clase con la guía de la docente. Finalmente, las estudiantes tienen la oportunidad de dar cuenta de lo aprendido aplicando el conocimiento a tareas o ejercicios de mayor complejidad de manera autónoma.

Además, debido a que para el colegio es de suma importancia mantener buenos resultados y puntajes de pruebas Cambridge, es deber del docente de inglés a cargo formar a las estudiantes en las habilidades requeridas para cada una de estas pruebas, ya que cada año presentan las pruebas Checkpoint de Cambridge.

La preparación de las pruebas Cambridge consiste en el trabajo de las habilidades standard para las pruebas internacionales: Reading, Writing Grammar Listening & Speaking, haciendo énfasis en el uso correcto de la gramática, comprensión y análisis de texto diferenciado como textos de ficción o no ficción en cada una de estas. Es así como se realizan diversas actividades

tales como: trabajo utilizando los temas planteados en los textos de inglés propios de la asignatura, preparación de examen, plan lector y plataformas de recursos digitales adicionales.

2.1 Diagnóstico

Teniendo en cuenta las observaciones realizadas en clase y las pruebas objetivas realizadas por la institución las cuales no cuentan con autorización de ser mostradas, se evidencia que algunas estudiantes aún no demuestran el manejo suficiente de algunas de las habilidades requeridas para su nivel.

Presentan debilidades a la hora de aplicar de manera correcta las reglas gramaticales en sus ejercicios de escritura y de igual forma demuestra poca comprensión lectora a la hora de realizar análisis requeridos, así como también hay algunas estudiantes que requieren mayor destreza para desarrollar sus habilidades del uso del inglés.

7A			
ESTUDIANTE	NOTA FINAL	READING	WRITING
ESTUDIANTE 1	4.8	3.8	5.7
ESTUDIANTE 2	5.4	3.8	7.0
ESTUDIANTE 3	4.9	5.1	4.7
ESTUDIANTE 4	4.9	5.1	4.7
ESTUDIANTE 5	2.0	2.0	2.0
ESTUDIANTE 6	2.4	3.8	1.0
ESTUDIANTE 7	2.0	2.8	1.0
ESTUDIANTE 8	3.4	4.5	2.3
ESTUDIANTE 9	5.8	5.7	5.8
ESTUDIANTE 10	6.7	6.4	7.0
ESTUDIANTE 11	2.8	4.5	1.0
ESTUDIANTE 12	3.1	3.8	2.4
ESTUDIANTE 13	5.8	4.5	7.0
ESTUDIANTE 14	3.7	3.8	3.5
ESTUDIANTE 15	3.4	3.2	3.5
ESTUDIANTE 16	2.2	2.6	1.7
ESTUDIANTE 17	6.4	5.7	7.0

Imagen 2: Resultado pruebas checkpoint – Cambridge periodo 1. Grado 7 (2023)

Sistema de Evaluación y Promoción de las estudiantes de Aspaen, SEPA

La formación de la persona hacia una escuela de pensamiento

1. Evaluación

De acuerdo con el enfoque pedagógico de Aspaen, la evaluación debe ser continua, integral, sistemática, flexible, interpretativa, participativa, formativa e inclusiva. La evaluación en Aspaen es intencionalmente formativa, porque evalúa los procesos académicos y el comportamiento actitudinal de cada alumna integralmente y, solo por facilitar su lectura, registra sus resultados en el boletín de notas de forma separada.

2. Criterios de evaluación y promoción de Aspaen

Los criterios de evaluación de Aspaen se complementan entre lo académico (cuantitativo y cualitativo) y lo actitudinal, para lograr una valoración integral de las estudiantes.

Evaluación académica

• **Cuantitativa:** Es la medición numérica del desempeño cualitativo de las estudiantes en el proceso de evaluación, va de uno (1.00) a siete (7.00), tomando como parámetro la escala de valoración nacional.

• **Cualitativa:** Se establece en función de unos descriptores que explican el desempeño de la estudiante, apoyados en la misma escala de valoración nacional, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos, el dominio de conceptos, la aplicación de la información, el análisis de los datos, la explicación y predicción de fenómenos, la resolución de problemas y la comunicación acertada, entre otros.

Evaluación actitudinal

Describe la actitud de la estudiante ante la responsabilidad que le exige su trabajo académico y formativo, enmarcado siempre en la libertad con responsabilidad. Su valoración será concertada entre la docente y la estudiante en su proceso de autoevaluación y se hará de forma numérica para poder ubicar su resultado en la escala de valoración.

Imagen 3: Sistema de evaluación y promoción de estudiantes Aspaen Iragua. Manual de Convivencia (2023)

Así pues, de las observaciones hechas en clase, es posible evidenciar que los docentes requerimos un plan de acción que nos permita preparar a las estudiantes para el desarrollo de las habilidades en la segunda lengua de manera efectiva y así mismo mejorar los resultados en las pruebas de Cambridge que realiza el colegio cada año, obteniendo mejores resultados cada vez y promoviendo un aprendizaje significativo que integre situaciones del día a día y les permita desarrollar todo su potencial al máximo.

La observación de esta práctica busca la manera favorecer la construcción del conocimiento en las estudiantes de grado séptimo con el fin de que las estudiantes con bajos resultados alcancen el nivel de inglés requerido para el grupo e igualmente un buen desempeño en las pruebas con estándares internacionales y superen con más frecuencia el nivel esperado.

Este problema de investigación se enfoca en el uso de distintas herramientas de gamificación para el desarrollo de las habilidades que representan una debilidad para la estudiante, dentro de estas herramientas destacaremos el uso de “The Goose Game” el cual contribuirá a la preparación para el uso de manera correcta del inglés en los distintos contextos de la vida diaria.

El estudio podrá observar los enfoques y las estrategias pedagógicas utilizadas en la enseñanza del inglés en el Gimnasio Iragua así como también implementar y evaluar su eficacia en la preparación de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades al igual que la apropiación de los conocimientos para ser capaces de comunicarse de manera efectiva en la segunda lengua.

Además, el estudio podrá identificar qué recursos adicionales, como materiales de estudio, práctica de exámenes simulados y tutorías personalizadas, pueden ser útiles para aumentar el nivel de inglés de las estudiantes y de esta manera mejorar sus resultados.

2.2 Formulación del problema

De acuerdo con lo expuesto anteriormente se identificó que el problema radica en que las habilidades de las estudiantes se desarrollan diferenciadamente como resultado del contexto en el que se encuentren; ya que quienes tienen la oportunidad de estar expuestas al contexto bilingüe como inmersiones o viajes desarrollan más fácilmente la habilidad oral y de escucha, pero presentan debilidades específicas en la gramática y escritura.

Se busca entonces ampliar las herramientas de enseñanza y aprendizaje del inglés como segunda lengua, teniendo en cuenta los distintos factores que influyen en este proceso y procurando la mejora continua en las habilidades requeridas para estas pruebas.

Dentro de la amplia variedad de herramientas es interés de este trabajo enfocarse en la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, p. 9). Esto quiere decir, la introducción de dinámicas que fomenten el uso de un repertorio de estrategias para resolver situaciones, aprehender las temáticas vistas en las sesiones retadoras frente al uso de su segunda lengua, desarrollar conciencia sobre el uso de las habilidades y la mejora continua de las mismas.

Por lo anterior la interrogante principal de este trabajo será:

¿Cuáles son las transformaciones en mi práctica de enseñanza del inglés cuando se implementa el juego “The Goose Game” en estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Identificar las transformaciones en mi práctica de enseñanza del inglés cuando se implementa el juego “The Goose Game” en estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua.

3.2 Objetivos específicos

Determinar las transformaciones en la planeación de mi practica de enseñanza del inglés cuando uso el juego “The Goose Game” con estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua.

Reconocer las transformaciones en el desarrollo de mi practica de enseñanza con el uso de “The Goose Game” en el grado séptimo del Gimnasio Iragua.

Analizar las transformaciones en la evaluación de mi práctica de enseñanza del inglés cuando utilizo “The Goose Game” en el grado séptimo del Gimnasio Iragua.

4. Marco de referencia

4.1 La práctica de enseñanza

Para Aiello, M. (2005) la investigación de la práctica de enseñanza permite una comprensión completa y profunda del ejercicio. Dado que es una actividad que integra múltiples actividades que tiene como eje central su contexto, su reflexión se puede dar desde dos enfoques distintos, siendo el primero aquel en donde las variables se pueden observar y medir intentando explicar, predecir y controlar los fenómenos dados en la práctica.

Mientras que el segundo se enfoca en la parte cualitativa con el fin de interpretar la perspectiva el enfoque el proceso y los resultados, por lo cual su metodología se enfoca en alcanzar los propósitos trazados.

El proceso de enseñanza supone una formación adquirida por el docente y permite que este sea idóneo a la hora de llevar a los estudiantes por el sendero del conocimiento y el desarrollo de sus habilidades, es entonces cuando se hace indispensable realizar una reflexión de nuestra practica llevando al profesorado a pensarse como investigadores.

Teniendo en cuenta las bases teórico metodológicas cuyo fin es el de mejorar la calidad de la educación se toma a los profesionales de educación como los sujetos claves en la búsqueda de esta calidad, utilizando como herramientas el trabajo colectivo ya que se integra a la comunidad en la que realiza su ejercicio pedagógico,

Es así como Latorre, A. (2005) menciona que la enseñanza como actividad técnica es un proceso racional y metódico cuyo conocimiento tiene un objetivo verdadero y que al mismo tiempo es un fenómeno natural que se puede observar para formular teorías científicas sobre el aprendizaje.

Adicionalmente Latorre, nos menciona que es de suma importancia que el profesor que realiza la investigación no sea externo al plantel con el fin de entender teorías implícitas de comportamientos de datos y por ello es investigador en sí mismo.

El docente investigador formula cuestiones y problematiza sus prácticas educativas, recogiendo datos los cuales analiza para realizar nuevas preguntas, crear hipótesis e indagar lo que demuestra que el docente dejó de ser un usuario pasivo a convertirse a un usuario activo, así como consumidor y generador de conocimiento.

La investigación acción invita al profesorado quien define su lenguaje y metodología a hacer uso de sus herramientas para cuestionarse las maneras de enseñanza y asumir el control de su vida profesional aplicando los cambios necesarios arrojados en la reflexión de su práctica e integrando la teoría a su labor muy a pesar de que estas siempre se hayan visto como independientes la una de la otra.

4.2 Enseñanza del inglés

El aprendizaje del inglés se ha convertido en una habilidad fundamental en el mundo actual, donde la globalización y la comunicación internacional desempeñan un papel crucial en la vida académica y profesional de los individuos. Los estudiantes de bachillerato se encuentran en un punto crucial de su educación, donde la adquisición de competencias lingüísticas sólidas es esencial para su futuro éxito. De ahí que el ministerio nacional de educación ha establecido políticas para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés con el fin de que la calidad de los procesos bilingües permita al estudiante egresar del sistema con un logro de B1 alcanzado dentro del marco común europeo como se muestra en la imagen N° 1, el cual busca especificar la destreza en el uso de la segunda lengua de la forma más detallada posible, de finalidad múltiple, flexible, abierto, dinámico, fácil de usar y no dogmático.

NIVELES SEGÚN EL MARCO COMÚN EUROPEO	NOMBRE COMÚN DEL NIVEL EN COLOMBIA	NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE SE ESPERA DESARROLLAR CADA NIVEL DE LENGUA	METAS PARA EL SECTOR EDUCATIVO A 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	• Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media.
B2	Intermedio	Educación Superior	• Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado		• Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas.
C2	Avanzado		

Imagen 4: Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Ministerio de Educación. *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés* (2006)

El anterior marco equivale a los siguientes desempeños:

Cuadro 1. Niveles comunes de referencia: escala global	
Usuario competente	C2 Es capaz de comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye o lee. Sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida. Puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad.
	C1 Es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como reconocer en ellos sentidos implícitos. Sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada. Puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales. Puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto.
Usuario independiente	B2 Es capaz de entender las ideas principales de textos complejos que traten de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico siempre que estén dentro de su campo de especialización. Puede relacionarse con hablantes nativos con un grado suficiente de fluidez y naturalidad de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de ninguno de los interlocutores. Puede producir textos claros y detallados sobre temas diversos así como defender un punto de vista sobre temas generales indicando los pros y los contras de las distintas opciones.
	B1 Es capaz de comprender los puntos principales de textos claros y en lengua estándar si tratan sobre cuestiones que le son conocidas, ya sea en situaciones de trabajo, de estudio o de ocio. Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua. Es capaz de producir textos sencillos y coherentes sobre temas que le son familiares o en los que tiene un interés personal. Puede describir experiencias, acontecimientos, deseos y aspiraciones, así como justificar brevemente sus opiniones o explicar sus planes.
Usuario básico	A2 Es capaz de comprender frases y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de experiencia que le son especialmente relevantes (información básica sobre sí mismo y su familia, compras, lugares de interés, ocupaciones, etc.) Sabe comunicarse a la hora de llevar a cabo tareas simples y cotidianas que no requieran más que intercambios sencillos y directos de información sobre cuestiones que le son conocidas o habituales. Sabe describir en términos sencillos aspectos de su pasado y su entorno así como cuestiones relacionadas con sus necesidades inmediatas.
	A1 Es capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas de uso muy frecuente así como frases sencillas destinadas a satisfacer necesidades de tipo inmediato. Puede presentarse a sí mismo y a otros, pedir y dar información personal básica sobre su domicilio, sus pertenencias y las personas que conoce. Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.

Imagen 5: Traducción oficial del MCER de Escala global. Council of Europe (2002)

Dentro de las políticas implementadas se destacan los estándares para 6 niveles de desempeño en el contexto del programa nacional de bilingüismo los cuales se orientan y articulan hacia lograr que los ciudadanos sean capaces de comunicarse en la segunda lengua aun cuando se tienen periodos de estudio limitado, esto con el fin de incluir a Colombia dentro de procesos comunicativos universales. La competencia comunicativa una de las más importantes a la hora de aprender la lengua extranjera que incluye a su vez las competencias pragmática, lingüística y sociolingüística, las cuales incluyen los conocimientos y destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema. (Council of Europe, 2002, p. 13).

En la ley general de educación 115 de 1994 establece como fin el estudio de la comprensión crítica de la cultura nacional y la diversidad étnica, así como también, la comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera, lo que da cuenta de que las instituciones colombianas fomentan y promueven la enseñanza de la lengua extranjera, así como también su influencia en el desarrollo personal.

Como bien lo mencionan Patricia Velandia y Gisell Mora (2022) en su documento “Bilingüismo y educación pública, más que un sueño una realidad” la adopción de una educación bilingüe representa un compromiso hacia los estudiantes y la mejora del sistema educativo público. Este compromiso tiene como objetivo cerrar la brecha de desigualdad actual entre la educación privada y pública en nuestra ciudad y país.

La implementación del bilingüismo en las escuelas públicas de Bogotá ha sido un desafío significativo que se inició hace aproximadamente 15 años, coincidiendo con la creación de la Ley de Bilingüismo (Ley 1651 de 2013) y el lanzamiento del piloto de colegios públicos con un Modelo Educativo Bilingüe en el que participaron distintos colegios en el plan piloto. Este

proceso abrió la puerta para demostrar que la educación bilingüe en el ámbito público no solo es factible, sino que ya es una realidad en 17 instituciones educativas distritales de Bogotá.

4.3 Importancia del Aprendizaje del inglés en Estudiantes de Bachillerato medio

El bachillerato medio es un período crítico en la educación de los estudiantes, ya que establece las bases para su futura formación académica y profesional. El dominio del inglés en esta etapa no solo es esencial para el acceso a programas universitarios de prestigio, sino que también se traduce en una ventaja competitiva en el mercado laboral global. Los empleadores valoran a los candidatos que pueden comunicarse de manera correcta y fluida en inglés, lo que hace que el aprendizaje de este idioma sea una inversión fundamental en el futuro de los estudiantes.

4.4 Importancia de las Pruebas de Cambridge en la enseñanza del inglés

Las Pruebas de Cambridge, ampliamente reconocidas a nivel mundial, ofrecen una medida estandarizada de las habilidades lingüísticas en inglés regidas por el marco común europeo (MCER) lo cual promete al estudiante una mejora en su comprensión y desarrollo de las habilidades oral y escrita. Estas pruebas no solo son un indicador de la competencia lingüística, sino que también son un incentivo para los estudiantes, ya que la obtención de certificaciones reconocidas internacionalmente puede abrir puertas a oportunidades educativas y laborales en todo el mundo, así como también se encuentran diseñadas para que los estudiantes desarrollen habilidades comunicativas en situaciones reales de la vida diaria lo cual hace que miles de personas las vean como un símbolo de excelencia y confianza.

De acuerdo con la página de Cambridge, el proceso para convertirse en un centro oficial de preparación de Cambridge English atiende a unos requisitos particulares los cuales incluyen

inscribir a sus estudiantes a los exámenes que ellos brindan y prepararlos en estos mismos; así como también demostrar que la formación del inglés se centra en dar un soporte a los alumnos para su aprendizaje mediante planeaciones como evidencia, siendo estas accesibles para profesores, estudiantes y padres de familia (Cambridge International Education, s.f.).

En Colombia la enseñanza del inglés no ha tenido el resultado esperado ya que, aunque desde el año 1991 la constitución colombiana reconoce la multiculturalidad y su derecho a una educación bilingüe, Colombia ha carecido de los elementos que hacen posible la enseñanza de las segundas lenguas. Dentro de las problemáticas más importantes se destaca la falta de potencialización y divulgación de la lengua materna y falta de capacitación adecuada a los docentes quienes llevan a cabo este proceso tan importante ya que hay una gran ausencia de educación formada en procesos didácticos y pedagógicos y esto crea a su vez una brecha entre el ideal planteado por la ley de bilingüismo de 1994 y la realidad educativa de los maestros y estudiantes en el sector público y algunos privados (Mahecha, 2021).

De acuerdo al artículo web “Colombia se raja en inglés” publicado por la Universidad de La Sabana en su página, Colombia no ha superado desde hace 10 años la calificación de inglés muy bajo y esto se debe a varias de las problemáticas mencionadas anteriormente y a la falta de cimientos fuertes en el idioma además de una muy deficiente exposición a la segunda lengua. Es entonces cuando el plan de acción propuesto en el artículo cobra sentido ya que menciona la capacitación y evaluación docente además la mejora del syllabus e implementación y desarrollo de recursos debido a que estos al ser limitados generan un inconveniente en la obtención de resultados inmediatos y a largo plazo (Universidad de la Sabana, s.f.).

Un siguiente artículo publicado por el periódico portafolio menciona que el hecho de que Colombia esté en el grupo de países con menor dominio del inglés de acuerdo con la evaluación

hecha por la firma de formación internacional Education First hace que se pierdan oportunidades de negocios o intercambios tecnológicos comparados con otros países. Sin embargo, se requiere de inyección de recursos, ya que aquellas naciones que han hecho grandes inversiones han demostrado una mejora en su dominio de la segunda lengua lo que influye directamente en la posibilidad de un mayor ingreso al país (Portafolio, 2013).

La evaluación que realizan las pruebas Cambridge tiene fuera de sus límites las dificultades presentadas en las distintas instituciones debido a que dependiendo de ciertos factores tales como ubicación geográfica o estrato social, los estudiantes tienden a desarrollar más algunas habilidades que otras. Por ejemplo: en los colegios donde los recursos no permiten una exposición constante al contexto bilingüe o al idioma en sí, los estudiantes desarrollan más la habilidad de escritura y comprensión lectora, mientras que los estudiantes cuya ubicación geográfica o estrato social sí les permiten viajar y vivir inmersiones o exposición constante a la segunda lengua, desarrollan más fácilmente la habilidad oral y de escucha. Esto a su vez permite identificar la importancia de realizar una evaluación más ajustada de acuerdo a las necesidades particulares de cada grupo.

Pensando en el desarrollo diferencial de las habilidades anteriores, la gamificación podría utilizarse como herramienta de enseñanza del inglés, con el fin de que los estudiantes adquieran un objetivo claro y medible para su aprendizaje teniendo en cuenta la habilidad a mejorar y de esta forma aumentar la motivación y el compromiso en el proceso de adquisición del segundo idioma.

5. Marco teórico

5.1 Gamificación

Burke (2022) define la gamificación como el uso de diseños de juegos en ambientes y contextos que no son propiamente lúdicos, cuyo fin es el de desarrollar habilidades. Es así como la gamificación, como estrategia pedagógica, presenta una oportunidad valiosa para transformar el proceso de aprendizaje del inglés, involucrando a los estudiantes de manera activa y motivándolos a mejorar sus habilidades lingüísticas. La utilización del juego “The goose Game” en la enseñanza del inglés permite aplicar una herramienta que a través del juego crea un ambiente propicio para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

5.2 ¿Cómo definir juego?

Katie Salen y Eric Zimmerman (2004) en su libro *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, definen el juego como un sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial definido por reglas, que arroja un resultado cuantificable. Siendo el juego algo en lo que uno o más involucrados participan y al final reciben una calificación numérica lo cual diferencia el juego de actividades de juego menos formales.

Por su parte Raph Koster (2013) en su libro *A Theory of Fun* define el juego como un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto definido por reglas, interactividad, retroalimentación que dan como un resultado que genera una reacción emocional, lo cual da cuenta de la importancia de cada uno de los aspectos que lo conforman.

5.3 ¿Por qué incluir gamificación en la enseñanza del inglés?

La gamificación permite a los estudiantes completar actividades y acciones que ellos normalmente consideran aburridas, mediante el pensamiento de juego y resolver problemas, esto

con el fin de llevar el compromiso a otro nivel y obtener de este resultados favorables para los estudiantes teniendo en cuenta cada uno de los elementos y su importancia como un todo y no de manera individual; proceso que se ve facilitado gracias al mecanismo de uso de avatares y desarrollar problemas basados en aprendizaje y experiencias interactivas. Un ejemplo del éxito de la gamificación son los videojuegos teniendo en cuenta que un alto porcentaje de personas acceden a ellos y estos pueden ser utilizados en múltiples ambientes de aprendizaje. (Kapp, 2012, p. 18)

Hacer uso de la gamificación no solo consiste en diseñar para el aprendizaje y la participación de los estudiantes, por el contrario, busca aumentar la motivación, aumentar el logro de los objetivos propuestos, permitir la repetición de la información vista y retención de la misma, brindar retroalimentación inmediata, además permitir a los estudiantes hacer seguimiento de sus resultados al igual que promover el avance en el manejo de los skills. (Kim, Song, Lokee & Burton, 2018)

Para los autores Lilia Patricia Rodríguez-Cajamarca, Darwin Gabriel Garcia-Herrera, Claudio Fernando Guevara-Vizcaíno, Juan Carlos Erazo-Álvarez en su artículo “Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés” publicado, del año 2020, fue posible determinar que la gamificación tiene un gran impacto como estrategia metodológica, a la hora de motivar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés debido a que es muy frecuente encontrar casos de estudiantes que desean continuar sus estudios profesionales y tener debilidades en el aprendizaje de la segunda lengua y teniendo en cuenta que cada una de las carreras profesionales exige la aprobación de niveles específicos de inglés, se requiere entonces que la adquisición de estas habilidades tenga un impacto significativo y a largo plazo, teniendo en cuenta las necesidades particulares para cada caso.

El uso de la metodología para este caso fue explicativa- experimental mediante el uso de las TIC permitió introducir y utilizar una plataforma particular llamada *Edutainment Mobbyt* en la que se pueden crear distintos videojuegos educativos para ser aliados en distintas necesidades, por ejemplo: toma de apuntes, memorización de palabras, escuchar música, identificar vocabulario etc.

Con resultados cuantificables y medibles se pudo concluir que dichas actividades didácticas despertaron el interés de los estudiantes en el proceso formativo.

Esto da cuenta de cuán versátil puede ser el uso de la gamificación a la hora de trazar una meta ya que en el aprendizaje del inglés no solo hace que el proceso sea más entretenido, sino que también ofrece beneficios tangibles en términos de motivación, retención de conocimientos y preparación para pruebas específicas como las de Cambridge. Al aprovechar estas ventajas, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas para los estudiantes.

6. Marco Metodológico

Dado que el enfoque de este proyecto es el de implementar una herramienta didáctica con el fin de hacer partícipes a las estudiantes de su propio proceso y tener la gamificación como herramienta que ofrece un sistema de recompensas mediante la inclusión de juegos en un ambiente de aprendizaje teniendo como propósito la motivación, la participación y la mejora constante en las habilidades de escritura en la segunda lengua, el marco metodológico más adecuado es el cualitativo debido a que será la recopilación de datos sobre el proceso la que determinará las motivaciones y opiniones de las estudiantes acerca de su aprendizaje con el fin de obtener ideas e hipótesis para la ejecución de un plan acertado.

Así mismo será descriptivo ya que se centrará en las estudiantes y sus necesidades de manera integral tomando lo experiencial como parte del aprendizaje significativo y aplicando un instrumento evaluativo llamado encuesta que de manera integral recopila los datos sobre el proceso y permite diagnosticar el punto en el que se encuentran las estudiantes.

6.1 Investigación acción

En concordancia con lo anterior se hace indispensable usar la investigación acción como guía metodológica ya que su fin se centra en conseguir la mejora constante en el proceso educativo, teniendo en cuenta al profesional docente como el protagonista clave en la mejora de la educación.

Así mismo permite evaluar procesos más no resultados numéricos integrando a la comunidad educativa también como promoviendo la reflexión del docente y su práctica incluyendo la investigación del profesor, la investigación en el aula y viendo al profesorado como investigador.

Dado que la enseñanza puede ser un fenómeno natural observado en el cual se formulan teorías e hipótesis sobre el aprendizaje tendremos en este proyecto una recopilación de proceso y producto logrado por las estudiantes concebidas como participantes en el juego del desarrollo de sus habilidades en la segunda lengua.

Es preciso mencionar que Latorre percibe la enseñanza como un fenómeno social y cultural el cual tiene mayor comprensión de las prácticas y contextos institucionales y por ello se hace necesario que el docente quien forme parte de la institución sea quien guie el proceso lo que quiere decir que la continuidad es crucial en la comprensión de las dinámicas de las aulas.

La investigación acción permite recopilar los datos del proceso para así crear nuevas preguntas, indagar, investigar e implementar en la enseñanza lo cual coincide con lo que busca el presente proyecto. (Latorre 2005)

6.3 Categorías de investigación

Pregunta	Objetivo general	Objetivos específicos	Categoría		Instrumentos	
¿Cuáles son las transformaciones en mi práctica de enseñanza del inglés cuando se implementa el juego “The Goose Game” en estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua?	Identificar las transformaciones en mi práctica de enseñanza del inglés cuando se implementa el juego “The Goose Game” en estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua.	Identificar las transformaciones en la planeación de mi práctica de enseñanza del inglés cuando uso el juego “The Goose Game” con estudiantes de séptimo grado del Gimnasio Iragua.	La planificación basada en el juego es una metodología que utiliza la adaptación de un juego o la creación de uno mismo con el fin de favorecer el desarrollo de competencias en los estudiantes. (González 2015)	Planificación basada en el juego realizando las modificaciones de la planeación a las que den lugar con el uso de “The Goose Game”.	Los instrumentos son para Bernardo y Calderón (2000) recursos de los que se puede valer el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información.	Se utilizará una lista de chequeo como herramienta de observación en la que se incluirán los aspectos que dan cuenta del proceso para identificar los cambios que tiene mi práctica cuando utilizo el juego. Documento estructurado.
		Reconocer las transformaciones en el desarrollo de mi práctica de enseñanza con el uso de “The Goose Game” en el grado séptimo del Gimnasio Iragua.		Implementación de la práctica de enseñanza basado en el uso gamificación como herramienta y el juego “The Goose Game”.		Se utilizará un diario de campo con el fin de recoger todos los datos y registrar las transformaciones de mi práctica cuando utilizo el juego “The Goose Game”. Documento estructurado.
		Analizar las transformaciones en la evaluación de mi práctica de enseñanza del inglés cuando utilizo “The Goose Game” en el grado séptimo del Gimnasio Iragua.		Evaluación de la práctica de enseñanza basada en el uso de “The Goose game”		Se realizará un análisis documental basado en lista de chequeo para identificar la transformación en mi evaluación y la evaluación de mi práctica. Documento estructurado.

6.4 Fases del plan de acción

De acuerdo a Latorre (2005) en su libro “*La investigación acción*” se llevarán a cabo las siguientes fases:

Fase de planificación: Identificación del área problemática y priorización del problema, recolección de la mayor cantidad de datos posibles, su organización y relacionamiento con los objetivos de la investigación.

Fase de acción: Desarrollo de un plan de acción, se establecen las prioridades y necesidades, y se vinculan de los estudiantes y pares teniendo en cuenta sus contextos.

Fase de observación: Observación y obtención de los resultados en el contexto en el que se planteó el problema.

Fase de reflexión: Donde se realizará el informe y planteamiento del problema para continuar con un nuevo ciclo de reflexión de la práctica pedagógica mientras continua la labor investigativa.

6.5 Plan de acción

“The Goose Game”

Consiste en quince etapas de complejidad creciente, distribuidas en quince ciclos de una hora a la semana los cuales incluyen los siguientes objetivos específicos, actividades, contenidos, recursos y recompensas.

Specific objectives	Activities	Contents	Resorces	Reward
Stage 1 to 3 Introduce basic grammar concepts.	Grammar worksheets, group discussions on sentence structure.	Nouns, verbs, adjectives.	Grammar workbooks, online grammar games.	Small reward of 5 tokens upon completing each stage.
Stage 4 to 6 Enhance vocabulary	Word of the day exercises, vocabulary building games.	Synonyms, antonyms, context clues.	Vocabulary flashcards, word puzzles.	Median reward of 10 tokens upon completion of each stage.
Stage 7 to 9 Improve reading comprehension	Reading passages with questions, summarizing texts.	Main idea, supporting details, inference.	Short stories, reading comprehension workbooks.	Large reward of 15 tokens upon completing each stage.
Stage 10 to 12 Develop writing skills.	Writing prompts, peer editing sessions.	Narrative writing, descriptive writing, persuasive writing.	Writing journals, online writing tools.	Almost prize of 60 tokens for successfully completing the last stage.
Stage 13 to 15 Enhance speaking and listening skills.	Group discussions, oral presentations.	Active listening, speaking fluency.	Speech topics, speaking and listening rubrics.	Grand prize of 50 tokens for successfully completing the last stage.

7. Bibliografía

Aiello, M. (2005). *Las prácticas de enseñanza como un objeto de estudio. Una propuesta de abordaje en la formación docente*. Educere

Bernardo y Calderón (2000) Aprendo a investigar en educación.

Bronfenbrenner, U., & Morris, P.A. (1998). *The bioecological model of human development*. In W.Damon, Handbook of child psychology. Vol. 1 New York, NY: Wiley & Son.

Burke, B. (2012). Gamification 2020: What Is the Future of Gamification. Gartner Cambridge. (s.f.). Our registration quality standards. International Education.

<https://www.cambridgeinternational.org/why-choose-us/join-cambridge/our-requirements/>

Council of Europe [Instituto Cervantes trad.] (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Subdirección General de Cooperación Internacional. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf

Council of Europe. (2024). Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). Niveles comunes de referencia: escala global.

<https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168045bc78>

English4future (s.f.). Ventajas de la certificación Cambridge. <https://english4future.es/ventajas-de-la-certificacion-cambridge#:~:text=Los%20ex%C3%A1menes%20de%20Cambridge%20est%C3%A1n,en%20cualquier%20parte%20del%20mundo>

Extranjeras: inglés (2006). https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf

González C. S. (2015). *Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos*.

Iragua Aspaen. (2024). Manual de Convivencia. https://aspaen.edu.co/iragua/wp-content/uploads/sites/36/2020/01/02.1_MANUAL-DE-CONVIVENCIA-IRAGUA-Versi%C3%B3n-final-para-p%C3%A1gina-WEB-2014-2.pdf

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>

Koster, Raph. (2013). *A theory of fun for Game Design*. Paraglyph Press.

Laboratorio de Economía de la Educación (Marzo 2023). "Inglés, el factor de competitividad pendiente en Colombia" (Informe n° 69). Pontificia Universidad Javeriana.

Latorre, A. (2005). *La investigación acción*. Editorial Graó

Mahecha Ovalle, A. (2021). El fracaso de la política colombiana para una educación bilingüe desde la constitución de 1991. En Mahecha Ovalle, A., Reina Muñoz, A. M. (Comp.) et al. (2021). *Polifonía del Lenguaje: Aportes desde la Investigación y la Reflexión*. (Medio pan y un Libro Editorial, Primera Edición, pp. 183-203). Bogotá, Colombia. <http://reddi.net/wp-content/uploads/2021/12/polifonia-del-lenguaje-aportes-desde-la-investigacion-y-la-reflexion.pdf>

Ministerio de Educación (2005). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas*

Portafolio. (2013). Colombia se raja en inglés. <https://www.portafolio.co/tendencias/colombia-raja-ingles-78192>

Rodríguez-Cajamarca, L., García-Herrera, D., Guevara-Vizcaíno, C., Erazo-Álvarez, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5, No. Extra 1, pp. 370-391.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

Universidad de la Sabana. (s.f.). Colombia se 'raja' en inglés. 2021. <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/al-dia/colombia-se-raja-en-ingles/>

Velandia, P. & Mora, G. (2022). Bilingüismo y educación pública. Más que un sueño, una realidad. *Aula Urbana*, 125, pp. 16-18