

Adaptación De Planeaciones E Implementación De Gamificación Que Contribuyen El
Aprendizaje Del Vocabulario En inglés Del Grado Primero A

Julieth Katherine Gonzalez Agudelo

Universidad de la Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Pedagogía e Investigación en el Aula Virtual

Chía, Cundinamarca

2023

Tabla de contenido

1. Introducción	6
2. Planteamiento del problema	11
2.1 Justificación	11
2.2 Contexto Institucional	12
2.3 Descripción del problema	13
2.4 Formulación del problema	13
2.5 Objetivos.....	13
2.5.1 General.	14
2.5.2 Específicos.	14
3. Marco de referencia	14
3.1 Antecedentes.....	14
3.2 Marco legal	15
3.3 Marco teórico	17
3.3.1 Gamificación	17
3.3.2 Aprendizaje por medio de movimientos	19
3.3.3 Aprendizaje de vocabulario en inglés	21
3.3.4 Modelos de diseño instruccional para el aprendizaje de inglés.....	22
4. Diseño metodológico	24

4.1 Tipo y diseño de investigación	24
4.2 Población y muestra	26
4.3 Instrumentos de recolección de información.....	27
4.4 Instrumentos de análisis de la información.	34
5. Análisis de la información	Error! Bookmark not defined.
6. Plan de acción.....	35
6.1 Diseño de la propuesta pedagógica.	35
6.2 Implementación de la propuesta.	36
7. Conclusiones	45
8. Recomendaciones	47
9. Bibliografía	49

Lista de figuras

Figura 1 Encuesta.....	28
Figura 2 Tabla de Vocabulario	29
Figura 3 Examen Final	31

Resumen

La presente investigación se centra en investigar la problemática de las planeaciones que son elaboradas por docentes no expertos en la población, además no tienen un método convencional en la implementación en las clases de inglés, siendo así un modelo tradicional sin favorecer el aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes y disfrute estas clases.

Con lo anterior se analizan las necesidades educativas mediante la recopilación de datos mixtos (cualitativos y cuantitativos) a través de diferentes instrumentos. Estos incluyeron la comparación de la planeación modelo PPP (presentación, práctica, producción, una propuesta para secuenciar material didáctico o planificar clases) adaptada al diseño instruccional de Bruner (1960), encuestas, análisis detallado de observación, implementación y realización de juegos, así como la participación estudiantil. El objetivo es indagar la contribución al aprendizaje del vocabulario de inglés al adaptar planeaciones e implementar gamificación en las clases de inglés en el grado 1A.

Es así como, la gamificación puede ser utilizada como un principio de aprendizaje significativo en el contexto real de los estudiantes y al adaptar las planeaciones del modelo PPP al contexto real de ellos en el grado 1^a desde el modelo diseño instruccional, esto puede contribuir al aprendizaje de vocabulario a través de juegos en inglés.

Introducción

La importancia de investigar mi practica parte de la idea de mejorar y crear un impacto positivo de esta dentro del aula, es decir según Latorre, (2004) si yo soy un profesor investigador y analizo mi practica desde mi experiencia, actitudes, valores, sentimientos e intereses sociales, dejaré de ser un docente pasivo siguiendo un currículo tradicional. Si no por el contrario, usando el currículo para indagar la mejora de mi práctica reconociendo la importancia de la relación entre la enseñanza e investigación, es decir siendo adaptable a situaciones cambiantes del aula y contexto social.

Así mismo, como docente debo reflexionar e investigar por medio del: plan, revisión, acción, plan de acción, observación, evaluación (métodos apropiados), reflexión de resultados y acción total para plantear un nuevo ciclo de investigación con el fin de reconocer las problemáticas en mi práctica. Cabe aclarar que para llevar a cabo esta investigación- acción el profesor no debe ser investigado por un externo sino él debe investigarse así mismo dentro del aula comprendiendo cada contexto y necesidad.

Con respecto a esto, Elliot (citado en Latorre 2004, p. 14) afirma que “la práctica como espacio de aplicación de la teoría, pasa a considerar que la reflexión sobre la práctica revela la teoría inherente a la misma y permite teorizar sobre la práctica”, es decir que la reflexión autónoma dará fruto a una práctica creativa donde el coinvestigador, investiga con y para la gente reconociendo problemas prácticos y mejora de la realidad, sin embargo, esto requiere tiempo y capacidad del profesorado para la mejora potencial del cambio.

Así pues, la reflexión autónoma conlleva a ser analizada en una institución educativa privada ubicada en Bosa, la cual los docentes están divididos por áreas donde las planeaciones se asignan de manera aleatoria es decir que sin ser docente de primaria puede estar realizando esta sin tener la experiencia, y el manejo de conceptos por este grupo. Por lo tanto, al recibir estas planeaciones genéricas y sin un foco de contexto real en estas, sale a la luz la necesidad como docente de primaria adaptar las planeaciones teniendo en cuenta el diseño instruccional y la implementación de gamificación para contribuir con el aprendizaje del vocabulario en inglés de los estudiantes de primero A.

En efecto, esta investigación basó su análisis de necesidades en la recolección de datos por medio de instrumentos como: la comparación de la planeación modelo PPP (presentación, práctica, producción, es una propuesta que sirve como base para secuenciar el material didáctico o para planificar clases). y adaptada al diseño instruccional (Bruner, 1960), la encuesta, análisis de la observación detallada, implementación y realización de los juegos y participación con el fin de analizar las habilidades, destrezas y capacidades que va aprendiendo el estudiante. Se logra evidenciar que al adaptar las planeaciones del modelo PPP al contexto de los estudiantes de grado 1ª los mismos reflejan su emoción por aprender vocabulario por medio de juegos en inglés, además se notó la importancia de la lúdica ya que no es solo importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizaje en forma significativa en su contexto real.

En este orden de ideas, como docente investigadora empecé a explorar la problemática y necesidades del curso 1A, y evidencio en el **anexo 1** (encuesta) que la mayoría de los estudiantes aprueban y les gustan las actividades adaptadas e implementadas por la propuesta de clase con el diseño instruccional donde al planificar un currículo, se distingue adecuadamente entre el objetivo a largo plazo que se espera alcanzar y ciertos pasos a corto plazo que lo llevan a uno hacia ese objetivo. Bruner (1960) afirma que a los diseñadores instruccionales con mentalidad práctica probablemente no les ha sido útil establecer objetivos a largo plazo a menos que puedan proponer métodos para lograrlos. Es decir que la adaptación a la planeación siguiendo unos pasos específicos de diseño instruccional mostró tener un impacto positivo en el aprendizaje y disfrute de los estudiantes.

Así mismo, en la última pregunta propuesta en el instrumento de la encuesta, los estudiantes de 1A abiertamente exponían otro tipo de actividades que les gustaría en las clases de inglés, por ejemplo, coincidieron en mencionar la palabra “juegos”, lo que permitió deducir que los estudiantes disfrutaban más de las clases con implementación de actividades que involucren juegos, movimientos y plataformas educativas en inglés. Deterding & Otros (2011), mencionan que: “una nueva forma de incorporar los juegos en el aula es la idea de la “gamificación”, término que proviene del inglés “gamification”, y que consiste en el empleo de mecánicas de juego en entornos que no son de juego.” (p. 9). En este punto, se deduce que la adaptación de la planeación modelo PPP es fructífera cuando se incluye gamificación y actividades de movimientos que conllevan a un aprendizaje de vocabulario en inglés significativo en los estudiantes (**anexo 1**).

Para continuar, como se menciona anteriormente con las respuestas adquiridas en la encuesta decidí seguir adaptando las planeaciones modelo PPP enfocado al diseño instruccional, un claro ejemplo en el **anexo 2**, se ve reflejado el comparativo de la planeación modelo PPP y la adaptada; entonces, en la columna izquierda se ilustra que este modelo se concentra en gramática y tiene un enfoque estructural, cual ha sido criticado por no ser adecuado para enseñar habilidades del lenguaje (lectura, escucha, habla y escritura); según Cea (2022) el modelo PPP no contempla que el aprendizaje no es tan lineal, sino que se produce en espiral, pasando una y otra vez por las mismas estructuras y áreas de vocabulario, revisitando los temas y ampliando gradualmente la comprensión. Cea (2022) también afirma que “hay que tener en cuenta la predisposición del alumno a aprender – no es porque su profesor le quiera enseñar determinada estructura que está listo para adquirirla” (p. 1). Además, se cuestiona su efectividad para desarrollar la fluidez en las habilidades de producción.

Por el contrario, en la columna derecha en el anexo 2 al ser adaptada la planeación enfocada en el diseño instruccional, se agrega un objetivo para que los estudiantes tengan claridad de la habilidad o destreza que lograrán al finalizar la clase, además de completar la inclusión de elementos de gamificación como: juegos de “go,go,stop y scrabble”, igual de incluir música como herramienta para motivar el aprendizaje de vocabulario en inglés por medio de movimientos.

Por último, el tercer instrumento **anexo 3** es el análisis de observación en el cual se recolecto información observada por la docente investigadora durante las clases de implementación tanto del modelo PPP como del diseño instruccional propuesto. Se observó que al enseñar una clase con el modelo PPP establecido por el colegio los estudiantes no demostraban el aprendizaje por el vocabulario sugerido para la clase, lo que llevó a dar paso a la adaptación de la planeación con el

fin de implementar gamificación y actividades de movimientos para atraer la atención y obtener aprendizaje de vocabulario en inglés como foco en el diseño instruccional basado en Bruner (1960).

Finalmente, después del análisis de necesidades descrito anteriormente se identifica que para la línea a seguir, según la población y contexto, es lograr una investigación -acción efectiva en la que sigue una secuencia didáctica, que puede darse en amplias modalidades, como los proyectos con frecuencia que se estructuran en secuencias didácticas para hacer efectivo el trabajo y organizarlo en ejes temáticos, teniendo en cuenta el tiempo y las prioridades que el docente desea establecer. Es decir, por medio de la exploración de necesidades a través de cada uno de estos instrumentos, se dio a conocer la problemática de los estudiantes al vivir una experiencia de aprendizaje, enfocada en gramática y con una secuencia lineal en las clases de inglés. Consecuentemente, se determinó que la mejor estrategia para la solución de la problemática encontrada es la adaptación de planeaciones en las que se implemente la gamificación con el fin de potencializar las habilidades de los niños de grado primero por medio de juegos de aprendizaje de vocabulario en inglés.

Planteamiento del problema

Para empezar, es importante resaltar la importancia de algunos instrumentos y estrategias que se deben utilizar para lograr obtener los resultados óptimos en la investigación- acción hacia la mejora de mi practica como docente de inglés en el grado 1A; la cual se enfoca adaptar las planeaciones PPP e implementar elementos de gamificación con el fin de que los estudiantes aprendan vocabulario en inglés. Según Deterding, S., et al (2011)

“La estrategia más probable de diseñar experiencias de juego es utilizar elementos de diseño de juegos, y el objetivo más probable de utilizar elementos de diseño de juegos es experiencias lúdicas. ... La “gamificación” enmarca la misma extensión de los fenómenos a través de diferentes propiedades intencionales - como estrategia de diseño de uso elementos de diseño del juego (gamificación) o el objetivo de diseño de diseñar para el juego.” (p. 11).

Es decir, que la gamificación brinda la posibilidad de implementación de alternativas de juegos con el fin de obtener una experiencia amena y lúdica, para la mejora del aprendizaje en este caso enfocado en un aprendizaje del idioma inglés.

2.1 Justificación

De acuerdo con el análisis de necesidad mencionada anteriormente con los instrumentos; encuesta, comparativo de adaptación de planeación y análisis de observación en el aula esta investigación-acción se propone la adaptación (teniendo en cuenta la secuencia didáctica) de las planeaciones (método PPP) en inglés de grado primero con el fin de implementar juegos de

aprendizaje de vocabulario en inglés. Los participantes de este estudio son un grupo de 34 estudiantes de primero (A) que han manifestado obtener un aprendizaje efectivo por medio de juegos para la adquisición del idioma inglés. Los estudiantes tienden a reaccionar con apatía cuando tienen que enfrentarse a estructuras gramaticales del idioma ya que anteriormente se han omitido el uso de juegos , e incluido actividades tradicionales desde las planeaciones propuestas por el colegio.

2.2 Contexto Institucional

Esta investigación se lleva a cabo en el Colegio Colsubsidio Chicalá, ubicado en la localidad de Bosa, estrato 2, en la ciudad de Bogotá con un grupo de 34 estudiantes de grado primero, son estudiantes muy dinámicos y felices, además de disfrutar juegos para el aprendizaje del inglés. En relación con la intensidad horaria de la clase de inglés, la institución estipula 6 (seis) horas de clase para la enseñanza del área de inglés por semana en primaria y 5 (cinco) horas en secundaria por semana.

El colegio Colsubsidio Chicalá cuenta con una gran estructura académica desde: rector, coordinadora académica, coordinadoras convivenciales, orientadores escolares y docentes de diferentes áreas (inglés, lengua castellana, ciencias sociales, naturales, educación física, matemáticas y danzas). Las planeaciones son elaboradas por los docentes del área de inglés sin tener en cuenta la experiencia con el grupo y desde el modelo PPP siendo así un modelo tradicional el cual no tiene en cuenta el contexto real de los estudiantes.

Para añadir, el PEI (Proyecto Educativo Institucional) de Colsubsidio Chicalá es contribuir de manera misional al desarrollo de la dimensión humana de la seguridad social, trabajando con y para que las personas alcancen de su desarrollo integral a través de estrategias lúdicas, pedagógicas y creativas, además la institución cuenta con la filosofía, los fundamentos y principios de la Caja Colombiana de Subsidio Familiar Colsubsidio y en consecuencia con el Proyecto Educativo (PEC), así pues al ser parte de esta caja colombiana existen una cadena de cuatro sedes más de colegios, con un mismo enfoque, estructura académica y metodología.

2.3 Descripción del problema

El problema se enfoca en las planeaciones que son elaboradas por docentes no expertos en la población, además no tienen un método convencional en la implementación en las clases de inglés, siendo así un modelo tradicional sin favorecer su aprendizaje y disfrute estas. El efecto de estas planeaciones modelo PPP demuestra afectar tanto a los docentes en su práctica y a los estudiantes en el aprendizaje de vocabulario e interés por la clase.

En consecuencia, las planeaciones institucionales requieren de una adaptación a la forma de aprendizaje, edad, contexto, necesidades e implementación de gamificación de la población de estudiantes de grado 1° (A) en la institución educativa privada en Bogotá.

2.4 Formulación del problema

¿Como la adaptación de planeaciones e implementación de juegos contribuyen al aprendizaje del vocabulario en inglés del grado primero A?

2.5 Objetivos

2.5.1 General.

Indagar la contribución al aprendizaje del vocabulario de inglés al adaptar planeaciones e implementar gamificación en las clases de inglés en el grado 1A

2.5.2 Específicos.

- Determinar los efectos de la adaptación de las planeaciones basadas en el modelo instruccional propuesto por Bruner, en el aprendizaje de vocabulario en inglés del grado primero A.
- Identificar qué actividades gamificadas contribuyen al aprendizaje de vocabulario en inglés del grado primero A.
- Medir el posible progreso en el aprendizaje de vocabulario en inglés después de las adaptaciones hechas en las planeaciones incluyendo actividades gamificadas.

Marco de referencia

3.1 Antecedentes

El trabajo corresponde a Hernández, et al (2016), quienes realizaron la propuesta “integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula”, enfocado en que los docentes que actualmente usan el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor están teniendo diversas dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes. Donde vieron la necesidad de buscar nuevos métodos de aprendizaje para la población que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su aprendizaje.

Esta investigación muestra la evaluación y actividades basadas en el Aprendizaje Activo y la Gamificación, pueden ser una alternativa para generar una actitud más positiva de los alumnos y crear un ambiente, finalmente fue realizada usando el enfoque cualitativo y método etnográfico como técnica.

Su objetivo es lograr que los estudiantes pasen de un estado pasivo a uno muy activo en la clase y hacerlo sentir que no sólo asiste a una clase, si no que él es parte de la clase. En resumen esta investigación conecta con lo que se desarrollará con la investigación -acción sobre la implementación de elementos de gamificación para contribuir el aprendizaje de vocabulario en ingles en estudiantes de grado primero.

Por otro lado, la investigación realizada por Velantegui et al (2015) “Gestión de Aula y gamificación, utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula ”; se enfoca en incorporar distintos elementos de juego al funcionamiento de la clase con el objetivo de mejorar la motivación y el esfuerzo del alumnado. En concordancia con esta investigación y esta que se desarrollara es importante analizar el contexto en se puede aplicar este sistema; para ello enfocándose en los tres actores principales: practica, docente y estudiante. Con el fin de dar contribución a la búsqueda de resultados efectivos en la adaptación de una planeación de diseño instruccional y la implementación de elementos de gamificación.

3.2 Marco legal

El Marco Común Europeo (MCER) proporciona un marco internacional para describir las habilidades lingüísticas en términos de niveles de competencia, desde A1 (principiante) hasta C2 (competencia avanzada). Este establece estándares claros en cuanto a las habilidades y el

vocabulario que se espera que los estudiantes adquieran en cada nivel en este caso la población a trabajar es primero el cual debe obtener A1 según Ministerio de Educación Nacional (2006).

Así mismo, el MCER ilustra que la gamificación en la enseñanza puede contribuir al logro de objetivos específicos en términos de comprensión auditiva, expresión oral, comprensión de lectura y expresión escrita. Por otro lado, los Estándares de Aprendizaje del MEN (Ministerio de Educación Nacional) establecen las expectativas específicas para el aprendizaje de los estudiantes. Cabe resaltar que la gamificación no solo se adapta al contexto internacional (como el MCER) sino también a los estándares específicos del país, asegurando una alineación completa con las expectativas educativas locales. Ministerio de Educación (2002).

En relación con la enseñanza del inglés a niños de primer grado, es fundamental vincular el proyecto de adaptación de la planificación e implementación del juego con los estándares básicos del Ministerio de Educación. Estos estándares brindan una guía clara sobre lo que los estudiantes deben lograr en términos de lenguaje y comunicación, es decir entendiendo que esta investigación se reconoce algunos de los objetivos de los estándares básico del MEN como: Comprensión Auditiva y Oral, comprensión de Lectura y Expresión Escrita, Vocabulario y Gramática.

Por lo tanto, el planificar y dirigir lecciones de inglés para niños de primer grado cumple con estos estándares de muchas maneras. Por ejemplo, a través de juegos de aprendizaje intentamos fomentar la participación, mejorar la comprensión auditiva y oral y reforzar el vocabulario de forma lúdica y contextualizada, siendo una herramienta pedagógica que no solo es innovadora y motivadora, sino que también contribuye directamente al logro de los objetivos educativos establecidos para los niños de primer grado que están aprendiendo inglés. Montes (2004) .

3.3 Marco teórico

3.3.1 Gamificación

La gamificación se solidifica por medio de Richard Bartle de los tipos de jugadores publicada en 1996, donde lanza el término del “serious gaming”, donde comenzó a forjar una relación con las industrias de videojuegos, la capacitación, la salud, la educación y las políticas públicas (Baeza, 2021) . Entonces, la gamificación se refleja en dos importantes ejes para la historia el primero es la gamificación, que se refiere al aumento de la aceptación social, como la institucionalización de los videojuegos, y el segundo es cómo los elementos del juego influyen

nuestra vida cotidiana e interacciones. León, A. (2021) afirman que en el ámbito educativo la gamificación también ha demostrado tener resultados favorables, relacionando su uso con una mayor participación y aprendizaje de los estudiantes.

Por consiguiente, gamificación es definida según Rodríguez F & Santiago R “como un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar la audiencia en consecución de ciertos objetivos” además en educación, la gamificación es una técnica que propone en el entorno educativo dinámicas relacionadas con el juego y el diseño para estimular y tener una interacción directa con los estudiantes, permitiéndoles desarrollar significativamente sus habilidades curriculares, cognitivas y sociales.

Así pues, por su efecto positivo en la implementación con los estudiantes y sus resultados del aprendizaje, la gamificación se ha vuelto cada vez más popular en el ámbito educativo. Donde los estudiantes se involucran y participan más en la gamificación educativa en comparación con las clases convencionales, lo que la convierte en una estrategia de aprendizaje motivadora. Dicho anteriormente, se debe buscar que el material desarrollado pueda captar la atención de los estudiantes y promover el aprendizaje del inglés como segunda lengua de una manera divertida, especialmente con niños pequeños.(Sanchez, C et al., 2022).

De modo que el implementar los materiales basados en la gamificación enfocados en el aprendizaje del idioma inglés , es una buena estrategia didáctica, ya que incentiva en el estudiante

el deseo por aprender esta segunda lengua. De ahí, (Orihuela, 2019 como se citó en Revelo, Collazos, J.), señala que: “una de las estrategias de aprendizaje que puede contribuir a mejorar la motivación, concentración, e involucración que se necesitan los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera es la Gamificación, es decir que la gamificación es un método de enseñanza basado en los juegos que despierta el interés de los estudiantes y los ayuda a obtener un aprendizaje significativo en el idioma inglés.

En conclusión, la gamificación que proviene del mundo empresarial y se adopta en los escenarios escolares, ha ganado terreno en las preferencias de los docentes y estudiantes y se ha convertido en una herramienta valiosa en estos contextos. Por tanto, se deben utilizar estrategias de gamificación que capten la atención del alumno para que el proceso educativo se lleve a cabo de manera efectiva y se logre el desarrollo de las competencias, que son tan importantes para el dominio del inglés (Molina F, & Et al, 2021).

3.3.2 Aprendizaje por medio de movimientos

Para iniciar la "escuela tradicional" es el enfoque educativo que ha dominado la mayor parte de la historia educativa y aún sigue siendo utilizado en algunas escuelas hoy en día. No obstante, en las últimas décadas, los establecimientos educativos han implementado nuevos enfoques pedagógicos, lo que ha generado transformaciones significativas. Uno de estos es el enfoque en como los estudiantes aprenden por medio de sus movimientos corporales; es así que, según Serrano, F.(2016) “En la escuela hay que eliminar el concepto dualista del cuerpo, para llegar a un aprendizaje significativo a través de la unión cuerpo-alma. Esto significa que el aula no debe ceñirse únicamente a los aspectos cognitivos, así como el recreo no debe limitarse a la liberación corporal” (p. 11).

Dicho anteriormente, un área de interés creciente en el ámbito académico-científico es el estudio de las interpretaciones del movimiento corporal en su relación con los saberes en los espacios escolares de la educación infantil. Esto se debe en parte a la revalorización del interjuego entre las manifestaciones y significaciones del movimiento corporal y su conexión con los conocimientos durante las actividades pedagógicas, como una forma de fomentar en los niños su interés por adquirir nuevos aprendizajes por medio del juego (Backes, B , et al 2015).

Sin embargo, el uso del movimiento en el aula muchas veces es catalogado por los docentes como un distractor ya que un alumno activo significa muchas veces un problema para ellos, pues desordena la estructura física al incentivar a los demás estudiantes a moverse, impidiendo el desarrollo “normal” de la clase (Aracena, V, et al 2021). Por lo tanto, es difícil ver el papel del movimiento en el aprendizaje y podemos afirmar que las habilidades cognitivas básicas para el desarrollo del aprendizaje permanente se construyen a partir de la práctica del movimiento, la motricidad y las habilidades motoras, los cuales son elementos esenciales del desarrollo humano a lo largo de la vida.

De este modo, el aprendizaje de los movimientos y la paulatina apropiación del cuerpo dependen, por un lado, de la capacidad de los niños(as) para moverse de forma independiente, en un ambiente que acoge y valora sus cuerpos, donde constantemente se fomentan experiencias de movimiento que son significativo para ellos, coherente, estructurado y repetible. Además, de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MINEDUC , 2011) “para que el niño o niña pueda avanzar en su desarrollo necesita contar con momentos de juegos donde puedan explorar e investigar en contextos de aceptación y valoración de sus iniciativas” (p.11). Finalmente, para esta

investigación es importante involucrar el movimiento por medio del juego con el fin de lograr un aprendizaje significativo de vocabulario en inglés.

3.3.3 Aprendizaje de vocabulario en inglés

La enseñanza de inglés en Colombia se ha definido como "inglés como lengua extranjera", reconociendo que el idioma no está inmerso en el uso cotidiano del país, sino que se aprende en entornos controlados como el aula (Ministerio de Educación Nacional, 2006). Por consiguiente, la meta es que los estudiantes alcancen altos niveles de competencia para ser comunicadores eficientes y, en ese camino, se espera que para el grado 1° el estudiante se encuentre al menos en el nivel A1 según el marco común europeo (Ministerio de Educación Nacional, 2006). Es decir, que cuente con un dominio básico del idioma, lo que indica que debe adquirir la capacidad de comprender palabras, frases y expresiones cortas comunes relacionadas con áreas que son cotidianas, significativas y de su interés Garibotto net al. (2020).

Cuando se trata de aprender un nuevo idioma, el vocabulario juega un papel crucial en la capacidad de comprender y comunicarse de manera efectiva. En el caso de aprender inglés, ampliar el vocabulario es especialmente importante debido a su importancia global como segunda lengua. Es decir que, el aprendizaje de vocabulario es indispensable para que el estudiante alcance el dominio del idioma inglés, puesto que el léxico sirve de soporte para todas las habilidades que se necesitan desarrollar. Estas habilidades son leer, escribir, escuchar y hablar (Halilah et al., 2014).

Por consiguiente, para lograr enriquecer el vocabulario y alcanzar el nivel de dominio del idioma inglés es necesario que el estudiante lo desarrolle de forma autónoma, con el fin de

establecer unas bases por las cuales pueda comprender el contexto y significado en inglés. Así pues, Naginder, K (2013), propone la necesidad de fortalecer el uso de métodos de aprendizaje autónomo, así como cambiar la perspectiva de la enseñanza tradicional, donde el docente es el medio principal para adquirir conocimientos de manera comprometida, sin ver la importancia de incluir juegos en la dinámica del aprendizaje del idioma del inglés.

En consecuencia a lo anterior, los juegos también son importantes para el aprendizaje del idioma inglés, donde por medio de ellos cambian la perspectiva de los estudiantes por algo entretenido. Entonces, los elementos de gamificación brindan a los alumnos situaciones interactivas a través de una variedad de juegos educativos, siendo la enseñanza del inglés como lengua extranjera un área basada en el avance de diferentes destrezas, estrategias y competencias de comunicación. Además, cabe resaltar que los recursos educativos basados en juegos tienen un papel fundamental en innovar, motivar y adquirir habilidades y destrezas lingüísticas y comunicativas en el área de inglés Aleyda et al. (2022).

3.3.4 Modelos de diseño instruccional para el aprendizaje de inglés.

Para iniciar, el diseño instruccional es el proceso que implica planificar, preparar y diseñar los recursos y el entorno necesarios para crear experiencias educativas y llevar a cabo el aprendizaje. Está basado en seis principios cognitivos y experienciales como: activar conocimientos previos, elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido, facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado, y adaptar recursos y ambientes. Entonces, la efectividad del aula reside en cierta medida en un diseño instruccional que apunte a las necesidades reales y al perfil de aprendizaje de los estudiantes (Editorial Elearning, 2022).

Un buen diseñador instruccional es aquél que sabe analizar y visualizar todos los elementos estructurales del programa formación, aportando las soluciones y estrategias optimas a cada proceso formativo. Bruner (1969) propone una idea que se ha convertido en uno de los principios fundamentales del diseño instruccional contemporáneo: concebir el propósito de la instrucción para adecuar los medios y los diálogos necesarios que se necesiten en la traducción de la experiencia sistemática más eficaz (p. 32).

Por lo tanto, se considera esto como el epicentro de la educación, y sintetiza la idea diciendo que “el diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje” (Bruner, 1960). Cuando se trata de enseñar inglés, aplicar los principios del diseño instruccional es crucial. Para diseñar un plan de instrucción eficaz para la enseñanza del inglés, como docentes debemos identificar las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Esto se puede lograr realizando un análisis de necesidades, que ayudará a los docentes a comprender las fortalezas y debilidades de sus estudiantes (Bruner, 1960).

De este modo, una vez que se han identificado las necesidades de aprendizaje, los profesores pueden diseñar planes de lecciones que se alineen con los objetivos y metas de aprendizaje de sus estudiantes. Esto se puede lograr incorporando diversas estrategias y actividades de enseñanza, como trabajo en grupo, juegos de roles y recursos multimedia, para crear una experiencia de aprendizaje atractiva e interactiva para los estudiantes. De acuerdo con Antonio e Isabel (2013) “Los juegos proporcionan una buena perspectiva de la cultura inglesa. El uso de los nombres en inglés introduce a los niños al inglés y a su entorno. La introducción de esta dimensión cultural nos permite desarrollar el vocabulario relacionado con estos temas o tópicos mientras que,

al mismo tiempo, proporciona un enlace con las actividades transversales de otras áreas del currículo” (p. 173).

Diseño metodológico

4.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación es de corte mixto, es decir que considera datos tanto cualitativos y como cuantitativos. La investigación cualitativa es una tarea situada que ubica al observador en el mundo, consiste en un conjunto de prácticas materiales que transforman la manera de ver el contexto descrito a través de las necesidades sociales, considerando una serie de: conversaciones, fotografías, grabaciones, notas, cuestionarios y entrevistas. Como afirman Denzin y Lincoln (2011) "en este nivel, la investigación cualitativa implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su entorno natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en términos de los significados que las personas les aportan. (p. 3)

Y por otro lado lo cuantitativo, es donde se produce un conocimiento numérico sobre el cual, afirman Cadena et al (2017), es el enfoque donde se recogen y analizan datos cuantitativos que se puede usar para mejorar la calidad de las evaluaciones cuantitativas basadas en las encuestas, ya que ayudan a generar hipótesis de evaluación, refuerzan el diseño de cuestionarios para las encuestas y amplían las conclusiones de la evaluación cuantitativa.

Es por ello, que la investigación mixta implica un enfoque interpretativo del estudio, abordando el significado de un problema social en individuos o grupos. Además, al recolectar datos en un entorno natural, interpretando un contexto real, el uso de marcos teóricos interpretativos

establece una conexión entre la reflexividad del investigador, la voz de los participantes y la interpretación del problema (Creswell, 2019). Para enfatizar, las características de la investigación mixta afirma Di Silvestre (2017) que se refieren a un único estudio para responder a las preguntas de investigación o comprobar hipótesis desde lo cual se fortalece el origen a planteamientos teóricos acerca de su validez y de los procedimientos de triangulación referidos a la convergencia o corroboración de los datos recolectados e interpretados al respecto del mismo fenómeno, donde el método de recolección y/o interpretación de los datos bien podría ser diferente.

De manera que, esta investigación es mixta ya que ayuda al investigador a desarrollar la pregunta de investigación -acción, el cual se centra en un grupo de 32 estudiantes de primer grado de una escuela privada en la localidad de Bosa de Bogotá, cuyo principal problema es que las planeaciones que son elaboradas por docentes no expertos en la población, tienen un método convencional en la implementación en las clases de inglés, siendo así un modelo tradicional sin favorecer su aprendizaje, sin tener en cuenta sus necesidades e intereses.

En consecuencia, esta investigación diseña el tipo de estudio mixto en cuanto al método y enfoque de este estudio, contexto y población, consideraciones éticas para el desarrollo de este proyecto, la recolección de datos numéricos, también instrumentos de recolección de datos, procedimientos de análisis de datos y un enfoque en el diseño instruccional.

Para concluir, en lo que respecta a esta investigación -acción ; se conlleva a trabajar con la triangulación como procedimiento porque permite abordar el fenómeno presentado a través de más de un instrumento. A modo de ejemplo, la “triangulación” ha sido uno de los procedimientos de investigación más comunes que utilizan los investigadores al analizar un problema. Según Creswell

& Clark (citado por Mwaniki, C & Mue, S., 2015) el diseño de triangulación: es el enfoque más común y conocido. Tiene como finalidad obtener datos diferentes pero complementarios sobre un mismo tema. Es decir, que la interpretación se basa en resultados Cuantitativos y Cualitativos, y se pueden utilizar, como diferentes marcos conceptuales, diferentes métodos de recopilación de datos, diferentes entrevistas, diferentes momentos o diferentes ubicaciones y contextos

Como afirmaron los autores, es un triángulo que utiliza más de un método para recopilar datos sobre un mismo tema con el fin de confirmar la investigación. Sin embargo, la triangulación puede capturar diferentes dimensiones del mismo tema sin tener que confirmar datos. Como dijo Honorene (citado por Samah, G 2020), el proceso de triangulación de datos fortalece su artículo al aumentar la validez y credibilidad generales de los conjuntos de datos y la información que utiliza. Este método de combinar diferentes aspectos de la investigación de múltiples lugares, teorías o métodos se puede llevar a cabo fácilmente para cualquier tipo de investigación que se realice. Es por ello que, a través de entrevistas, análisis de observación y adaptaciones de planeación usando actividades de gamificación , se aborda la problemática de la población grado primero a, teniendo en cuenta la función de cada instrumento dentro del análisis.

4.2 Población y muestra

La población de nuestra investigación es un grupo de estudiantes de primaria de un colegio privado ubicado en el sur de Bogotá en la localidad séptima (Bosa). El grupo está conformado por 32 estudiantes, 18 niños y 14 niñas, quienes cursan el grado primero. Sus edades son de 6 a 8 años y pertenecen a una clase socioeconómica media, además de actualmente tener un nivel A1 según el marco común europeo. La razón por la que elegí esta población es porque actualmente soy docente en este colegio de grado primero, además de ser un grupo adecuado para desarrollar la

investigación- acción debido a las características comunes que comparten, las cuales están relacionadas con el propósito del estudio, en este caso, la adaptación de planeaciones para la implementación de actividades de gamificación en búsqueda del enriquecimiento de su vocabulario en inglés.

En este sentido, coincidimos con Ritchie et al (2014) cuando afirman que “normalmente es útil que haya algunos puntos en común entre las personas en su relación con la investigación” (p.56). Otro de los motivos para haber elegido esta población es la cantidad de personas que componen el grupo, ya que como afirman Ritchie et al. (2014) que los grupos pequeños proporcionan un buen equilibrio entre el contexto grupal e individual. Proporcionan más posibilidades para un enfoque individual profundo, así como la oportunidad de ver cómo se desarrollan las ideas. También permiten a los participantes reflexionar y hacer comparaciones con lo que escuchan de los demás, pero son un contexto de investigación más privado en el que cada participante tiene más tiempo para participar.

4.3 Instrumentos de recolección de información

Los instrumentos que se implementarán en esta investigación para recopilar datos son: una entrevista, una tabla de vocabulario aprendido y examen final. Dado que se pretende realizar un estudio descriptivo cualitativo y cuantitativo, se considera que estos son los instrumentos más adecuados para la investigación mixta. Como afirma Zohrabi (2013), los métodos cualitativos y cuantitativos utilizan principalmente entrevistas, diarios, observaciones en el aula y cuestionarios abiertos para obtener, analizar e interpretar los datos. Esto significa que para explorar a fondo el problema y tener una comprensión más clara del mismo, es necesario utilizar diferentes instrumentos que se complementen y que permitan obtener diferentes perspectivas del tema y de

los datos que se recogen del mismo. En otras palabras, la entrevista, tabla de vocabulario aprendido y exámenes de diagnóstico y final son los instrumentos más adecuados para aplicar la investigación- acción.

Encuesta









Figura 1 Encuesta

Encuesta final para alumnos – Grado 1A

Escuela: _____ Chicalá _____ Fecha: 17/11/ 2023

Edad: 5-6 años Sexo: _F-M___ Cantidad: 32 Estudiantes

Contesta las siguientes preguntas:

PREGUNTAS	SI	NO
¿Me gustaron las actividades de gamificación que implementó la profesora Julieth Gonzalez en la clase de inglés?		
¿Aprendí vocabulario en inglés con las actividades propuestas de la profesora?		
¿Me generó pereza las actividades de gamificación propuesta por la profesora?		
¿Te gustaría cambiar alguna de las actividades de gamificación propuestas por la profesora Julieth Gonzalez?	 ¿Por qué? _____	

Nota. El grafico corresponde a una serie de preguntas elaborada para identificar la efectividad de la contribución de la adaptación de planeaciones modelo instruccional e implementación de elementos de gamificación en las clases de inglés en grado primero A. Elaborado por autoría propia.



El primer instrumento es la encuesta final la cual contribuirá a esta investigación para el conocimiento de la opinión y sentimientos en los estudiantes en cuanto a las actividades implementadas de gamificación, también se les da la oportunidad de tener una pregunta abierta para dar mejora o búsqueda a las actividades que ellos consideran apropiadas para la clase de inglés. De acuerdo con García, F., et al (1986) la encuesta es una técnica de procedimientos de investigación estandarizados para recopilar y recolectar un conjunto de datos de una muestra de casos representativos de una población o universo más grande con el propósito de explorar, describir, predecir y/o explicar un conjunto de características.

Tabla de Vocabulario

Figura 2 Tabla de Vocabulario

Tabla de Vocabulario – Grado IA

Name: _____ Date: _____
 Topic: _____ Grade: _____

	
- Dog <input type="text"/>	- Reindeer <input type="text"/>
- Cat <input type="text"/>	- Ant <input type="text"/>

Nota. La tabla de vocabulario permite al investigador reconocer que tanto vocabulario en inglés está aprendiendo sus estudiantes, esta tabla corresponde a dos columnas donde se identifica el vocabulario previo del estudiante y en la columna derecha el vocabulario aprendido en cada clase. Elaborado por autoría propia.

Como segunda instancia, tenemos el instrumento llamado tabla de vocabulario (pictionary) el cual en cada sesión realizada los estudiantes escribieron el vocabulario que ya sabían en inglés y el nuevo vocabulario aprendido luego de haber participado con las actividades de gamificación. Es decir que esta tabla de vocabulario (pictionary) contribuye tanto como docente como a estudiante el verificar si el estudiante aprendió el vocabulario que se tenía por objetivo en la clase. Chipantiza (2023) se recomienda aumentar el uso del pictionary para mejorar el conocimiento y la

adquisición de vocabulario porque este permite a los estudiantes exponerse al idioma mientras dibujan y exponen el vocabulario aprendido.

Examen Final

Figura 3 Examen Final

Examen Final – Primero A

Preguntas Respuestas **16** Configuración Puntos totales: 100

Examen

Final test 1st Grade


Name *

Texto de respuesta corta

Grade *

Texto de respuesta corta

What is the missing word? *



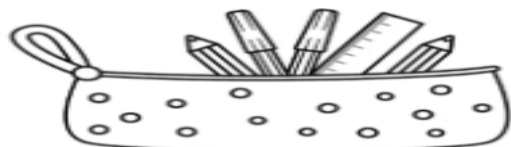
___ all

G

M

B

What's this?



- Book
- Pencil Case
- Sharpener

What is her occupation?



- Farmer
- Dentist
- Vet

Proguntas Respuestas 19 Configuración

Puntos totales: 100

What is this transport?



- Airplane
- Taxi
- Bus

What is it?



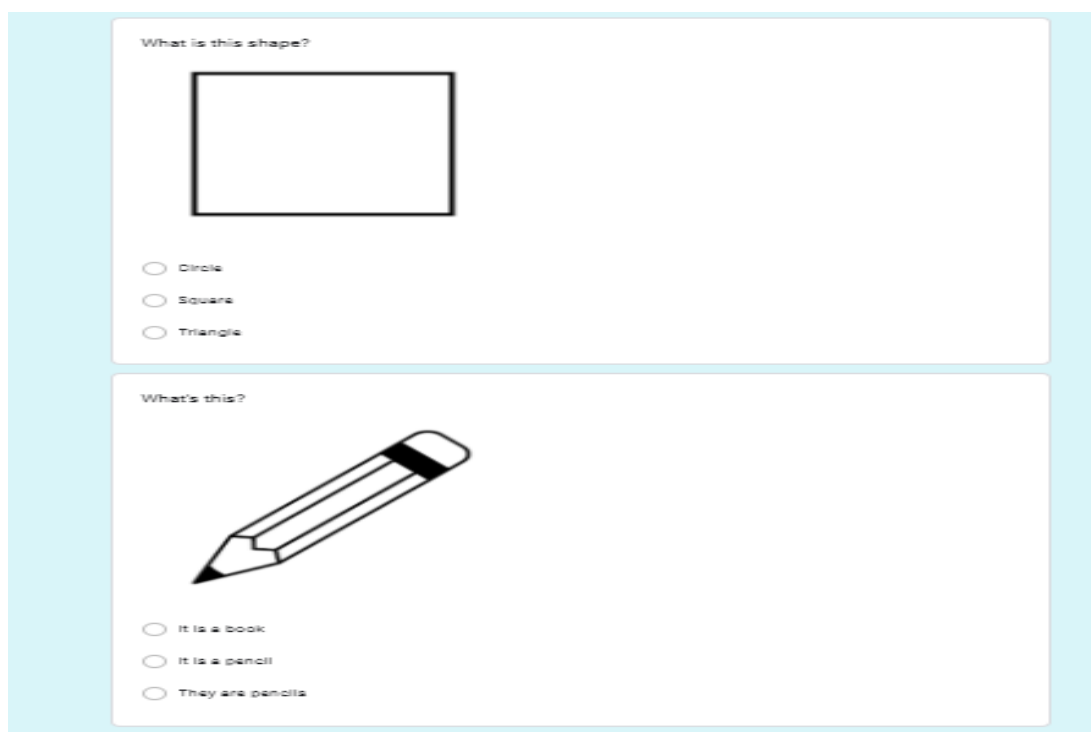
- Bike
- Ball
- Car

Who is she?



- Dad
- Brother
- Grandmother





Nota. El examen final permite al investigador verificar si el estudiante cuenta con el nivel A1 segundo el marco común europeo, además de determinar si la adaptación de planeaciones al diseño instruccional y la implementación de elementos de gamificación contribuyeron al aprendizaje de vocabulario en inglés. Elaborado por autoría propia.

Como ultimo instrumento, el examen final está compuesto por 10 preguntas que incluyen gramática, lectura, escucha y escritura, es la mejor forma de recolección de datos mixtos con el fin de verificar si la adaptación de la planeación y la implementación de actividades de gamificación contribuyeron a la adquisición de nuevo vocabulario en inglés. Es por esto que, Payares, C (2018) , menciona que los exámenes son instrumentos de evaluación que miden las fortalezas y debilidades específicas de los estudiantes, identifican poblaciones que necesitan mejoras educativas,

identifican factores que influyen en el desempeño de los estudiantes y monitorean los cambios y el progreso en el logro educativo.

4.4 Instrumentos de análisis de la información.

En general, los instrumentos cuantitativos y cualitativos permiten obtener una visión completa y equilibrada de la eficacia de las actividades de gamificación para el aprendizaje de vocabulario en inglés. Para añadir, software ATLAS.ti también hizo parte de los instrumentos para el análisis de datos en la presente investigación sobre actividades de gamificación para aprender vocabulario en inglés. ATLAS.ti es un programa de análisis cualitativo que permite organizar, analizar y visualizar datos cualitativos de diversas fuentes. Es decir, es una herramienta que dependerá de la naturaleza de los datos recogidos y de los objetivos de investigación. Este software es particularmente útil para análisis cualitativos y cuantitativos profundos y para descubrir patrones complejos en grandes conjuntos de datos. Integrar ATLAS.ti permitió realizar un análisis más riguroso y sistemático, es decir este software permite hacer los procesos de triangulación tanto de datos cualitativos como cuantitativos en la investigación sobre gamificación y aprendizaje de vocabulario en inglés.

Plan de acción

6.1 Diseño de la propuesta pedagógica.

Para iniciar se implementaron 6 sesiones de la planeación modelo PPP a la adaptación de modelo instruccional e incluyendo actividades de gamificación con el fin de promover el aprendizaje de vocabulario en inglés. En cada sesión se pudo evidenciar la importancia de añadir un objetivo y de agregar una actividad de gamificación la cual contribuyera al interés y aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 1^a; Además, de cada sesión influyo significativamente al aprendizaje de vocabulario en inglés en niños de primaria de varias maneras.

Los siguientes elementos fueron considerados los principios base para la planeación del plan de acción para el presente estudio: primero, la **motivación y enganche**: Los juegos son intrínsecamente divertidos y atractivos para los niños. Al incorporar elementos de juego en las actividades de aprendizaje, se puede aumentar la motivación y el interés de los niños, lo que facilita el proceso de aprendizaje del vocabulario. Segundo, **contextualización**: Las actividades de gamificación proporcionaron un contexto significativo para la aplicación del vocabulario. Los niños aprenden palabras nuevas mientras participan en situaciones simuladas o interactivas, lo que facilita la comprensión y retención del vocabulario. Tercero, **colaboración y comunicación**: muchas actividades de gamificación fomentan la colaboración y la comunicación entre los niños. Al jugar juegos en grupo, los niños pueden practicar el vocabulario en situaciones sociales, lo que mejora sus habilidades de comunicación en inglés. Por último, el desarrollo de **habilidades Cognitivas**: Los juegos estimulan su pensamiento crítico, la resolución de problemas y otras

habilidades cognitivas. Al vincular estas habilidades con el vocabulario en inglés, se promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

En general, al integrar juegos de manera efectiva en el proceso de enseñanza de vocabulario en inglés para niños de primaria, se puede crear un entorno educativo más estimulante, divertido y efectivo. La combinación de diversión y aprendizaje promueve una experiencia positiva que puede tener un impacto duradero en el desarrollo del lenguaje.

6.2 Implementación de la propuesta.

Sesión No. 1
Nombre de la actividad: Vocabulario de figuras geométricas en inglés
<p>Planeación modelo PPP:</p> <p>SESIÓN N° 4:</p> <p>INTRODUCTION: What shape is it?</p> <p>CONTEXT: Teacher will write on board the vocabulary:</p>

circle, square, rectangle, triangle, heart . Then, students will read the text called “Art” in page 16,

Student book

COMPREHENSION: Students will look for shapes in your classroom and repeat the name of them.

PRODUCTION: Students will read and match in page exercise 2 in page 17, Student book

Adaptación diseño instruccional : Objetivo- Los estudiantes aprenderán vocabulario de figuras geométricas en inglés.

Descripción de la actividad según la actividad de gamificación y diseño instruccional:

Activar conocimientos previos: Para empezar la docente reproduce una canción para recordar el vocabulario de figuras geométricas:
<https://www.youtube.com/watch?v=0B6Ge0FzHG0>

Elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido: luego se explica que la actividad será de modelo didáctico donde habrá 7 grupos de jugadores, de 5 personas.

Facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado: se les indica que las instrucciones por grupo son: jugar parques (actividad de gamificación) (por turnos) en inglés usando el vocabulario de las figuras geométricas, quien mencione correctamente y llegue a la meta será el ganador, el material es brindado por la docente.

<p>Estrategias de evaluación:</p> <p><u>Adaptar recursos y ambientes:</u> Mientras los grupos de estudiantes juegan parques de figuras geométricas, la docente rota por los grupos para resolver dudas y escuchar pronunciación de las figuras geométricas, y finalmente se hace un quiz online por parejas de 5 preguntas sobre el tema jugado (https://wordwall.net/es/resource/18981994/shapes) .</p>
<p>Sesión No. 2</p>
<p>Nombre de la actividad: Vocabulario partes de la casa en inglés</p>
<p>Planeación modelo PPP:</p> <p>SESIÓN N° 3:</p> <p>INTRODUCTION: What are the parts of your house?</p> <p>CONTEXT: Teacher will show a picture to introduce the new vocabulary about parts of the house (students book page 44)</p> <p>COMPREHENSION: Students will watch a video to identify the parts of the house vocabulary https://www.youtube.com/watch?v=R9intHqlzhc&t=246s</p> <p>PRODUCTION: Students will write and draw the vocabulary mentioned.</p>
<p>Adaptación diseño instruccional : Objetivo-Los estudiantes aprenderán vocabulario de partes de la casa por medio del juego de la lectura</p>

Descripción de la actividad según la actividad de gamificación y diseño instruccional:

Activar conocimientos previos: Para iniciar los estudiantes responden a preguntas como (Which are the rooms of the house? /cuales son los lugares de la casa?) con el fin de verificar previo vocabulario.

Elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido: Se les comunica a los estudiantes que debían salir al césped (les genero mucha emoción cambiar de entorno), luego de estar afuera ellos debían ponerse en posición boca arriba en forma circular (acostados, se mostraban muy curiosos a la actividad, preguntando que iba ser la actividad), mientras tanto yo reproduje música de Mozart.

Facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado: Los estudiantes deberían tomar y rotar el libro y realizar la lectura en voz alta con el fin de compartir la lectura y también repasar pronunciación de vocabulario sobre partes de la casa.

Estrategias de evaluación: Adaptar recursos y ambientes: Al finalizar la actividad, hicieron comentarios de que chévere tomar la clase afuera, que la música había sido relajante y además estaban asombrados ya que el cuento lo habían entendido en general. Por medio de

preguntas se indago si los estudiantes adquirieron el vocabulario sobre partes de la casa leídas en el libro.

Sesión No. 3

Nombre de la actividad: Vocabulario sobre profesiones en inglés

Planeación modelo PPP:

SESIÓN N° 5:

INTRODUCTION: What do you want to be?

CONTEXT: Students will say what do they want to be when grow up?

COMPREHENSION: Teacher will guide students how to pronounce and explain the names of each job.

PRODUCTION: Students will use some elements to act their favorite job and explain the characteristics of that job.

Adaptación diseño instruccional : Objetivo- Los estudiantes aprenderán vocabulario de profesiones.

Descripción de la actividad según la actividad de gamificación y diseño instruccional:

Activar conocimientos previos: Para iniciar la docente reproduce una canción para bailar sobre vocabulario de profesiones (<https://www.youtube.com/watch?v=eejZ4UvMqoc>)

Elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido: Luego, la docente crea 7 grupos de 5 estudiantes y provee por cada grupo un juego llamado “scrabble” donde la idea es que en determinado tiempo (10 mins) los estudiantes logren crear tantas palabras de vocabulario sobre profesiones.

Facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado: Algunos grupos lograron crear muchas palabras en el tiempo determinado mostrando la afectividad del trabajo en equipo y el conocimiento del vocabulario sobre el tema.

Estrategias de evaluación: Adaptar recursos y ambientes: Al finalizar la actividad, la docente y cada grupo rota en todos los grupos para verificar cuantas palabras crearon. Además, se les pregunta la pronunciación, que profesión quieren ejercer cuando crezcan y una característica de la profesión.

Sesión No. 4

Nombre de la actividad: Vocabulario sobre la hora en inglés

Planeación modelo PPP:

SESIÓN N° 2:

INTRODUCTION: What time is it?

CONTEXT: Students will verify what's the time and say the hour

COMPREHENSION: Teacher will guide students how to say the time

PRODUCTION: Students will draw a clock on their notebooks using some hours

Adaptación diseño instruccional : Objetivo-Los estudiantes aprenderán vocabulario sobre preguntar y responder sobre la hora

Descripción de la actividad según la actividad de gamificación y diseño instruccional:
Activar conocimientos previos: Para iniciar la docente muestra un video sobre como decir la hora en inglés: https://www.youtube.com/watch?v=cd_eyEJKa_A).

Elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido: luego la docente había solicitado una tiza para cada estudiante, para realizar el juego de dibujo (actividad de gamificación), luego la docente crea grupos de 3 personas, por grupo tendrán que salir a la terraza del salón y dibujar la hora estipulada por el docente

Facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado: los estudiantes en determinado tiempo deben completar el dibujo del reloj con la hora que la docente les propuso, quien acabe primero tendrá la ventaja de pasar por los otros grupos y preguntar la hora.

<p>Estrategias de evaluación: <u>Adaptar recursos y ambientes:</u> Al finalizar la actividad, la docente solicitará completar un quiz online de 5 preguntas de vocabulario sobre la hora (https://quizizz.com/join/quiz/5a56733a5851ac0f005d44ed/start).</p>
<p>Sesión No. 5</p>
<p>Nombre de la actividad: Vocabulario sobre la comida en inglés</p>
<p>Planeación modelo PPP:</p> <p>SESIÓN N° 3:</p> <p>INTRODUCTION: What's your favorite food?</p> <p>CONTEXT: Students will say the name of some food they already know</p> <p>COMPREHENSION: Teacher will guide students how to say the food</p> <p>PRODUCTION: Students will draw their favorite food on their notebooks</p>
<p>Adaptación diseño instruccional : Objetivo-Los estudiantes aprenderán vocabulario sobre preguntar y responder sobre la comida</p>
<p>Descripción de la actividad según la actividad de gamificación y diseño instruccional:</p> <p><u>Activar conocimientos previos:</u> Para iniciar la docente solicita organizar el salón en mesa redonda donde los estudiantes jugaran ‘rock, paper and scissors’ piedra, papel y tijeras donde rotaran por</p>

todo el salón quien pierda deberá irse de su silla e ir a otro lugar desocupado preguntado comida favorita o respondiendo sobre comida.

Elementos para captar la atención, adecuar la carga cognitiva en el contenido: Los estudiantes tuvieron escrito en el tablero el contenido de como realizar las preguntas en inglés y el posible vocabulario a usar para responder estas.

Facilitar el proceso de aprendizaje, favorecer la motivación del alumnado: Los estudiantes participaron en la actividad de forma activa, preguntando y respondiendo además de ver su disfrute al cambiar de compañero.

Estrategias de evaluación: Adaptar recursos y ambientes: Al finalizar la actividad, la docente pregunta a cada uno su comida favorita con el fin de verificar vocabulario aprendido de comida.

Conclusiones

En resumen, como estudiante de especialización en pedagogía e investigación en el aula, mi objetivo sería mejorar continuamente mis habilidades como educador y contribuir al avance de la teoría y la práctica educativa a través de la investigación y la participación en el entorno educativo. Entonces, podría concluirse que la adaptación de planeaciones e implementación de actividades de gamificación en las clases de inglés en el grado 1A contribuye a un mayor interés y participación de los estudiantes. La naturaleza lúdica de los juegos puede aumentar la motivación de los niños para aprender vocabulario en inglés.

Igualmente, se observó un aumento en la retención y el recuerdo de las palabras aprendidas, además de que la implementación de juegos en grupo, la adaptación de planeaciones contribuyó al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de grado 1A, ya que muchos juegos fomentan la colaboración y la comunicación. Para finalizar, si se comparan las calificaciones o los resultados en los instrumentos usados antes y después de la implementación de juegos, se refleja que las planeaciones han tenido un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes en cuanto al aprendizaje del vocabulario en inglés, cabe aclarar que esto es la implementación hecha a mínima escala para el análisis de necesidades.

Para concluir, considero importante llevar esta propuesta de investigación a la fase de implementación para medir el efecto de la misma y cerrar el ciclo de investigación-acción, con el

fin de obtener mayores resultados en la contribución de la adaptación de planeaciones de diseño instruccional y la implementación de elementos de gamificación para el aprendizaje de vocabulario en inglés.

Recomendaciones

Para futuros investigadores que deseen abordar la investigación sobre la contribución al aprendizaje del vocabulario de inglés mediante la adaptación de planeaciones e implementación de juegos en clases de inglés para estudiantes de grado 1A, aquí hay algunas recomendaciones: Como primera instancia, asegurarse de diseñar una metodología de investigación sólida que incluya métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del impacto de los juegos en el aprendizaje del vocabulario. Segundo, investigar y seleccionar cuidadosamente los juegos que planea implementar. Es muy importante que tengas en cuenta que sean adecuados a tus objetivos educativos y sean adecuados a la edad, nivel de tus alumnos y las habilidades a las que deseas apuntar.

Tercero, realizar evaluaciones periódicas durante la implementación para ajustar y adaptar las estrategias según sea necesario. La retroalimentación continua permitirá mejora continua en la planificación y la experiencia de aprendizaje. Además, para futuras investigaciones tener en cuenta de que las actividades sean inclusivas y respeten la diversidad cultural y de habilidades de los estudiantes en el grupo. Considerando cómo la gamificación puede adaptarse a diversas necesidades y estilos de aprendizaje sea virtual o presencial. Finalmente, compartir sus hallazgos de manera efectiva, ya sea a través de presentaciones, publicaciones académicas o recursos educativos. Esto contribuirá a añadir conocimientos en el campo de la enseñanza del vocabulario en inglés a estudiantes de primaria con la adaptación de planeaciones con diseños modernos.

Al seguir estas recomendaciones, los futuros investigadores estarán mejor equipados para llevar a cabo investigaciones sólidas y obtener información valiosa sobre la eficacia de adaptar los

planes a los diseños modernos y la contribución de la gamificación en la enseñanza del vocabulario en inglés.

Bibliografía

- Adibah, H., Rashidah , Faizah, A.,Rashidah, y R.,Faizah,A. (2014).*Vocabulary Learning Strategies among Malaysian TEVT Students in German-Malaysian Institute*. Science Direct. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814014724>
- Alvarez, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa*. Universidad Surcolombiana [Archivo PDF].
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Aleyda, M., Eliana M.Cogollo, M., y Matilde, M. (2022). *Fortalecimiento del Vocabulario en el Idioma Inglés en Estudiantes de Grado Quinto Mediante el Modelo de Aprendizaje Basado en Secuencia Didáctica Mediado por un English Digital Book*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena.
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15064/TGF_Alyda%20Hernandez_Eliana%20Lopez_Maria%20Vergara_Matilde%20Martinez.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Arcena, D. Barros, C. y Romos, P. (2021). *VALORACIÓN DEL MOVIMIENTO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA EN NIÑO/AS DE 6 A 7 AÑOS DENTRO DE ESCUELAS REGULARES* [Trabajo Fin de Grado]. Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

<https://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/6198/TPEDIF%20323.pdf?sequence=1>

Baeza, V. (2022) *La gamificación en el aula: breve revisión histórica*. [Archivo PDF]. Vol.24 (3) 181-183. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>

Backes, B. Porta, M. Difabio, H. (2015). *El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes*. Vol. 19, núm. 64, pp. 777-790 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>

Bruner, J. (1960). *The Process of Education*. Harvard University, Cambridge.

http://edci770.pbworks.com/w/file/45494576/Bruner_Processes_of_Education.pdf

Cadena, P., Rendón, R., Aguilar, Jorge., Salinas, E., Cruz, Francisca., y Sangerman, Dora.

Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas, vol. 8, núm.pp. 1603-1617. <https://www.redalyc.org/pdf/2631/263153520009.pdf>

Cea, B. (2022). *El modelo PPP: presentación, práctica, producción* [Archivo de Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ahB8wKKTHJA> .

Creswell, J.(2019). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

University of Nebraska- Lincoln [Archivo PDF]

https://www.ucg.ac.me/skladiste/blog_609332/objava_105202/fajlovi/Creswell.pdf .

Creswell, J. (2009). Mixed Methods Research The Hidden Cracks of the Triangulation. General

Education Journal. Vol 4.

https://www.academia.edu/18131660/Mixed_Methods_Research_The_Hidden_Cracks_of_the_Triangulation_Design

Chipantiza, M., y Coraizaca, D., (2023). Pictionary game and vocabulary acquisition.

Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-

Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros [Archivo

PDF].<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37206>

Collazos, J. y Revelo, O. (2018). La Gamificación como estrategia didáctica para la

enseñanza/aprendizaje de la programación. Revista Dialnet. Págs. 31-46.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6771081>.

Deternding, S., Hobson, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. ACM Digital Library.

<https://www.researchgate.net/publication/230854710> From Game Design Elements to Gamefulness Defining Gamification

Diseño Instruccional: Qué es, modelos y ejemplos. (2022). Editorial Elearning.

<https://es.linkedin.com/pulse/dise%C3%B1o-instruccional-qu%C3%A9-es-modelos-y-ejemplos-editorial-e-learning>.

Denzin, N., y Lincoln, Y. (2011). *Qualitative Research*.

SAGE publications. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/node/52625/print>

García, F., Ibáñez, J., y Alvira, F. (1986). *El análisis de la realidad social Métodos y técnicas de investigación*. Alianza Editorial, S. A.

<http://metodo1 sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/164/2014/10/Garcia-et-al-El-analisis-de-la-realidad-social-metodos-y-tecnicas-de-la-investigacion.pdf>

Kaura, N., y Malaysia, M. (2013). *The Need For Autonomous Vocabulary Learners In The Malaysian ESL Classroom*. GEMA Online Journal of Language Studies. <https://www.researchgate.net/publication/263392279> The Need For Autonomous Vocabulary Learners In The Malaysian ESL Classroom

Ministerio de Educación. (2011). Experiencias de aprendizaje sobre corporalidad y

movimiento. Libro 2 Niñas y Niños de 4 a 6 años. Chile. Educación Parvularia.

<https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/2037>

Ministerio de Educación, C. y. (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas:

Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación [Archivo PDF].

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Ministerio de Educación. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras:

Inglés: *Formar en lenguas extranjeras* [Archivo PDF]. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Montes, C. (2004). Habilidades comunicativas en la lengua extranjera. Salamanca: SECRETARÍA

GENERAL TÉCNICA [Archivo PDF].

<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP11708.pdf&area=E>

León, A. (2021). *Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico*

del alumnado de educación secundaria. Dianalet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=304623>

Payares, C. (2018). *Instrumentos y técnicas de recolección de información para los diseños de*

investigación cuantitativa. [https://claudiapayares.wordpress.com/2018/02/28/disenio-de-](https://claudiapayares.wordpress.com/2018/02/28/disenio-de-investigacion-cuantitativo/)

[investigacion-cuantitativo/](https://claudiapayares.wordpress.com/2018/02/28/disenio-de-investigacion-cuantitativo/)

Ritchie, J., Lewis, J., Nicholls, C., y Ormston, R. (2014). *Qualitative Research Practice.* SAGE

Publications.

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=EQSIAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Ritchie,+Lewis,+Nicholls,+and+Ormston+\(2013\)&ots=l-QVetTw4Q&sig=8_oxL4K1d70ZJhuMh47zcDLCqkk#v=onepage&q=Ritchie%2C%20Lewis%2C%20Nicholls%2C%20and%20Ormston%20\(2013\)&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=EQSIAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Ritchie,+Lewis,+Nicholls,+and+Ormston+(2013)&ots=l-QVetTw4Q&sig=8_oxL4K1d70ZJhuMh47zcDLCqkk#v=onepage&q=Ritchie%2C%20Lewis%2C%20Nicholls%2C%20and%20Ormston%20(2013)&f=false)

Sanchez, C., Niño, J., Vega, J., La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/investigacion_uitama/article/view/13355/11820

Samah, G. (2020). *Discussing the Conditional Probability from a Cognitive Psychological Perspective*. American Journal of Educational Research.

<http://pubs.sciepub.com/education/8/7/7/index.html>

Santiago, R. y Rodríguez, F. (2015). *Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Oceano Grupo Editoria.

<https://www.google.com.co/books/edition/Gamificaci%C3%B3n/2syLDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=que+es+la+gamificacion+en+educacion&printsec=frontcover>

Serrano, M., Bores, N. (2016). *APRENDIZAJE EN MOVIMIENTO META-ANÁLISIS DE UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN* [Trabajo Fin de Grado]. Facultad de Educación de

Palencia Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21097/TFG-L1441.pdf?sequence=1>

Torres, M., Pérez, D., Murillo, A., Plazas, N. Riveros, R. (2021). *Modelo instruccional Blended-Flipped: personalización, flexibilización y metacognición para la nivelación en inglés en la educación superior*. Folios, 53. <https://doi.org/10.17227/folios.53-10742>

Trujillo, V., Ramos, N., y Ríos, C. (2020). *Una propuesta para el desarrollo del vocabulario en inglés en el Marco de la educación inclusiva*. Educación y Ciudad, (39), 177–187. <https://doi.org/10.36737/01230425.n39.2020.2344>

Velategui, A. (s.f). GESTIÓN DE AULA Y GAMIFICACIÓN; Utilización de elementos del juego para mejorar el clima en el aula). [Archivo PDF]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/7595/Garc%C3%ADaVelateguiAlejandro.pdf?sequence=1>

Zohrabi, M. (2013). *Mixed Method Research: Instruments, Validity, Reliability and Reporting Findings*. ACADEMY PUBLISHER Manufactured in Finland.

doi:10.4304/tpls.3.2.254-262

ANEXOS

Anexo 1









Encuesta

Entrevista para alumnos- Grado 1A

Escuela: _____ Chicalá _____ Fecha: _____ 3-Marzo-2023 _____

Edad: 5-6 años Sexo: _F-M____ Cantidad: 32 Estudiantes

Contesta las siguientes preguntas:

PREGUNTAS	SI	NO
¿Me gustan las actividades que implementa la profesora Julieth Gonzalez en la clase de inglés?	27 dijeron SI 	5 dijeron NO 
¿Me motiva aprender inglés con las actividades propuestas de la profesora?	31 dijeron SI 	1 dijo que NO 
¿Me genera pereza la clase inglés con la profesora Julieth Gonzalez?	4 dijo que SI 	28 dijeron que NO 
¿Te gustaría cambiar la metodología de enseñanza en las clases de inglés de la profesora Julieth Gonzalez?	2 dijeron que SI  ¿Por qué? Le gusta navío (plataforma educativa en inglés) y es mucho inglés.	30 dijeron que NO 

Anexo 2

Cuadro comparativo planeación modelo PPP a modelo instruccional

PLANEACIÓN MODELO PPP	PLANEACIÓN ADAPTADA (GAMIFICACIÓN Y ACTIVIDADES DE MOVIMIENTO)
<p>SESIÓN N° 4: WARM UP: Can you spell the job? (Puedes deletrear la profesión?)</p> <p>PRESENTATION: Students will read some vocabulary about jobs https://www.liveworksheets.com/es/w/en/english-second-language-esl/1993748</p> <p>Los estudiantes leeran algun vocabulario de profesiones.</p> <p>PRACTICE: Students will listen and guess the job mentioned by the teacher.</p> <p>Estudiantes escucharan y adivinaran la profesión mencionada por la docente.</p> <p>PRODUCTION: Students will look and match the correct letter on their notebook (digital book page 28 point 2)</p> <p>Estudiantes miraran y unirán la letra correcta en <u>sus cuaderno</u> por medio de la pagina 28 del libro digital de inglés.</p>	<p>SESIÓN N° 4:</p> <p>Aim: To review vocabulary about jobs.</p> <p>1. Ask to students previous knowledge about jobs vocabulary throught "go,go stop" game.</p> <p>- Preguntarle a los estudiantes del previo conocimiento de vocabulario de profesiones jugando tingo, tingo ,tango.</p> <p>2. To reproduce a song to dance about jobs (https://www.youtube.com/watch?v=2nesqKp9-5c&ab_channel=DreamEnglishKids)</p> <p>- Reproducir una canción para bailar sobre profesiones.</p> <p>3. Teacher will ask to create groups of 6 people <u>in order to</u> play a game called "scrabble" in which they will have to create as many words about jobs as they can in 5 minutes .</p> <p>- La profesora crea grupos de 6 personas con el fin de jugar "scrabble" donde ellos deben crear tantas palabras como puedan en 5 minutos</p> <p>4. Verify in each group how many words they created and socialize the pronunciation and meaning.</p> <p>- Verificar cuantas palabras cada grupo creo y socializar la pronunciación y significado.</p>

Anexo 3

Análisis de observación

INSTURMENTO DE ANALISIS DE OBSERVACIÓN EN EL AULA

MATERIA Inglés	
CURSO 1A	NÚMERO DE ESTUDIANTES 32
TEMA DE LA SESIÓN Parts of the house	
SÍMBOLOS -CONVENCIONALES- IDENTIFICADOS EN EL ENTORNO DEL AULA, INTERIOR O EXTERIOR	
Se adapta planeación modelo PPP con el fin de implementar gamificación y actividades de movimientos para atraer la atención y obtener aprendizaje de vocabulario en inglés.	

ESTRATEGIA DIDÁCTICA PROPUESTA

De acuerdo con la planeación los estudiantes deben aprender el vocabulario sobre partes de la casa. Por medio del uso del cuaderno y dibujos.

A raíz de esto, en busca del uso de una estrategia lúdica y de recuperar el asombro por el aprendizaje de inglés, se implementó la gamificación y actividades con movimientos. Entonces, se les comunica a los estudiantes que la actividad consistía en salir al césped (les generó mucha emoción cambiar de entorno), luego de estar afuera ellos debían ponerse en posición boca arriba (acostados, se mostraban muy curiosos a la actividad, preguntando que iba ser la actividad), mientras tanto yo reproduje música de Mozart y les explique íbamos a leer un libro en conjunto y para esto debían realizar un círculo y jugar (rock, paper and scissors) quién ganará continuaría con la lectura del libro que incluía partes de la casa en inglés.

Iniciada la sesión algunos mostraron estar relajados, felices, concentrados en la lectura y unos pocos se cambiaron de posición por comodidad.

Al finalizar la actividad, hicieron comentarios de que chévere tomar la clase afuera, que la música había sido relajante y además estaban asombrados que casi todos habían podido leer porque habían ganado el juego propuesto, además mencionaron que habían entendido en general el libro porque refería palabras ya antes vistas de vocabulario de partes de la casa.

¿Considera que la estrategia propuesta logró vincular a los estudiantes gracias a la relación con elementos convencionales? No pasa nada si no se logró.		
SÍ X	NO	NO SÉ
En caso afirmativo, explique por favor en torno a qué elementos. Por medio la actividad se logró identificar el gusto por tomar una clase fuera del aula usando música, juegos con movimiento y lectura a sus intereses.		
Describa por favor cómo fue la vinculación de los estudiantes Desde que se menciona que la actividad sería fuera del aula, incluyendo música, juego y lectura divertida su disposición y gestos fueron muy positivos, la curiosidad se notó desde sus preguntas sobre de que iba ser la actividad, que música, que juego y que libro iban a leer.		
¿Las interpretaciones de los estudiantes mostraban que habían comprendido los conceptos que quería enseñar?		
SÍ X	NO	NO SÉ
En caso negativo, explique la situación y si logró resolverla para mejorar la comprensión Luego de la lectura hicimos una ronda de preguntas del vocabulario y el resumen del cuento, donde la mayoría participaron en inglés.		
¿Posee alguna evidencia escrita o audiovisual de las comprensiones a través del vínculo cultural? Visibilizarían del pensamiento.		
SÍ X	NO	
En caso de que el ejercicio de vinculación cultural haya sido efectivo, ¿pudo apreciar algún efecto en el ambiente social y/o emocional en el aula?		
SÍ X	NO	
En caso afirmativo, explique por favor la situación Pude evidenciar que por medio de una actividad lúdica involucrando el ambiente los estudiantes se demostraron asombrados ya que notaron que no solo el salón se pueden tener clases inglés, además de adaptar la actividad inicial de la planeación para hacer uso de un juego con movimiento y de no solo usar un libro o cuaderno si no por medio de la música y la lectura, desde su comodidad física.		



