

Fortalecimiento de la escucha selectiva en inglés de los estudiantes del ciclo 301 de un colegio público por medio de la gamificación.

Proyecto de grado Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas

Laura Milena Gómez Rodríguez

Andrés Santiago Toledo Cuervo

Claudia Patricia Franco Rodríguez



Universidad Libre

Facultad de Ciencias de la Educación

Programa Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas

Bogotá D.C. junio de 2021



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General

Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Libre. Biblioteca Bosque Popular
Título del documento	Fortalecimiento de la escucha selectiva en inglés de los estudiantes del ciclo 301 de un colegio público por medio de la gamificación.
Autor(es)	Gómez Rodríguez, Laura Milena Toledo Cuervo, Andrés Santiago
Asesor	Franco Rodríguez, Claudia Patricia
Unidad Patrocinante	Universidad Libre – Facultad de Ciencias de la Educación – Programa Licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades e idiomas
Palabras Claves	Gamificación, escucha selectiva, motivación, escucha.

2. Descripción

El presente trabajo de investigación fue desarrollado en el Colegio Nacional Nicolás Esguerra en el ciclo 301 de la jornada nocturna. Este proyecto se centró en fortalecer la escucha selectiva en inglés por medio de una propuesta didáctica enfocada en la gamificación, con el fin de motivar a los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera. Teniendo en cuenta que la problemática evidenciada fueron los bajos índices de motivación y las dificultades presentadas al momento de abordar la habilidad de escucha. Para abordar la problemática, se tomó como base la investigación acción la cual según su proceso de intervención permitió diagnosticar, implementar y analizar los resultados obtenidos de acuerdo con los objetivos



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

planteados. Para concluir, se determinó que los estudiantes encontraron una fuente de motivación significativa que generó un impacto positivo en el desarrollo de la escucha selectiva puesto que el proceso de asimilación de la información fue más efectivo debido a la disposición e interés de los estudiantes por el aprendizaje de la lengua inglesa.

3. Fuentes

- Aditya, D., Kerti, P., & Rahayu, L. (2020, 21 julio). *The effect of gamification based on balinese local story | Acitya: Journal of Teaching and Education*. Acitya: Journal of Teaching and Education. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/acitya/article/view/1368>
- Antich de León, R (1986). *Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras*. La Habana, Pueblo y T.
- Barrera, J., & Quiroga, S. (2016, 10 junio). *Uso de material audiovisual: desarrollo de la comprensión de escucha en un grupo de estudiantes del ciclo ii - jornada noche de una institución educativa distrital*. universidad libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9086/USO%20DE%20MATERIAL%20AUDIOVISUAL..pdf?sequence=1>
- Barrera, S., Birkigt, L., & Gómez, P. (2020, 25 agosto). *Gamified communicative activities: the impact of video-game dynamics in EFL students' cognitive engagement*. Repository UnBosque.
- Barriga, Arceo; Díaz, Frida y Hernández Rojas, Gerardo. 1998. *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill. Recuperado de. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>
- Bartolomé, M. (1992). *Investigación cualitativa en educación: ¿comprender o transformar?* Revista de Investigación Educativa, 20, P (7-36)
- Becerra, C. (2017, 20 noviembre). *Game-based learning and songs in the EFL classroom*. Repository Pedagógica. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3167>



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

- Bonilla – Castro, E. R. (1997). Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia: Norma
- Braun, V., & Clarke, V. (2006, 1 diciembre). *Using thematic analysis in psychology*. Worktribe. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/1043060>
- Brown, D. (2000). Chapter 9: Cross-Linguistic Influence and Learner Language [Libro electrónico]. En *Principles of Language Learning and Teaching* (Fifth Edition, p. 249). Pearson. http://angol.uni-miskolc.hu/wp-content/media/2016/10/Principles_of_language_learning.pdf
- Brown, D. (2000). Chapter 9: Cross-Linguistic Influence and Learner Language [Libro electrónico]. En *Principles of Language Learning and Teaching* (Fifth Edition, p. 252-254). Pearson. http://angol.uni-miskolc.hu/wp-content/media/2016/10/Principles_of_language_learning.pdf
- Cova J. Y. (2016). *La escucha en el contexto universitario. Una visión para su conceptualización desde el discurso académico* (tesis doctoral). Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Caracas, Venezuela
- Costales, Felipe (2000) Teoría de Juegos, I. U. P. Santiago Mariño, San Cristóbal, Venezuela. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/47265223.pdf>
- Dornyei, Z. (1998) Motivation in Second and Foreign Language Learning. *Language Teaching*, 31, 117-135. <http://dx.doi.org/10.1017/S026144480001315X>
- Echeverría, Rafael (2006). *Ontología del lenguaje*. Santiago: J.C. Sáez.
- Eisner E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. España: Paidós. Recuperado de <http://funes.uniandes.edu.co/6166/1/VazquezEnse%C3%B1anzaAlme2005.pdf>
- Esquivel, L. (2019, 12 septiembre). *Gamification: a mission to foster students' engagement and interaction in the EFL classroom*. Repository Pedagógica. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10368>
- Graham, S. (2006). Listening Comprehension: The Learners' Perspective. *System*, 34, 165-182. <http://dx.doi.org/10.1016/j.system.2005.11.001>
<https://media.neliti.com/media/publications/337024-problems-in-listening-english-2076f55c.pdf>



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

- González, C. (2015). *Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática / González González / ReVisión*. Revista de AENUI.
[http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path\[\]=152&path\[\]=290](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path[]=152&path[]=290)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- K. Werbach and D. Hunter, *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press, 2015. Recuperado de.
https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/4769/GAMILEARN17_paper_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kemmis, S. (1983). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes. Recuperado de
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Lindlof, T.R. and Taylor, B. (1995) *Qualitative Communication Research Methods*. Sage, Thousand Oaks.
- Magaña, J. (2017, 13 febrero). *Audio Trainer Play: Diseño De Una Aplicación Gamificada Para El Desarrollo De Las Destrezas Auditivas En Un Contexto De Enseñanza Secundaria*. Uned. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:master-Filología-TICETL-Jmagana/Magana_Redondo_Juan_Jose_TFM.pdf
- Mcgonigal, J. 2010. "Gaming can make a better world", conferencia en TED, Febrero, http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world. Html
- McMillan, J. & Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. 5° ed. Madrid: Pearson educación. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6521971.pdf>
- Morley, J. (1972) *Improving aural comprehension*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Reeve, J. (1994) : Motivación y emoción. Madrid. Mc Graw-Hill, P2-235 Recuperado de.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>

Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening* (Second Edition) [Libro electrónico].
Pearson.
[https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/\(Applied_Linguistics_in_Action\)_Michael_Rost-Teaching_and_Researching_Listening-Pearson_Education_ESL_\(2011\).pdf](https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/(Applied_Linguistics_in_Action)_Michael_Rost-Teaching_and_Researching_Listening-Pearson_Education_ESL_(2011).pdf)

Rost, M. (2011) *Teaching and researching listening* Pearson Education ESL.

Sampieri, R. (2003). *Metodología de la investigación*. México. MC Graw Hill Education.

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Madrid, España: UOC.
Recuperado de.
https://repositorio.tec.mx/ortec/bitstream/handle/11285/627961/Tesis_Martha%20Griselda%20Argueta%20Vel%C3%A1zquez%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Underwood, Mary. (1989) *Teaching Listening*. New York: Longman,

Wipf, J. (1984). *Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension*. *Foreign Language Annals*, 17, 345-48

Woolfolk, A. (1996). *Psicología de la educación*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>

4. Contenidos

El presente trabajo de grado se compone de 3 capítulos los cuales evidencian el proceso realizado para el desarrollo de la investigación desde la identificación del problema hasta los resultados y conclusiones generados a través de la aplicación de la propuesta pedagógica.

En el capítulo uno, se aborda la contextualización de la investigación, haciendo énfasis en la descripción de la problemática identificada, la justificación del estudio realizado y la



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

pregunta y objetivos generados, tras delimitar el objeto de estudio. Con base en ello se toman en cuenta antecedentes como sustento para el desarrollo de la investigación y se definen los constructos teóricos que la fundamentan.

En el siguiente capítulo, se describe el contexto y la población, se define el proceso metodológico que permite llevar a cabo el proyecto, para lo que se toma como referencia el paradigma interpretativo-cualitativo, fundamentado en un tipo de investigación acción. Por otro lado, se dan a conocer los instrumentos y procedimientos que fueron implementados para la recolección de datos y la propuesta didáctica de intervención realizada con base a la problemática identificada y los objetivos propuestos.

Finalmente, en el capítulo tres, se desarrolla el análisis de resultados que se genera a través de un estudio riguroso de los datos obtenidos a través de los instrumentos de investigación por medio de un proceso de codificación y categorización de la información. Lo que conlleva a concluir el estudio de investigación realizado y a establecer sugerencias para futuras intervenciones pedagógicas.

5. Metodología

La presente investigación se realizó siguiendo las directrices propuestas por el tipo de investigación acción y el enfoque cualitativo, los cuales fundamentaron el proceso de intervención metodológico, abordando una serie de instrumentos para la recolección de información como: diarios de campo, entrevistas, encuestas y observaciones aplicados durante



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

el desarrollo de la investigación. Con base a los datos recolectados, se realizó un proceso de codificación y categorización con base a la información más relevante y su relación con los constructos teóricos y antecedentes previamente establecidos, delimitando así los resultados obtenidos a través de la implementación de la propuesta pedagógica.

6. Conclusiones

La implementación de esta propuesta, permitió identificar las conclusiones que a continuación se presentan, teniendo en cuenta el fortalecimiento de la escucha selectiva a partir de la implementación de una propuesta pedagógica gamificada en el ciclo 301 del colegio Nacional Nicolás Esguerra:

- La gamificación fue una estrategia fundamental para motivar a los estudiantes durante el desarrollo de la escucha selectiva, generando interés por el aprendizaje de la lengua extranjera
- La propuesta didáctica gamificada permitió innovar en la metodología utilizada en la clase de inglés, siendo las sesiones de clase más atractivas para los estudiantes que generaron mayor participación por parte de ellos.
- La escucha selectiva tuvo un impacto positivo gracias al trabajo aplicado con las películas y las actividades gamificadas ya que los estudiantes lograron comprender la información solicitada.



UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA EN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
BÁSICA CON ÉNFASIS EN HUMANIDADES E
IDIOMAS

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

- Gracias al impacto positivo en la escucha selectiva, los estudiantes fueron capaces de codificar información para ponerla en práctica en el desarrollo de las actividades gamificadas.
- Las ayudas audiovisuales permiten una mayor facilidad para que los estudiantes identifiquen la nueva información y ésta sea recordada de forma sencilla en el transcurso de las actividades.
- Al potenciar la habilidad de escucha, es posible potenciar la pronunciación gracias a que la reiteración de sonidos hace que los estudiantes produzcan el sonido de la misma manera a cómo es percibido.

Elaborado por:	Gómez Rodríguez, Laura Milena. Toledo Cuervo, Andrés Santiago.
Revisado por:	Franco Rodríguez, Claudia Patricia.

Fecha de elaboración del Resumen:	16	07	2021
--	----	----	------

Principalmente agradecemos a Dios por permitirnos lograr cumplir esta meta correspondiente a nuestro ámbito profesional.

De igual forma, agradecemos a nuestros docentes, Claudia Patricia Franco y Andrés Mauricio Castillo por compartir su sabiduría y experiencia para el desarrollo del presente trabajo de investigación. Igualmente, a nuestras familias por su apoyo incondicional en cada etapa de nuestra vida.

Contenido

Introducción	4
Planteamiento del problema	5
Descripción de la situación problemática	5
Pregunta de investigación	7
Objetivos	7
Objetivo General	7
Objetivos específicos	7
Justificación	7
Antecedentes de la Investigación	9
Marco teórico	22
Gamificación	23
Qué no es gamificación	23
Elementos y estrategias de gamificación	24
Gamificación en la educación	28
Características propias de los juegos	30
Motivación	30
Tipos de motivación	31
Intrínseca	32
Extrínseca	32
La Escucha	33
Dificultades de comprensión auditiva	34
Escucha Selectiva	36
Aspectos metodológicos	38
Paradigma	39
Tipo de Investigación	39
Enfoque de Investigación	41
Contexto	42
Población	43
Instrumentos	43

Diario de Campo	43
Entrevista	44
Encuesta	45
Observación	46
Categorías de análisis	47
Propuesta pedagógica	49
Análisis y discusión de resultados	52
Temas	52
Conclusiones	58
Sugerencias	60
Referencias	61
Apéndices	67

Lista de tablas

Tabla 1. Propuesta planes de clase.	54
-------------------------------------	----

Lista de figuras

Figura 1, Elementos de la Gamificación	28
Figura 2, Dinámicas de la gamificación.	29
Figura 3. Mecánicas de la gamificación	30
Figura 4. Componentes de la gamificación	31

Introducción

Esta investigación se centra en la enseñanza- aprendizaje de una lengua extranjera y fue realizada en el ciclo 301 del colegio Nicolás Esguerra, población en la que se identificó la necesidad de fortalecer la habilidad de comprensión auditiva se evidenció que los estudiantes presentaban grandes debilidades en la habilidad de escucha y que además la poca comprensión de la misma los desmotivaba de manera significativa en su proceso de aprendizaje del inglés. Razones explícitas por las cuales se decidió abordar la gamificación como alternativa y medio de motivación para el fortalecimiento de la habilidad.

Para llevar a cabo la investigación, se tomó como base un conjunto de antecedentes a nivel local, nacional e internacional que fueron de gran aporte para identificar la viabilidad de la investigación. Además, el marco teórico de esta investigación se fundamentó en los siguientes constructos teóricos: gamificación, escucha, escucha selectiva, motivación y las fases de escucha.

Así mismo, se seleccionó la metodología de investigación acción ya que se adaptó de manera sistemática a las fases de intervención que aplicamos, conocidas como planeación, acción, observación y reflexión. Pasos que fueron pertinentes para recolectar la información necesaria que dio a conocer los resultados de la investigación.

Se diseñó e implementó la propuesta didáctica llamada “Learning By movies”, cuyo objetivo fue potenciar la comprensión de escucha selectiva a través de extractos de películas animadas y actividades gamificadas aplicadas durante tres fases conocidas como pre, while y post watching. Finalmente, se describen los resultados obtenidos a través de su respectiva aplicación, los cuales demostraron que la estrategia de gamificación contribuyó significativamente en la

comprensión de escucha selectiva y en la motivación e interés de los estudiantes para aprender inglés.

Planteamiento del problema

Descripción de la situación problémica

En el colegio Nacional Nicolás Esguerra ubicado en la localidad de Kennedy, se abordó una población de estudiantes mixta en género y edad de la jornada de la noche, con un número de estudiantes de alrededor de veinte por salón. La investigación del presente proyecto se realizó en el ciclo 301 en la asignatura inglés, con una intensidad horaria de dos horas semanales, una hora dada por la docente titular y la otra por los docentes en formación.

Como es evidente la intensidad horaria dedicada al inglés es mínima, lo cual incide en el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas. Además, cabe resaltar que se enfatiza especialmente en la gramática y en la escritura, puesto que según la docente titular (Apéndice 10) se facilita trabajar estos aspectos debido a que es realizado de forma lineal y estructurada, dejando de lado la integración y desarrollo de la oralidad y la escucha.

Con base en las observaciones realizadas, las cuales están consignadas en los diarios de campo (Apéndice 1, 2 y 3) se pudo evidenciar que los estudiantes tenían dificultades con la comprensión auditiva, pues argumentaban no comprender lo que escuchaban, aunque se desarrollaban actividades utilizando audios de nivel básico afirmaban que el contenido auditivo era muy rápido, lo que no les permitía retener información. A pesar de que los docentes en formación llevaban a cabo actividades de pre-escucha, reproduciendo varias veces el audio y

guiando la actividad de escucha, con el fin de que los estudiantes comprendieran y desarrollaran lo que se les proponía, los estudiantes no completaron los ejercicios de comprensión y se evidenciaba una alta desmotivación y poca participación durante las actividades propuestas para desarrollar esta habilidad.

Para corroborar lo anterior se diseñó una sesión de clase (Apéndice 14) con el fin de corroborar la problemática que se presentaba en la habilidad de escucha, para dicha sesión los estudiantes debían escuchar un audio dos veces, el cual abordaba experiencias de tipo familiar correspondientes a un nivel básico con el fin de responder 5 preguntas cortas de opción múltiple con base a la información brindada en el audio. En el transcurso de la actividad los estudiantes solicitaron la repetición del audio dos veces más porque argumentaban no comprender el contenido, lo que les impedía realizar la actividad. Finalmente, al solicitar las respuestas solamente un estudiante se decidió a participar e intentar responder, sin embargo, su aporte fue muy mínimo. Al momento de realizar el proceso de retroalimentación, la docente hizo pausas continuas en el audio para hacer entender a los estudiantes las preguntas y sus respectivas respuestas, explicando a profundidad el contenido, no obstante, se continuaba presentando la dificultad de comprensión y participación.

Por último, se entrevistó a la docente titular (Apéndice 10) y se aplicó una encuesta a los estudiantes (Apéndice 11) con el propósito de conocer sus perspectivas en cuanto a la clase de inglés y analizar sus opiniones con respecto al desarrollo de las habilidades de la lengua. Con base en la información recolectada por los instrumentos se confirmó que la problemática radicaba específicamente en la comprensión auditiva y la falta de motivación por parte de los estudiantes. Por esta razón, se hizo necesario trabajar esta habilidad por medio de actividades y materiales

didácticos que fueran acordes al grupo poblacional, y que lograran promover la participación y motivación del grupo en el aprendizaje de la lengua inglesa.

Pregunta de investigación

¿Cuál es la incidencia de la gamificación en el fortalecimiento de la escucha selectiva en inglés de los estudiantes del ciclo 301 de un colegio público?

Objetivos

Objetivo General

Determinar la efectividad que tiene la gamificación en el fortalecimiento de la escucha selectiva en inglés de los estudiantes del ciclo 301 de un colegio público.

Objetivos específicos

- Determinar el estado actual de la habilidad de escucha en inglés de los estudiantes del ciclo 301.
- Fortalecer la escucha selectiva en inglés mediante el diseño de una propuesta didáctica fundamentada en la gamificación
- Implementar la propuesta didáctica gamificada en actividades de escucha selectiva
- Analizar los resultados obtenidos de la implementación de la propuesta.

Justificación

Teniendo en cuenta la globalización, la lengua inglesa se ha convertido en una herramienta fundamental que brinda oportunidades en ámbitos profesionales, académicos, sociales y culturales.

Por tal motivo, la educación busca garantizar que los estudiantes adquieran los conocimientos y habilidades necesarias en el idioma, establecidos tanto en los deberes básicos de aprendizaje como en el proyecto nacional de bilingüismo, que tienen como fin generar una calidad educativa que le permita a los estudiantes ser competentes de acuerdo a las necesidades de la sociedad moderna.

Para lograr lo anteriormente mencionado es necesario que el estudiante desarrolle las habilidades comunicativas necesarias que le permitan comprender y comunicarse haciendo uso de la lengua extranjera, para que esto sea posible es necesario desarrollar y potenciar la habilidad de comprensión auditiva y así mismo a través de ella adquirir conocimientos gramaticales, sintácticos, fonológicos, y semánticos que generan un aprendizaje integral de la lengua y que también lleven al estudiante a involucrarse más a fondo con el contexto sociocultural de la misma. En este proceso, las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como dentro de un contexto sociocultural más amplio. (Wipf, 1984, p. 345).

Teniendo en cuenta la relevancia de la comprensión auditiva en el aprendizaje de una lengua extranjera, se vio la necesidad de potenciar la habilidad en la clase de inglés en el ciclo 301 del Colegio Nicolas Esguerra, a causa de las debilidades presentadas por los estudiantes durante el desarrollo de las clases, siendo la escucha en la cual se presentó mayor dificultad por parte de los estudiantes ya que se encontraban menos dispuestos en la clase, argumentando no comprender el contenido de los recursos auditivos, lo que generaba poco interés en este tipo de actividades relacionadas con la escucha, actitud que afectaba significativamente el proceso de aprendizaje del idioma.

Al centrarnos en las debilidades presentadas por el grupo en la comprensión auditiva en inglés y sus bajos índices de motivación se propusieron estrategias de gamificación como posible alternativa y medio para promover la motivación y el interés en el aprendizaje de una lengua extranjera. Además, es importante mencionar que la gamificación fue un factor fundamental en este proyecto de grado, ya que la gamificación busca involucrar distintas dinámicas del juego en aspectos no lúdicos, que ayudan a potenciar la motivación de los estudiantes y el desarrollo de metodologías innovadoras por parte de los docentes, cambiando significativamente la forma de enseñar los temas propuestos en los currículos de cada institución educativa por medio de recursos que promueven confianza y seguridad en el estudiante. González (2015) sostiene que “la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos, ayudando a que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sea tedioso para ellos, gracias a esto, se previene la deserción y falta de compromiso de los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de distintas competencias”.

Antecedentes de la Investigación

En la siguiente sección del presente documento, se mostrarán las investigaciones anteriormente realizadas por otros investigadores a nivel local, nacional e internacional. Cada uno de los proyectos acá presentes fueron realmente importantes dado que brindaron a la investigación elementos determinantes para su realización, en aspectos como: Diseños metodológicos, recursos, referentes conceptuales y demás componentes que caracterizan el proceso metódico como base de nuestro proyecto de grado.

Antecedentes locales. En el siguiente apartado se presentan los dos antecedentes locales consultados que abordan las temáticas de: comprensión auditiva y procesos de gamificación, cuyas

categorías son pertinentes para el desarrollo de las habilidades de escucha en una lengua extranjera y la influencia de la gamificación como factor motivacional.

La tesis de grado titulada “Uso de material audiovisual: Desarrollo de la comprensión de escucha en un grupo de estudiantes del ciclo II - Jornada de la noche de una institución educativa distrital” realizado por Jineth Barrera y Stefanny Quiroga en el año 2016, tuvo como objetivo desarrollar la comprensión de escucha en los estudiantes a partir de la utilización de herramientas audiovisuales que permitieran mejorar su nivel de comprensión auditiva en el proceso de aprendizaje del inglés.

Para este trabajo de investigación, los autores tuvieron en cuenta en el marco teórico la educación para adultos, debido a que tenían una población de 20 estudiantes que oscilaba entre los 14 a los 70 años, demostrando que no debía haber ningún tipo de exclusión en el proceso de impartición y adquisición de conocimientos. De igual manera Barrera y Quiroga se fundamentan de la definición de la Andragogía dada por Castro, Sánchez, Molina, Ramos y Tovar donde mencionan que “el adulto debe ser autónomo en el proceso de aprendizaje” por esta razón, los investigadores plantearon que las herramientas audiovisuales permitirían a los estudiantes generar autonomía en su formación académica y que favorecen significativamente al desarrollo de la escucha gracias a la posibilidad de trabajar el contenido propuesto por medio de ellos.

Para llevar a cabo la propuesta, se basaron en la investigación acción y en el enfoque cualitativo debido a que los autores evidenciaron que se podía aplicar una metodología fundamentada en el uso de herramientas audiovisuales, con el fin de generar un impacto positivo en la comprensión auditiva. Para lo que siguieron una serie de pasos pertenecientes a este tipo de

investigación, iniciando por un proceso de observación para determinar la problemática, diseñando un plan de acción que permitió mejorar la falencia de los estudiantes y evaluando el impacto generado después de la aplicación de la propuesta.

Al aplicar la propuesta y hacer un análisis de los resultados obtenidos, Barrera y Quiroga evidenciaron un fortalecimiento en la comprensión de escucha en la lengua extranjera (inglés) después de la implementación de elementos visuales y auditivas como libros, diapositivas, fotografías, conversaciones y grabaciones que contribuyeron con la adquisición de vocabulario. Y por ende a la mejora de la comprensión auditiva.

Finalmente, los investigadores concluyeron que los estudiantes podían asociar lo que escuchaban con la lengua materna después de la implementación de los recursos, sin embargo, Barrera y Quiroga (2016) afirman que “es necesario tener una organización de acuerdo con las etapas de escucha y así mismo apoyar a los estudiantes con elementos visuales para fortalecer la memoria a medio y largo plazo”. Aspectos a tener en cuenta al momento de abordar esta metodología en las clases de inglés.

El aporte de este proyecto de grado contribuyó en gran medida en el modo en cómo se debe trabajar la comprensión auditiva, haciendo énfasis en recursos pertinentes para desarrollar esta habilidad, permitiéndonos reconocer a nosotros como docentes en formación que en ocasiones los estudiantes no llegan a comprender los temas de una clase en lengua extranjera, por lo que se genera un sentimiento de frustración tanto a la asignatura como a sí mismo. Por este motivo, es importante que el desarrollo de esta habilidad reciba plena atención por nuestra parte para poder ayudar al estudiante a aprender.

El trabajo de grado titulado “*Game-based learning and songs in the EFL classroom*” realizado por Camila Andrea Becerra Plata en el instituto pedagógico nacional, en el año 2017, se enfocó en analizar la influencia que tenía el uso de canciones abordadas desde estrategias de ludificación en el desarrollo de habilidades de escucha en inglés, ya que los estudiantes de grado séptimo presentaban dificultades para responder preguntas, seguir instrucciones y entender el contenido de los mensajes en inglés. Por lo tanto, Becerra decidió realizar encuestas y diagnósticos que le permitieron corroborar que los estudiantes si tenían problemas en la habilidad de escucha, por lo que se centró en algunas razones que le permiten corroborar la problemática, dentro de las cuales se presentaban situaciones en las que la docente tenía que repetir la instrucción de dos a tres veces y en ocasiones debía utilizar el español para que la instrucción quedará totalmente clara para los alumnos. De igual manera, la investigadora se basó en los estándares básicos de educación para comprobar si el nivel de los estudiantes estaba a la par de los requerimientos solicitados por el ministerio de educación, ya que se evidenciaron algunos factores que afectan el proceso de aprendizaje como el ambiente que se fomentaba durante las clases, eventos disciplinarios y el dominio del grupo también incurrieron en la problemática identificada.

A causa de esto, Becerra quiso saber la influencia que las canciones podían llegar a tener sobre los estudiantes de séptimo grado que tenían un nivel de inglés A1 según el marco común europeo de referencia. Considerando que hay distintos factores como lo son el entorno social, el conocimiento previo de los estudiantes e incluso la calidad del audio de los materiales utilizados en clase, es usual que la parte de comprensión auditiva se deje de lado afirma la investigadora, por lo que decidió que era necesario diseñar actividades de escucha que no fueran demasiado

complejas con el fin de tener un proceso de escucha activo y frecuente para mejorar el desempeño de los estudiantes en esta habilidad.

Para este proyecto, Becerra empleó el tipo de investigación cualitativa con el fin de realizar un proceso de interpretación de los sucesos presentados en el desarrollo de la escucha a través de la lúdica en las clases de inglés, por otro lado, gracias a su intervención en este contexto educativo y su finalidad de aportar a la problemática determinó la investigación acción como la más adecuada para llevar a cabo la investigación. Para ello, estructuró y desarrolló su intervención en tres partes, en la primera parte de su proyecto, utilizó distintos tipos de listening (Responsive Listening, Selective Listening & Extensive Listening) basada en autores como Brown para ir desarrollando la habilidad de escucha e identificar la más adecuada para los estudiantes. En la segunda parte, Becerra implementó varios tipos de juegos los cuales estaban compuestos por fragmentos de canciones y juegos de TPR (total physical response). Finalmente, en la tercera parte de la investigación, la investigadora se enfocó en los factores que podrían influenciar el aprendizaje de los estudiantes como lo era el entorno estudiantil, la disciplina que había en el salón de clase y el manejo de los temas y la clase en general.

Para concluir, Becerra argumenta que los estudiantes de grado séptimo fueron capaces de reconocer el vocabulario estudiado en los fragmentos de las canciones gracias a las estrategias de ludificación, pero ella también afirma que es muy importante tener un desarrollo íntegro y simultáneo de las demás habilidades como lo son (el writing, reading and speaking) para que los estudiantes puedan desarrollar trabajos de listening donde están involucradas las otras habilidades del inglés. Menciona Becerra que, a pesar de que hay vocabulario ya trabajado en las canciones, los estudiantes mostraron dificultades al momento de la producción oral y escrita por ese motivo

está la recomendación anterior de trabajar simultáneamente distintas habilidades. Becerra (2017) afirma que “como los estudiantes están acostumbrados a escuchar la lengua extranjera únicamente en el profesor, al momento de realizar actividades con las canciones los estudiantes demostraron más inseguridad al no entender lo que se decía en cada canción”.

En conclusión, la investigación realizada por Becerra, generó un aporte significativo ya que a través de su experiencia en el desarrollo de su propuesta se evidencia cómo abordar las habilidades de escucha en la clase de inglés, precisando en la influencia de los tipos de escucha de acuerdo a las características de una población determinada, esto contribuye significativamente a nuestro proyecto ya que permite tomar como base la aplicación de la ludificación en actividades que promuevan la comprensión auditiva y que favorecen simultáneamente al aprendizaje de la lengua.

Antecedentes Nacionales. A continuación, se evidencian las investigaciones que fueron tenidas en cuenta como base para la realización de nuestro proyecto, cada una de éstas contribuyeron significativamente a nuestro proyecto, entre los temas aportados podemos ver la utilización de la gamificación como método para mejorar la comunicación y motivación de los estudiantes en las clases de inglés.

El trabajo de grado “Gamification: A Mission To Foster Students’ Engagement And Interaction In The Efl Classroom” realizado por la estudiante de la Universidad Pedagógica Nacional Laura Milena Esquivel Gómez en el año 2019, fue una investigación realizada en grado quinto en el colegio IED Domingo Faustino Sarmiento, sede B en la ciudad de Bogotá, el cual tenía como objetivo promover la motivación de los estudiantes en la clase de inglés por medio de

estrategias gamificadas que generarán espacios de interacción y trabajo cooperativo a través del uso de una lengua extranjera ya que los estudiantes presentaban grandes dificultades al momento de expresarse en inglés.

En la investigación se propone la gamificación como alternativa debido a que según autores como Kapp (2012) proponen que “las mecánicas y componentes del juego aportan significativamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje ya que generan motivación, promueven el interés por aprender y desarrollan en el estudiante la capacidad de solucionar problemas de manera estratégica en diferente contextos”, motivos por los que a autora aplica el proceso de gamificación de tal modo que el estudiante tenga un proceso de calificación basado en una rúbrica que le faciliten al estudiante tener un modelo de comportamiento, un sistema de retroalimentación que desarrollará una conciencia del proceso realizado, una meta para identificar el objetivo principal y finalmente unos niveles de juego que le permiten reconocer el progreso y mejorar en las habilidades de acuerdo a cada uno de las niveles, teniendo en cuenta que la principal dificultad de esta población se presentaba al momento de generar una interacción y comunicación haciendo uso de la lengua extranjera.

La autora diseñó su propuesta bajo la metodología estructurada en el paradigma de investigación cualitativa y el tipo de investigación acción siguiendo los parámetros establecidos por cada una de ellas y haciendo uso de instrumentos como entrevistas, diarios de campo y encuestas para recolectar la información y el análisis de resultados que requería para dar paso a la realización exitosa de su proyecto.

Al aplicar la propuesta a los estudiantes y analizar los resultados, la investigadora concluyó que la gamificación tuvo un gran impacto en la participación de los estudiantes, debido a que la

gamificación permitió crear un ambiente que se centró en el alumno, generando un acercamiento al aprendizaje de una forma más agradable y de forma continua, además, desarrolló una autonomía y conciencia en el alumno sobre su propio proceso. La gamificación fue una estrategia clave para atraer la atención del estudiante por medio de sus gustos e intereses en donde las emociones generadas por los juegos motivaron a los estudiantes a aprender y mejorar las habilidades del idioma interactuando entre ellos.

Se considera relevante tomar como base este trabajo de grado dado que, es posible constatar la viabilidad de aplicar como estrategia de motivación, distintos procesos de gamificación en el aula para potenciar habilidades comunicativas gracias a la interacción y uso en contexto real de la lengua, además, este proyecto sirvió como modelo para aplicar de manera simultánea un contenido en el aula a través de mecánicas y componentes del juego, ya que establece de manera metódica el procedimiento, la experiencia y el impacto generado en los estudiantes, lo que nos brinda una idea de cómo diseñar e implementar una actividad bajo los lineamientos de la gamificación.

El proyecto de grado titulado “Gamified Communicative Activities: The Impact Of Video-game Dynamics In Efl Students’ Cognitive Engagement”. Actividades comunicativas gamificadas: El impacto de las dinámicas de videojuegos en la participación cognitiva de los estudiantes de inglés como lengua extranjera realizado en la universidad del Bosque por los estudiantes Stefany Barrera, Lissy Viviana Birkigt y Paula Alejandra Gómez en el año 2020. Esta investigación se llevó a cabo en un colegio público en la ciudad de Bogotá en octavo grado, el objetivo de las autoras en este proyecto consistió en analizar el impacto que tenía la gamificación a través de actividades comunicativas enfocadas en la participación cognitiva de los estudiantes del curso.

Por medio de observaciones y de un proceso continuo de seguimiento en cada sesión de clase, las investigadoras lograron identificar las dificultades generales que presentaban los estudiantes, en primer lugar, determinaron la falta de compromiso cognitivo por parte del grupo y en segundo lugar los estudiantes demostraban una falta de confianza que no les permitía expresar sus ideas, lo cual afectaba significativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas. De acuerdo al contexto y la problemática presentada, se propone la gamificación como una alternativa que promueva la motivación como factor fundamental para desarrollar la habilidad de escucha, participación e interacción continua de los estudiantes en las clases de lengua extranjera. Como consecuencia de lo anterior, las autoras de esta investigación definen la gamificación “no como el hecho de premiar al estudiante con buenas calificaciones sino, adaptar el tópico de la asignatura para que éste sea más adecuado a las necesidades de los aprendices”. Según esto, las actividades comunicativas gamificadas atrajeron la atención de los estudiantes y de igual manera, mejoró el ambiente académico, debido a que se evidenció colaboración entre los mismos alumnos durante el desarrollo de este tipo de actividades.

Debido a lo anteriormente mencionado, las autoras escogieron la investigación acción como modelo de estudio para poder identificar y determinar la problemática, desarrollar la propuesta y el plan de acción, y así mejorar el rendimiento de los alumnos en las habilidades comunicativas en el inglés como lengua extranjera, siguiendo el proceso estipulado por el tipo de investigación seleccionado, el enfoque utilizado fue carácter cualitativo que permitió generar una adaptación al proceso de aprendizaje de los aprendices según el desempeño de cada uno de ellos.

Durante la aplicación de estas actividades y el análisis de resultados se concluye que los estudiantes demostraron mayor compromiso gracias a que éstas los animaban y desafiaban a hacer

uso de sus habilidades comunicativas, por lo que los autores argumentan que la aplicación de la gamificación enfocada en el desarrollo de habilidades comunicativas en contextos de inglés como lengua extranjera podrían ser una forma posible de mejorar el compromiso cognitivo y el nivel de lengua.

Esta investigación es de gran importancia para nuestro proyecto ya que nos sirvió como base para identificar la forma en que la gamificación puede ser utilizada para motivar a los estudiantes sin tener la necesidad de presionarlos con las notas y exámenes para evidenciar el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos. Gracias a esto, fue posible potenciar las habilidades comunicativas a través de la participación e interacción continua con los estudiantes y, adaptando las temáticas con referencia a las necesidades de los alumnos, el aprendizaje será significativo y útil para el desarrollo personal, social y cultural del estudiante en situaciones donde necesite expresarse en una lengua extranjera, teniendo la seguridad suficiente para que se dé un proceso comunicativo eficaz.

Antecedentes Internacionales. En el siguiente apartado se presentan los trabajos enfocados en el desarrollo de habilidades auditivas en la lengua inglesa a través de estrategias de aprendizaje basadas en la gamificación.

Este proyecto de maestría titulado “*Audio Trainer Play: Diseño De Una Aplicación Gamificada Para El Desarrollo De Las Destrezas Auditivas En Un Contexto De Enseñanza Secundaria*” realizado por Juan José Magaña (2017) en España para la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). El investigador vio la necesidad de crear una aplicación ya que actualmente nos encontramos con una generación llamada “nativos digitales” que tienen la

facilidad de utilizar distintos dispositivos tecnológicos que están al alcance de casi todas las personas alrededor del mundo y se adapten al contexto de los aprendices. Magaña decidió crear esta aplicación sin conocimiento alguno sobre programación con el fin de mejorar destrezas orales y auditivas en los estudiantes, teniendo en cuenta que son en las que más dificultades se presentan, mencionando que en el mercado (tiendas móviles) hay distintas aplicaciones las cuales son creadas por personas que sí poseen el conocimiento para crear este tipo de programas pero que no son lingüistas, por lo tanto, no habrá una enseñanza eficaz ni contextualizada según Magaña. Viendo esta necesidad, Magaña decidió juntar un grupo de lingüistas con un pequeño grupo de expertos en computación para así crear una aplicación que fuera eficaz.

Magaña decidió implementar esta aplicación para que los estudiantes la utilizarán en su tiempo libre a través de sus teléfonos inteligentes, incluyendo el trabajo simultáneo de contenidos relacionados con la realidad de los estudiantes y un proceso de retroalimentación que incluía transcripciones de los recursos auditivos con el fin de tener conocimiento continuo de los niveles de comprensión y de avance del estudiante, obtenido así un gran beneficio en el manejo y dominio de la lengua. Con esta aplicación, el objetivo principal era incrementar la motivación de los estudiantes, por lo que se incluyeron elementos de la gamificación para promover el interés y agrado de los estudiantes por el aprendizaje del idioma.

Antes de crear la aplicación, el investigador abordó la metodología que más se adecuaba a sus pretensiones por lo que se fundamentó en el enfoque mixto, efectuando un proceso continuo de observación, aplicando un cuestionario a distintos estudiantes antes de utilizar ATP (Advanced Teaching Program) con el fin de analizar y contrastar el efecto en cuestionario de entrada con el

cuestionario de salida, realizando análisis de datos bajo técnicas de triangulación que le permitieron determinar el impacto causado después de la intervención con el grupo.

Ya para concluir, el autor se enfoca directamente en las necesidades de los estudiantes, generando beneficios educativos por medio de recursos que hacen parte del diario vivir de los estudiantes y que pueden ser muy funcionales al momento de aprender un idioma, lo que se evidencio en los resultados obtenidos al poner a prueba la aplicación puesto que favoreció en el desarrollo de factores motivacionales que fueron valiosos para potenciar las destrezas auditivas en el aula y que gracias al diseño propuesto generaban procesos constantes de retroalimentación reflejados en la transcripción de los audios y la socialización de respuestas de las actividades, las cuales permitían establecer un proceso de conciencia en los usuarios con el fin de identificar las debilidades para posteriormente mejorarlas.

Es importante mencionar que este proyecto de investigación fue tenido en cuenta por nosotros ya que las dificultades presentadas en ese grupo determinado y las alternativas propuestas como posible solución se asimilaron a las nuestras, tomando como referencia el mejoramiento de habilidades auditivas a través de componentes de la gamificación trabajados por medio de una aplicación tecnológica, lo que nos permitió tener conocimiento de la aplicación de este tipo de recursos por medio de un medio virtual, puesto que nuestra intervención en este momento debe desarrollarse de este modo, ya que las clases se desarrollan sólo de manera virtual a causa de los cambios generados por la situación de la pandemia, por lo que tomamos como guía el trabajo de contenidos auditivos en inglés de manera eficaz por medio de productos tecnológicos. Por otro lado, enfatiza en que nosotros como docentes tenemos la capacidad de generar cambios en nuestras

metodologías, implementando recursos que se adapten a los intereses y realidad de los estudiantes con el objetivo de fortalecer las necesidades evidenciadas en un proceso educativo.

La investigación titulada “The Effect Of Gamification Based On Balinese Local Story Toward Students’ Listening Comprehension”, realizada por Komang Agus Dio Aditya, Putu Kerti Nitiasih, Luh Gd Rahayu Budiarta, fue desarrollada en una escuela de primaria localizada en una aldea de Alturán en el año 2020, la población en la cual se centró la investigación constaba de un total de 21 estudiantes de grado quinto, este estudio tenía como objetivo verificar el efecto que tenía la gamificación en la comprensión de escucha desarrollada por los estudiantes a través de historias balineses; para la investigación se diseñaron y aplicaron prepruebas y postpruebas con el fin de analizar el impacto que tuvo el uso de la gamificación en el mejoramiento de la comprensión auditiva.

Para abordar este estudio se da inicio con el concepto y la importancia de la comprensión auditiva a través del uso de la gamificación se considera seguir los cuatro pasos de la historia local Balinesa que tiene como fin mejorar la comprensión de escucha. Las etapas por las cuales está constituida la gamificación basada en historias locales son las siguientes: Inicialmente se debe experimentar, luego, es necesario desarrollar una actividad que involucre la habilidad de escucha, como tercer paso está la socialización de la actividad, finalmente se reflexiona sobre los resultados obtenidos y la actividad desarrollada, teniendo en cuenta que la problemática presentada en el grupo radicó en la dificultad de comprensión auditiva, debido a factores como la falta de compromiso e interés por el aprendizaje en los estudiantes.

El tipo de investigación utilizada en este estudio fue la investigación experimental, la cual le permitió al autor aplicar las pruebas correspondientes en determinado grupo ya que en este tipo de análisis se selecciona una parte de la población a estudiar, sin embargo, el grupo de estudiantes será calificado con la misma rúbrica de evaluación y las pruebas a realizar serán de acuerdo al orden en que se brinda la información. Dado esto y según el tipo de investigación, es posible evidenciar el avance y desarrollo del conocimiento en la población estudiada gracias a las pruebas de entrada y de salida.

Al aplicar la propuesta y las actividades centradas en el desarrollo de la comprensión auditiva a través de historias balinesas orientadas por medio de la gamificación, los autores concluyen que tanto en los análisis descriptivos como en los resultados de las pruebas fue posible determinar que, los estudiantes obtuvieron un mejor desempeño y lograron escuchar y comprender las historias con mayor facilidad gracias a la gamificación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se tomó como base este antecedente ya que se identificaron similitudes con la problemática, población y objetivo de nuestra investigación, además demostró la viabilidad de potenciar la comprensión auditiva por medio del juego y nos permitió tener una base para adaptar y aplicar la propuesta por medio de la gamificación en nuestro proyecto.

Marco teórico

En la presente sección se mostrarán los constructos tenidos en cuenta para el proceso de investigación de este proyecto de grado, los cuales fueron la fundamentación teórica de esta investigación.

Gamificación

La gamificación propone el uso de técnicas y elementos relacionados con el juego, que no son específicamente lúdicos o recreativos, como medio para promover y generar la motivación en el usuario, generando así un cambio de conducta que permite persuadirlo a cumplir un objetivo previamente establecido. Lo que se logra según Teixes (2014) “a través de la aplicación de recursos como juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) que permitan modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación”.

La gamificación pretende incentivar, motivar y brindar una guía de resolución de problemas por medio de estrategias que hacen uso del juego. Para esto es necesario traer a colación una serie de características que componen el juego, en primer lugar, las mecánicas del juego, las cuales permiten distinguir su logística y modo de funcionamiento. En segundo lugar, la parte de diseño estético del juego, encargado de cautivar y llamar la atención del jugador. La estrategia lúdica cuya finalidad es generar un desafío por medio de retos. Asimismo, la motivación que pretende incentivar y despertar un interés significativo por parte del usuario que lo llevará automáticamente a modificar una conducta, y finalmente la resolución de problemas con el propósito de lograr unos objetivos y metas propuestas, gracias a la suspicacia y a las estrategias del jugador.

Qué no es gamificación

El concepto de gamificación ha venido siendo relacionado con múltiples temáticas que reflejan similitudes pero que claramente no son o no se refieren a lo mismo. Este término se ha interpretado y abordado desde diferentes estrategias y/o recursos que incluyen el juego, entre ellos la conocida Teoría de Juegos planteada en 1944 por Neumann y Morgenstern la cual “consiste en

una serie de razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar aspectos estratégicos. Por naturaleza, a los humanos no se les da muy bien pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa” (Costales, 2000). Esta teoría propone el uso de múltiples herramientas y metodologías que tienen como fin promover la interacción, competitividad y estudiar el desarrollo del pensamiento lógico y racional en el ser humano a través de escenarios que permiten identificar formas de actuar y, diversos cambios de comportamiento del individuo de acuerdo a situaciones mediadas por el juego.

Teniendo en cuenta lo que plantea la teoría evidentemente hace uso del juego, pero no es específicamente gamificación. No podemos entender como gamificación exclusivamente el hacer uso del juego como un medio de recompensa para el usuario, o simplemente el crear una actividad lúdica con el fin de cumplir un objetivo, ya que la idea central es hacer uso del juego y de sus características no solo con el fin de entretener, medir o bonificar sino de generar estrategias de atracción y motivación que hagan del usuario un personaje activo, que influye de acuerdo a su forma de actuar en el juego, para así lograr de forma implícita modificar conductas en el usuario.

Elementos y estrategias de gamificación

Es necesario tener claro que, para realizar el diseño y aplicación de gamificación en una temática o actividad, se deben seguir ciertos parámetros con el fin de diseñar estrategias óptimas, para ello, Kevin Werbach y Hunter (2015) propone el DMC conocido como, el uso de dinámicas, mecánicas y componentes que hacen efectivo el proceso de gamificación. Gracias a que brindan atención prioritaria al rol del jugador y su influencia en los factores propuestos por el juego. El objetivo principal de la gamificación consiste en generar un cambio de conducta a través de una

actividad o una temática que proponga una serie de logros u objetivos que el usuario logre alcanzar a través su motivación y participación

Para el desarrollo de un proceso de gamificación se deben tener en cuenta unos parámetros y requisitos conocidos según Kevin Werbach y Dan Hunter (2015) como “Las mecánicas, componentes y dinámicas del juego, las cuales son funcionales porque permiten tener un proceso de seguimiento de los jugadores. Estos elementos hacen un proceso de gamificación eficaz gracias a sus aportes implícitos y explícitos en el usuario durante el juego.



Figura 1, Elementos de la Gamificación¹

Las dinámicas entendidas por Kevin Werbach y Dan Hunter (2015) como “la forma en que se ponen en marcha las mecánicas” son el medio por el cual es posible determinar los tipos de comportamiento que posee cada usuario de acuerdo con los aspectos relacionados con el juego. En primer lugar, estímulos de recompensa considerados como beneficios obtenidos por lo realizado durante el mismo, en segundo lugar, el status del juego que permite dar un valor al jugador a nivel

¹ La figura 1 ha sido extraída de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

social, en tercer lugar, los logros que generan satisfacción a modo personal y despiertan un factor de competitividad que determina la superación del usuario.

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzosos.

Figura 2, Dinámicas de la gamificación.²

Las mecánicas se entienden según Kevin Werbach y Dan Hunter (2015) como “los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento” ya que proponen la recolección de objetos con el fin de bonificar e incentivar a los jugadores. Establecen un sistema de puntuación que permita dar a conocer una retroalimentación constante del proceso realizado, proponen que se categorice por niveles, ya que por medio de esto es posible identificar la evolución y el progreso del jugador y así mismo clasificarlo de acuerdo a su posición durante el juego, incluye los retos como desafíos que promueven la competitividad, el uso de incentivos como motivador del jugador y sus niveles de compromiso con el mismo. Finalmente, el proceso continuo de retroalimentación para que el usuario tenga conocimiento de sus debilidades y fortalezas y pueda potenciarlas de forma estratégica.

² Figura 2 extraída de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Figura 3. Mecánicas de la gamificación³

Para finalizar, se encuentran los componentes definidos según Kevin Werbach y Dan Hunter (2015) como “los recursos y herramientas utilizados para el diseño de una actividad gamificada” todos los elementos mencionados en la siguiente tabla son fundamentales en un proceso de gamificación ya que generan una inmersión más significativa de los jugadores y brindan una oportunidad para que el jugador obtenga un aprendizaje a través del juego.

³ Figura 3. Extraída de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
	Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias

Figura 4. Componentes de la gamificación⁴

Gamificación en la educación

Teniendo en cuenta los conceptos previos de la gamificación, se hace necesario abordar esta temática desde el punto de vista educativo, con el fin de analizar su impacto y efectividad en este contexto. Teixes (2014) propone “La gamificación en la educación como un proceso de formación y aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectiva para ellos, para el impartidor y para el promotor de ésta.” ya que por medio de ella se establece un vínculo entre el docente y el alumno que se caracteriza por lograr un objetivo común que conlleva a una mayor productividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La gamificación se propone como una alternativa a una serie de situaciones que son comunes en aula y que afectan significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje, entre ellas se recalcan la baja capacidad de concentración y retención, la exigencia de conocimientos

⁴ Figura 4. extraída de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

aplicados de una forma teórica y no práctica, escasez de recursos y entornos inadecuados, el desarrollo de clases completamente tradicionales, el poco interés por la parte emocional y motivacional de los estudiantes, etc. La gamificación es una técnica de aprendizaje que permite cumplir objetivos, promover el conocimiento, fortalecer habilidades, involucrar a los estudiantes por medio de procesos de motivación e incentivación gracias a características que son provenientes del juego, las cuales permiten cautivar al público y hacerlo activo en este proceso de aprendizaje a través de estímulos como recompensas, motivación, competitividad, trabajo cooperativo e individual, resolución de problemas y retos con niveles de dificultad.

El juego permite que el usuario atraviese un proceso de exploración y experimentación que lo lleve a diseñar una serie de estrategias y de técnicas de resolución de problemas y es aquí donde se debe incluir y trabajar simultáneamente el contenido educativo que se pretenda abordar, por lo que es necesario que el juego incluya una serie de instrucciones a seguir, una regla que cumplir y un objetivo claro, en este caso la gamificación es de gran viabilidad en el aula ya que pretende motivar a los estudiantes en los contenidos educativos a través de estrategias que hacen uso del juego y es por medio de esta metodología que es posible que el alumno haga parte de su proceso de forma activa, participativa y voluntaria.

Al hablar de gamificación es necesario abordar el juego, ya que son sus elementos el medio por el cual se realiza un proceso de gamificación exitoso. La definición de juego ha sido planteada desde diferentes posturas y autores a lo largo del tiempo, en las cuales se ha enfatizado en que el juego hace parte fundamental en el desarrollo de los seres humanos, iniciando desde etapas muy tempranas correspondientes a la infancia y que se van reflejando en diferentes ámbitos de la vida adulta, es gracias al juego que se generan entornos de interacción, cooperatividad, experimentación

y aprendizaje, Estos factores potencian significativamente el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas y el desarrollo integral del individuo.

Características propias de los juegos

El juego según Jane McGonigal (2010) “se compone de cuatro rasgos característicos identificados como objetivos, normas, feedback y participación voluntaria”. El objetivo visto como el logro que usuario pretende alcanzar por medio de la participación y estrategia durante el juego, las normas quienes establecen unos parámetros e indicaciones a seguir durante el juego, el feedback por el cual se tiene conocimientos del proceso del usuario, es decir de los logros alcanzados y los objetivos a cumplir y finalmente la participación voluntaria permite tener una mejor experiencia del usuario durante el juego despertando su interés y participando de manera autónoma en el juego.

Es importante tener claridad en que la gamificación no hace uso del juego como medio específico para llegar al aprendizaje, su intención no es brindar un refuerzo de contenidos a través del juego, sino que más bien hacer uso de estos elementos y técnicas del juego para promover el aprendizaje con el fin de persuadir los comportamientos e intereses de los estudiantes bajo el seguimiento de las características anteriormente mencionadas, diseñadas con el fin de cumplir unos objetivos académicos.

Motivación

El proceso de gamificación ha sido abordado desde el ámbito psicológico teniendo en cuenta que la motivación es una prioridad en el juego y en el diseño de estrategias gamificadas debido a que su objetivo principal es estimular la motivación del usuario para el desarrollo de una actividad específica.

Anita Woolfolk (1996) define la motivación “como un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta” por lo que la motivación permite determinar el objetivo de una acción de acuerdo a la disposición que presenta el individuo, esta acción voluntaria es la que lo lleva a generar una acción específica basada en una serie de condiciones que se determinan de acuerdo a las necesidades, el contexto, los objetivos y pretensiones que se desean lograr por medio de un proceso motivacional.

De acuerdo al concepto de motivación es posible generar una relación significativa entre la motivación y el aprendizaje, dado que la motivación según Barriga (1998) significa “poner en movimiento o estar listo para la acción”, lo cual evidentemente se aplica en un contexto educativo, donde los estudiantes deben ser estimulados para promover su voluntad de aprendizaje, siendo la motivación un proceso de vital importancia en el individuo ya que permite que este pueda ser guiado en el ejecutamiento de una acción que tenga un propósito educativo. Por tanto, según Woolfolk (1996) “la motivación debe ser vista como un estado de ánimo constante en el salón de clases y como una cualidad permanente en sus alumnos”, en donde se involucran las actitudes del docente y los estudiantes, el interés y la voluntad del grupo con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y de brindar una formación integral al individuo.

Tipos de motivación

La motivación ha venido abordando dos enfoques que se desarrollan de manera interna o externa al individuo y son conocidos como motivación intrínseca y motivación extrínseca, según Reeve (1994) “se establecen como dos fuerzas que impulsan a los individuos a tener comportamientos determinados”, las cuales son entendidas de manera distintiva pero que pueden presentar una interrelación de acuerdo con la forma en cómo sean abordadas.

Intrínseca

La motivación intrínseca es conocida como una actividad realizada por un individuo de manera voluntaria con el fin de generar una superación a nivel personal, que conlleve un crecimiento personal gracias a unos logros adquiridos. Este tipo de motivación suele caracterizarse por la autonomía de un individuo, influenciado generalmente por motivos de gusto, deseo y voluntad, factores indispensables para brindar experiencias de aprendizaje, tenidas en cuenta como procesos de autorrealización.

Extrínseca

La motivación extrínseca es una acción generada mediante una serie de estímulos externos, que tienen como objetivo persuadir la conducta del individuo para obtener un resultado determinado, este tipo de motivación pretende realizar un proceso persuasión que despierte el interés por medio de factores compensatorios y que son de conocimiento del individuo.

Es relevante hacer uso de estos dos tipos de motivación al abordar la gamificación desde un punto de vista educativo, por lo que debe haber un equilibrio tanto en la motivación intrínseca como extrínseca, puesto que las dos son evidentes en el proceso de enseñanza aprendizaje y que, aunque no se desarrollen al mismo tiempo, si se pueden derivar una de la otra.

Teniendo en cuenta que la gamificación en un principio abordaría la motivación extrínseca, donde el estudiante tendrá un conocimiento previo de las mecánicas, dinámicas y componentes del juego, sería motivado por una serie de estímulos de compensación que lo conducirán a tener una experiencia y un comportamiento estratégico con el fin de cumplir un propósito educativo. Este tipo de motivación consciente generará en el estudiante un deseo personal y un sentimiento de

satisfacción que lo impulsará a realizar este tipo de actividades de manera voluntaria con el fin de tener un logro personal y que finalmente será reconocida como una motivación de tipo intrínseco.

La Escucha

Rost (2011, P. 11) Afirma que la escucha es “un proceso por el cual se permite recibir y codificar los sonidos percibidos”. Es decir, se refiere al sonido percibido por el oído y la interpretación (el significado) que le da el cerebro, ya sea por asociación, contexto o experiencias previas. Adicionalmente, Wipf (1984, P. 345) afirma que “la escucha es la capacidad que tiene cada persona para identificar distintos sonidos, comprendiendo las palabras, vocabulario y las estructuras gramaticales dentro de determinado contexto”. Teniendo en cuenta las dos definiciones anteriormente citadas, se evidencia que escuchar es la facultad del ser humano de codificar sonidos, dándoles un significado dependiendo en el lugar y la situación en que se encuentre la persona. De igual forma y de acuerdo con Brown (2000, P.249) define la escucha como “el proceso psicomotor de captar las ondas de sonido a través del oído, donde éstas se transfieren al cerebro gracias a impulsos nerviosos y son procesadas con el conocimiento adquirido anteriormente. Es decir que gracias al momento en que el cerebro percibe los sonidos por medio de corrientes eléctricas es capaz de relacionar el conocimiento previo con la información percibida.

Según lo anteriormente mencionado, se evidencia que escuchar es la capacidad de codificar y generar una interpretación de los sonidos. Por otra parte, para Echeverria (2006, P. 141) oír “es la capacidad biológica de las personas y de algunos animales para percibir sonidos, generando una reacción en determinados órganos que son los encargados de captar aquellas ondas sonoras que se encuentran en el espacio”. A lo que se refiere a que oír es la capacidad física de captar los sonidos

y, escuchar es la capacidad de percibir el sonido dándole importancia a la información captada la cual el cerebro relaciona con experiencias y conocimiento previo.

Dificultades de comprensión auditiva

Según Graham (2006) el problema principal para las personas que se les dificulta la habilidad de escucha en una lengua extranjera es la falta de vocabulario que puede existir en el aprendiz y el poco conocimiento de estructuras gramaticales de la lengua. Por lo tanto, es posible ver que cuando una persona que está aprendiendo el inglés como lengua extranjera y aún no ha tenido el contacto con la parte gramática y tampoco posee conocimiento de vocabulario será muy complejo la comprensión de los audios incluso cuando hay un pre-listening que permite el conocimiento del tema que será tratado en el input. De igual forma, es común que los estudiantes pierdan cierto contenido del audio debido a que se centran en traducir palabra por palabra para así tener toda la información, pero cuando se utiliza esta técnica suele suceder que el audio ya se ha acabado cuando el estudiante sabe el significado de la palabra que ha estado buscando.

De acuerdo con lo anteriormente mencionado, Brown (2000, P. 252;254) afirma que existen diversas dificultades de escucha las cuales los estudiantes se enfrentan debido a distintos factores como los siguientes:

- En primer lugar, está el agrupamiento de palabras, este es causado cuando el estudiante trata de memorizar determinada cantidad de palabras en una oración con el objetivo de retener determinada información, sin embargo, existe la posibilidad que el estudiante trate de escuchar palabra por palabra generando una pérdida de información.

- En determinados audios, existe la posibilidad de que se utilicen muletillas que conviertan el audio en algo complejo y redundante causando que los aprendices novatos se confundan. Estas muletillas usualmente proporcionan información adicional y a futuro con la habilidad más desarrollada, el estudiante puede sacar ventaja de éstas.
- En audios de inglés auténtico, es común identificar modificaciones que llegan a cambiar el sonido al momento de hablar, por ejemplo, las contracciones como “I’ll” suelen confundirse con sonidos similares haciendo que la idea inicial pueda ser tergiversada a consecuencia de esta modulación del sonido. De igual manera sucede con el “linking” de una oración corta. Este tipo de modificación en el lenguaje inicialmente es compleja de comprender ya que los aprendices no conocen este tipo de situaciones específicas de la segunda lengua.
- Este aspecto tiene la característica de mostrar que el inglés posee expresiones que no corresponden a ninguna estructura gramatical, por lo que los estudiantes (con ayuda del docente) deben empezar a conocer este tipo de expresiones que están presentes en determinados contextos.
- Existen ocasiones que como docentes escogemos diversos audios para complementar temas relacionados con el pasado encontraremos determinadas expresiones que en la actualidad no son utilizadas. Con relación a esto, los docentes debemos preparar con antelación las clases y en caso de utilizar este tipo de audios con expresiones coloquiales debemos explicarlas a los estudiantes antes de generar un proceso evaluativo.

- La fluidez que hay en el input dado a los estudiantes influye en la escucha, inicialmente el estudiante solicitará que el audio sea más lento, pero como docentes debemos ir aumentando la dificultad.
- Gracias a la comprensión oral es posible modular el habla como lo haría una persona nativa, generando acentuaciones según el tipo de palabra y usando la entonación en oraciones interrogativas. Por lo anteriormente dicho, es importante seleccionar el audio con el fin de que el estudiante pueda identificar este tipo de oraciones y complementar la parte de producción oral de la segunda lengua.

Escucha Selectiva

De acuerdo con Morley (1972) La escucha selectiva es “escuchar objetivos previamente propuestos que permiten identificar información específica y ésta es tomada en cuenta para el desarrollo del objetivo anteriormente planteado”. Es decir, se genera un proceso de aprendizaje organizado el cual comienza desde tareas sencillas donde se presenta determinada información al estudiante para que durante el proceso tenga un conocimiento previo sobre el tema escogido con el fin de que el alumno pueda desarrollar las tareas asignadas.

Con respecto a este tipo de escucha, es muy importante que los estudiantes tengan un conocimiento previo sobre el input a recibir, ya que Underwood (1989) “afirma que no es justo para los estudiantes escuchar una información nueva sin haber tenido un acercamiento previo al tema debido a que, sin éste, se dificulta más el uso de las habilidades de escucha”. Esto quiere decir que como docentes, debemos evitar pensar que los estudiantes ya conocen un tema determinado y enfrentarlos a éste omitiendo una introducción, esta breve explicación servirá para que los estudiantes que ya conocen o saben del tema puedan recordar lo ya aprendido y, por otra

parte, los estudiantes que no tienen relación con la temática puedan saber de qué se tratará la nueva información a recibir, teniendo conocimiento básico pero esencial para la comprensión del input a escuchar.

Según Rost (2002) es necesario preparar al estudiante para que este pueda recibir un input y comprender lo que escuchan. De acuerdo con lo anterior, es fundamental que los estudiantes no solo vayan tomando nota de lo que están escuchando, sino que también lo captado sea importante para tanto para el desarrollo de la comprensión auditiva como para poder cumplir con las tareas asignadas. Según lo mencionado, como docentes debemos incentivar a los estudiantes para que su atención esté dirigida completamente al elemento audiovisual preparado para la clase, teniendo en cuenta que se debe presentar información previa a los alumnos como guía y les sea más fácil la comprensión del input. Ya cuando los estudiantes adquieran más conocimiento sobre la segunda lengua, se puede ir aumentando la dificultad en las actividades propuestas.

Fases de escucha

De acuerdo con Cova (2012) propone un modelo de las fases de la escucha adaptando el modelo de Pavoni (1982); O'Malley (1984), el cual se fundamenta en que existen varios momentos: La preescucha, la fase durante la escucha y la post-escucha. Cada una de estas fases es elemental para que el proceso de comprensión de escucha se lleve a cabo eficazmente. La fase uno o preescucha, es plenamente la etapa de planeación, donde se determinan los objetivos y el propósito de escuchar determinado input. Es decir, en esta fase inicial, se genera la preparación con referencia al audio a escuchar, de igual manera, es donde es explicada la actividad a desarrollar guiando a los estudiantes para que ellos sepan cómo será abordada.

En la segunda fase, que se lleva a cabo durante la escucha y de acuerdo con Cova (2012) es cuando el estudiante podrá predecir qué sucederá, podrá apoyarse de imágenes (en caso de ser un recurso audiovisual) y el docente servirá de tutor para que el estudiante pueda comprender lo solicitado, incluso reproduciendo varias veces el input. De acuerdo con lo anterior, se puede decir que es la parte más compleja tanto para los estudiantes como para el docente, puesto que el objetivo y el ideal es que todos los estudiantes puedan llegar a comprender y de esta manera sean capaces para desarrollar la actividad planteada.

En tercer y último lugar, Cova (2012), propone la etapa de la post-escucha, y de acuerdo con ella, en esta fase se logra evidenciar si el objetivo planteado en la primera fase se cumplió y así determinar si los estudiantes lograron comprender. Según lo anterior, en esta fase se debe evaluar la comprensión de escucha, esto a través de pruebas, juegos o incluso, revisando nuevamente el input para realizar una respectiva retroalimentación de lo realizado.

Finalmente, Cova (2012) concluye diciendo que “la memoria es la facultad psíquica que permite retener y recordar el mensaje transmitido, ya sea a corto, mediano o largo plazo”, dicho esto, es importante tener en cuenta el tipo de input que serán trabajados con los estudiantes, según el nivel que ellos tengan en la lengua, el nivel de complejidad de audio y las ayudas que permitan a los estudiantes percibir y retener el mensaje, esto con el fin de que la comprensión de escucha sea potenciada a través de estas fases.

Aspectos metodológicos

Marco Metodológico

En la siguiente sección, se presentará el tipo de investigación utilizado en el presente proceso, de igual manera se podrá evidenciar el enfoque investigativo según el contexto y la población donde se llevó a cabo este proyecto y finalmente los instrumentos que fueron aplicados para determinar el propósito del proyecto de grado.

Paradigma

De acuerdo con Martínez (2003) “surge como respuesta al paradigma positivista y parte de la premisa de la dificultad para entender la realidad teniendo en cuenta el punto de vista de cada persona donde el conocimiento adquirido brinda más posibilidades para resolver y responder problemas o preguntas que se presenten”. De acuerdo con lo anterior, cada persona reacciona de manera distinta según las experiencias que haya vivido y cada quién enfrentará cada situación permitiendo obtener nuevos conocimientos o complementar los previos.

Tipo de Investigación

Para el presente proyecto de grado nos basamos en una metodología enfocada en el diseño de investigación acción debido a que se pretende poner en práctica un plan de acción con el fin de generar una transformación educativa de acuerdo a una problemática en específico, Stephen Kemmis (1983) describe la investigación acción como: “una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de las propias prácticas sociales o educativas, la comprensión de estas prácticas, y las situaciones en las que se efectúan estas prácticas” este tipo de investigación

se adaptó efectivamente a nuestro objetivo y al proceso metodológico desarrollado de manera continua y estructural que se implementó en la investigación por medio de una serie de fases propuestas por este modelo, conocidas como planificación, acción, observación y reflexión.

La investigación acción sigue un modelo reconocido como un espiral de pasos que inicialmente se da por medio de un proceso de diagnóstico de planificación y observación, en el cual se identifica una necesidad y se implementan unas estrategias a aplicar por medio del desarrollo de un plan de acción flexible que contribuya a la resolución de la problemática previamente identificada, se lleva a cabo este plan de acción y se relaciona con los instrumentos y el análisis de datos y se finaliza por medio de la reflexión y evaluación del proceso con el fin de reconocer el impacto generado.

Este modelo metodológico fue seguido de manera lineal y continua, se llevó a cabo durante diferentes fases, en primer lugar se abordó una población determinada en donde gracias a métodos de observación y un análisis constante del grupo se encontró una situación que afectaba los estudiantes a nivel general, enfocada en una serie de debilidades presentadas por los estudiantes al momento de abordar la habilidad de escucha en la clase de inglés a causa de factores de interés y motivación por parte del grupo, posteriormente, se procede a corroborar la situación presentada por medio de múltiples instrumentos de recolección de datos que permitieron definir con mayor claridad la problemática, una vez finalizado ese paso se ejecuta un plan de acción centrado en el desarrollo de la habilidad de escucha por medio de estrategias de gamificación, al dar inicio a la aplicación de la propuesta, se analizan los resultados obtenidos después de la intervención para finalmente evaluar el impacto generados a través de la propuesta y determinar las conclusiones del proceso

Como conclusión, seleccionamos este tipo de investigación ya que el contexto educativo se adapta significativamente debido a que aborda la enseñanza como un proceso de investigación donde el docente junto con la población como participantes activos son capaces de generar un cambio transformación de acuerdo con las necesidades de un grupo determinado, por lo que estas fases fueron fundamentales para llevar a cabo esta investigación de manera viable, verídica y exitosa.

Enfoque de Investigación

Con respecto al tipo de investigación definida para este trabajo de grado, se llegó a la conclusión de que el enfoque cualitativo era la mejor opción debido al tipo de población de estudio y los objetivos planteados, ya que para Bartolomé (1992) la investigación cualitativa es “la comprensión del contexto de estudio y se enfoca en una transformación social, siendo abierto y flexible” refiriéndose a que durante el proceso de estudio se pueden producir cambios y se adaptan según las necesidades de la población.

Teniendo en cuenta que el enfoque cualitativo el investigador tiene como objetivo construir conocimiento en los participantes estudiados y de acuerdo con McMillan y Schumacher (2005) el enfoque cualitativo “permite ampliar el conocimiento de los fenómenos de estudio promoviendo acciones para la acción social” quiere decir que como investigadores debemos mirar cómo podemos mejorar la calidad de vida de los estudiantes a través diferentes acciones que puedan ser adaptadas a ellos según el contexto en el que se encuentren.

De igual forma, la recolección de datos en este tipo de enfoque es sumamente importante, ya que permite la adaptación del proyecto, ya sean objetivos o incluso la pregunta de investigación,

esta información puede ser recolectada a través de diarios de campo, entrevistas, encuestas y al contrario del enfoque cuantitativo que se basa a partir de resultados numéricos. El enfoque cualitativo brinda la posibilidad de detallar el campo de estudio y para Eisner (1998) el análisis de esta información “permite interactuar con la sociedad y entender el comportamiento de ésta”. Según lo anteriormente mencionado, el enfoque cualitativo da la posibilidad al investigador de comprender la forma de actuar de la población de estudio.

Contexto

El presente proyecto de grado se realizó en el colegio Nacional Nicolas Esguerra (IED) ubicado en el barrio Lusitania en la localidad número 8 (Kennedy). La institución educativa se encuentra en la Calle 9 N°68-52 en Bogotá. Esta institución educativa tiene dos jornadas de estudio, la jornada única y nocturna, esta última tiene educación a nivel de primaria como media básica.

El colegio tiene como misión el "desarrollo de procesos de pensamiento desde modelos constructivistas" y con relación al PEI está enfocado en el aprendizaje significativo para crear ciudadanos libres, capaces de entender nuevas realidades y responder al proceso de globalización. Esto a través del trabajo autónomo que genere en los estudiantes desarrollar su nivel cognitivo que concientiza al estudiante a construir su proyecto de vida y adopte una postura crítica frente a lo que sucede en el país con el fin de actuar de forma justa.

La visión de la institución en la asignatura de inglés es que el estudiante pueda interactuar con diversas formas de pensamiento que hay alrededor del mundo, por lo que la presente investigación permite desarrollar una habilidad de la parte comunicativa fundamental como lo es

la escucha. Así mismo, como formadores, se busca evaluar a los estudiantes tanto cualitativa como cualitativamente facilitando la comprensión en las diversas asignaturas donde se evidencie el progreso en el periodo de formación académica.

Población

La población que fue partícipe de estudio está constituida por estudiantes de la jornada nocturna del ciclo 301 de la clase de inglés, Con un total de 18 estudiantes donde el 75% de la población son mujeres y el 25% son hombres, con un promedio de edad desde los 15 hasta los 57 años. El estrato socioeconómico de los estudiantes oscila entre el estrato uno hasta el estrato tres.

Instrumentos

Para llevar a cabo la investigación propuesta se hizo uso de una serie de instrumentos y técnicas que cumplieron con las fases propuestas por el tipo de investigación acción y el enfoque cualitativo preestablecido en la investigación, los cuales condujeron a la recolección y análisis de datos pertinentes para la evaluación de la propuesta.

Diario de Campo

De acuerdo con Bonilla y Rodríguez (1997. P. 129) el diario de campo es “un instrumento que le permite al investigador realizar un proceso de observación constante donde el investigador va tomando apuntes sobre los eventos más importantes que le brinden la posibilidad de ordenar, analizar e interpretar aquella información recolectada”.

De acuerdo con lo anterior, el diario de campo es considerado como una libreta para la persona que está haciendo el estudio, pueda recopilar datos relevantes durante determinado tiempo

según el comportamiento de la población de estudio. Durante una sesión de clase pueden suceder diversos eventos y puede que nos olvidemos de información crucial para el desarrollo de la investigación por lo que en los diarios de campo se puede ir recolectando estos datos sin afectar el curso de la clase. Cabe la posibilidad de que haya un observador no participante en la clase y desarrolle el diario de campo mientras el otro investigador realiza la clase.

En la presente investigación se registró un total de seis diarios de campo, tres de ellos realizados con el fin de determinar y establecer la situación problémica presentada en los estudiantes del ciclo 301 del colegio Nicolás Esguerra con respecto a la comprensión auditiva en inglés (Apéndice 1, 2 y 3). En cuanto a los otros tres diarios fueron elaborados de acuerdo a una serie de observaciones realizadas durante cada una de las aplicaciones de la propuesta didáctica enfocada en la gamificación. (Apéndice 5, 6 y 7)

Entrevista

Según (Sampieri, Fernández y Batista, 2003) “ la entrevista es un diálogo intencionado entre el entrevistado y el entrevistador , con el objetivo de recopilar información sobre la investigación, bajo una estructura particular de preguntas y respuestas.”, este instrumento permite recolectar datos puntuales, ya que facilita la interacción entre las dos partes, debido a que es un recurso práctico, dinámico y flexible que contribuye significativamente en el acceso a la información con el objetivo de tener un conocimiento a profundidad de un hecho determinado.

Para diseñar y aplicar este tipo de instrumento es importante reconocer los tipos de entrevista existentes que se desarrollan de acuerdo a las pretensiones del investigador y que se categorizan de la siguiente manera entrevista estructurada, en la cual se plantean y dirigen las

preguntas de una forma sistemática y organizada direccionando las respuestas con base a una opciones específicas y previamente establecidas y por otro lado la no estructurada que plantea los cuestionamientos de manera abierta y flexible.

La entrevista fue instrumento prioritario en la recolección de datos de esta investigación ,gracias a su practicidad y flexibilidad en la aplicación, se diseñó una entrevista de tipo semiestructurada centrada en la docente titular con el fin de tener mayor conocimiento sobre los procesos educativos brindados en la institución a nivel general, las experiencias y estrategias pedagógicas abordadas por la docente durante las clases y las características particulares del grupo a nivel general y específico, incluyendo aspectos característicos de los estudiantes que interviene en el proceso educativo y las fortalezas y debilidades del grupo durante el desarrollo de cada una de las habilidades que componen la lengua inglesa, datos que dieron paso a la delimitación y reconocimiento de la problemática presentado en el curso gracias a la comunicación e interacción generada por la entrevistada y los entrevistadores. (Apéndice 10)

Encuesta

Otro de los métodos abordados para la realización de la presente investigación fue la encuesta, la cual se define como “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir” (Sampieri 2003). Acudimos a este instrumento debido a su viabilidad y a su facilidad al momento de obtener datos de manera rápida y eficaz, motivo por el cual se adoptó a nuestra pretensión de recolectar información pertinente y específica de variables enfocadas en procesos de enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera en el aula por parte de los estudiantes. Por medio de esta alternativa logramos evaluar la percepción de los estudiantes de acuerdo a ciertas temáticas en las

cuales quisimos hacer énfasis para identificar el proceso de los estudiantes en la asignatura de inglés de acuerdo a cada una de las habilidades y temáticas propuestas durante las clases.

Se aplicó una encuesta (Apéndice 11) de tipo directo con una serie de preguntas cerradas que proporcionaban opciones múltiples con el fin de tener mayor precisión y asertividad en lo que se cuestionaba, el propósito de la encuesta consistió en identificar las fortalezas y debilidades presentadas por los estudiantes de acuerdo a las habilidades, en analizar la influencia del tipo de actividades que se desarrollan en el aula y en las temáticas más pertinentes de acuerdo a la población esto con el fin de buscar la mejor manera de desarrollar las clases y así mismo aportar a la mejora de dificultades presentadas a nivel general.

Se aplicaron dos encuestas más, una de ellas con la finalidad de determinar el contenido auditivo más adecuado para la propuesta con base en la población y sus características. (Apéndice 12) La otra realizada al final de las intervenciones con el objetivo de identificar el impacto que generó la propuesta en los estudiantes. (Apéndice 13)

Observación

La observación, según Sampieri (2003) "es el método que permite la recolección de información de forma organizada por etapas o categorías de, alguna situación o evento observable." Dado lo anterior, este instrumento fue muy importante en la investigación debido a que nuestro objetivo con éste, fue identificar diversos fenómenos que llegaron a presentarse en las sesiones de clase con los estudiantes, esto con relación al comportamiento y conducta de cada uno de ellos.

Para la recolección de la información, se tuvo en cuenta la “observación como participante” y ser “participante en la observación” planteadas por Lindlof (1995). El objetivo de la observación como participante es generar una relación entre el investigador y los diferentes colaboradores de un determinado contexto (docentes y directivos en el caso de una institución educativa) con el fin de corroborar las hipótesis planteadas y limitar la información a investigar. Es importante mencionar que este proceso de delimitación, va de la mano con el instrumento de la entrevista (Apéndice 10).

De igual manera, se tuvo en cuenta el “ser participante en la observación” que permite relacionarse con los miembros de la población de estudio sin necesidad de ser un miembro directo. Esta técnica, permite que el investigador pueda observar desde distintos puntos de vista para que pueda obtener la información necesaria. Al igual que en la “observación como participante” la participación en la observación se relaciona con otro instrumento, en este caso, la encuesta. Por lo que la investigación se puede ir adaptando a las necesidades, gustos y preferencias de los estudiantes.

Como resultado de las observaciones realizadas, permitieron fundamentar la hipótesis de la problemática inicial, gracias a la contribución hecha por el docente titular en la entrevista y los resultados obtenidos en la encuesta a los estudiantes se pudo corroborar esa información para finalmente desarrollar este proyecto de investigación.

Categorías de análisis

Para realizar el análisis de datos se implementó el análisis temático propuesto por Braun y Clarke (2006). Según estas autoras, el análisis temático es un método para analizar datos en el cual

los investigadores realizan un estudio sistemático de la información obtenida con el fin de identificar temas en los datos obtenidos, para así dar respuesta a la pregunta de investigación.

Siguiendo a estos autores el análisis se llevó a cabo de la siguiente manera:

Estudio de la información: Se realizó un análisis detallado de los instrumentos que se utilizaron en la investigación, en este caso, los diarios de campo y la encuesta.

Codificación: En esta fase se codificó la información que se consideraba relevante para la investigación. A continuación, se presenta un ejemplo de dicha codificación:

D: Diarios (Apéndice 4,5, 6)

Diarios	
D:	<p>D4: Las actividades gamificadas hicieron que los estudiantes entraran en confianza con la actividad y participaran de manera activa.</p> <p>D5: Los estudiantes asimilaron fácilmente el vocabulario gracias a los recursos visuales brindados por los juegos.</p> <p>D6: Aprender jugando favorece de manera significativa el aprendizaje de la lengua inglesa.</p>

E: Encuesta (Apéndice 13)

Estudiantes
<p>E1: “muy dinámicas y que nos llevó a comprender de una forma muy chevere el inglés”</p>

E2: “Lúdicas, queda más en la memoria, no produce aburrimiento”
E3: “las actividades que mas me gustaron fueron las peliculas juegos
E4: “Se me transformaron en un método mejor para aprender más inglés & gracias a esto eh aprendido más”
E5: “si por que me los audiovisuales nos ayuda a captar mas el aprendisaje”
E6: “gíacias a los videos mejoíe la pónunciación”

Generación y revisión de los temas: En esta fase se analizaron los códigos y la información y se seleccionan y descartan temas:

- La gamificación tiene una incidencia positiva en la escucha selectiva.
- La motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- Fortalecimiento de la pronunciación a través de la comprensión auditiva.
- Aprender jugando permite que los estudiantes tengan una participación activa en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

Propuesta pedagógica

Con base a la problemática identificada en los estudiantes de ciclo 3 del colegio Nicolás Esguerra, se implementó una propuesta didáctica titulada “Learning by Movies”, la cual tuvo como objetivo fortalecer la habilidad de comprensión auditiva en inglés por medio de la gamificación en el aula.

El diseño de la unidad se estructuró en diferentes momentos, en primer lugar, se determinó el contenido auditivo que se iba abordar con los estudiantes para trabajar la escucha selectiva en inglés, por lo que se decidió hacer uso de cortos de películas infantiles animadas como recurso auditivo acorde a las características e intereses temáticos del grupo, lo cual se precisó por medio de una encuesta (Apéndice 12). Estos recursos se trabajaron con los estudiantes por medio de tres fases conocidas como pre-watching, while-watching y post-watching. El contenido auditivo de los cortos de cada película se trabajó siguiendo el modelo de escucha selectiva motivo por el cual se planificaron y desarrollaron una serie de actividades gamificadas que cumplieran con los parámetros anteriormente mencionados.

Todas las actividades fueron gamificadas fueron diseñadas en línea, compartidas y guiadas por los docentes ya que debido a la contingencia generada a causa del Covid 19, las clases debían ser orientadas de manera virtual en su totalidad, motivo por el cual se hizo uso de plataformas digitales que cumplieran con los requisitos de la gamificación y se adaptaban significativamente para abordar la habilidad de escucha.

A continuación, se precisan los contenidos de películas que fueron abordados durante las sesiones de aplicación de la propuesta con su respectivo objetivo a cumplir.

Tabla 1. Propuesta planes de clase.

Sesión	Tema	Objetivo	Plan de clase	Gamificación
1	Película Shrek	Identificar información específica de un extracto de una película	1 (Apéndice 4)	-Pre-watching: (Flash Cards) -Post-watching Who wants to be millionaire

2	Película Abejas	Identificar ideas específicas de un extracto de una película	2 (Apéndice 5)	Pre-watching Match up Post-watching Roulette
3	Película Buscando a Nemo	Identificar detalles específicos de un extracto de una película	3 (Apéndice 6)	Pre-Watching Wordsearch Post-Watching Test

Análisis y discusión de resultados

En este capítulo se da a conocer el análisis y discusión de resultados junto con las conclusiones finales de la investigación.

La primera parte de análisis de resultados se da teniendo en cuenta los temas que fueron identificados durante el proceso de análisis sistemático de datos, interpretación que se llevó a cabo tomando como referencia la información más relevante arrojada en los instrumentos y su relación con el marco teórico y los antecedentes que sustentan el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Con el fin de llevar a cabo el análisis correspondiente de los temas previamente identificados y la comprensión de las temáticas que se generaron con la implementación de la propuesta didáctica. Para realizar este proceso, se escogieron los datos que se recolectaron en el diario de campo de cada sesión (Apéndice 4, 5 y 6) y los resultados de la encuesta (Apéndice 13) que se aplicó a los estudiantes.

Temas

En el presente apartado, se realizará un análisis de los temas identificados en el desarrollo de la propuesta por medio de los datos codificados en los diarios de campo y en la entrevista final de los estudiantes, para dar a conocer la información encontrada en los instrumentos de recolección de información se emplearon los siguientes códigos: De acuerdo a la información anterior y haciendo seguimiento al objetivo de la investigación se clasificaron dos categorías principales, la primera de ellas enfocada en la implementación de la gamificación y la otra en el desarrollo de

escucha selectiva. De las cuales se derivaron un grupo de subcategorías generadas por los instrumentos de recolección de datos, las cuales fueron en primer lugar, la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En segundo lugar, la contribución que tienen las ayudas audiovisuales durante el proceso de las actividades de escucha, el aprendizaje de pronunciación a través de los contenidos auditivos y finalmente, que aprender jugando permite que los estudiantes tengan una participación activa en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

La gamificación tiene una incidencia positiva en el desarrollo de escucha selectiva

El uso de estrategias gamificadas enriquece los procesos educativos, generando diversas formas de abordar los conocimientos, su uso en el aula favorece en el reconocimiento y asimilación de la información de forma más efectiva por parte de los estudiantes. Además, puede influir en su impacto emotivo y en su interés por las clases de acuerdo con López Pujato y Medina Bravo (2007). Tras apoyarnos en el uso de juegos durante las aplicaciones, los estudiantes estuvieron más atentos y prestos ya que estos recursos eran vistos como apoyo para el desarrollo de las actividades de escucha selectiva que fueron propuestas. Lo anterior se evidencia en los diarios de campo (Apéndice 4 y 5) y encuesta (Apéndice 13)

DC4: “los juegos fueron complemento para comprender el contenido de las actividades”.
(Apéndice 4)

E5: “*Si por que se aprende mejor y uno esta mas atento*” (Apéndice 13)

Por otra parte, los estudiantes manifestaron en la encuesta (Apéndice 13) que los recursos gamificados les permitió comprender y relacionar de forma más fácil los contenidos presentados en los videos gracias a que les generaba una idea previa de la información.

DC5: “Los juegos favorecieron en el reconocimiento de las palabras por parte de los estudiantes.” (Apéndice 5)

E6: “*Siento que eso nos ayuda a usarlo en lo cotidiano y analizar todo lo que vemos*” (Apéndice 13)

La gamificación como herramienta motivadora para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

La gamificación es una estrategia significativa en el aprendizaje de una lengua extranjera ya que por medio de ella se activa en el estudiante la motivación para aprender. Teixes (2014). Durante la implementación de la propuesta fue posible evidenciar que los juegos despertaban una motivación en los estudiantes al momento de desarrollar las actividades, lo que se constató por medio de los instrumentos.

DC4:“El juego de *¿Quién quiere ser millonario?* impulsó a los estudiantes a participar generando un deseo por ganar, lo que motivó al grupo en general.” (Apéndice 4)

E1: “*Porque nos motiva aprender mucho con métodos así*” (Apéndice 13)

DC5: “Los estudiantes se mostraron animados, queriendo participar de manera continua durante los juegos desarrollados en la clase”. (Apéndice 5)

La motivación es de gran relevancia en un proceso educativo ya que a través de ella se puede promover la voluntad en los estudiantes por aprender según Woolfolk (1996) “la motivación debe ser vista como un estado de ánimo constante en el salón de clases y como una cualidad permanente en sus alumnos” lo que mejorará significativamente un proceso de aprendizaje. Durante las aplicaciones, la motivación fue un aspecto positivo ya que generaba en los estudiantes una mejor actitud y disposición frente al aprendizaje del idioma.

E1: *“me motivan mucho las actividades por que me divierto aprendiendo el ingles”*
(Apéndice 13)

DC4: Los estudiantes se motivan a participar de manera continua gracias a la metodología propuesta por los juegos (Apéndice 4)

La gamificación es una técnica de aprendizaje que se compone de una serie de elementos conocidos como DMC (dinámicas, mecánicas y componentes del juego) cuyo objetivo es motivar a los estudiantes por medio de características del juego, de acuerdo con Kevin Werbach y Dan Hunter (2015). La novedad de los juegos en la clase atrajo la atención de los estudiantes, haciendo que estuvieran prestos y motivados a aprender. Hechos reflejados en el diario de campo (Apéndice 4) y la entrevista (Apéndice 13).

DC6: “El juego llamó la atención de los estudiantes gracias a estímulos compensatorios que además de que los involucró, los motivó a participar”. (Apéndice 6)

E2: *“Me han gustado varias actividades la que más me gustó fue de resolver los juegos entre todo el salón”*. (Apéndice 13)

Lo anterior constata que las actividades gamificadas fueron una herramienta motivadora en el desarrollo de la clase, ya que los estudiantes participaban activamente en cada una de ellas. Sin embargo, es importante mencionar que los estudiantes al transcurrir las sesiones de clase fueron cambiando de actitud, siendo cada vez más participativos y a la vez, mostrando más interés hacia la dinámica de las clases. Según Dörnyei y Otto (1998) esto sucede debido a que la motivación se crea de forma progresiva en los estudiantes.

Aprender jugando

Según Teixes, (2014) “la gamificación en la educación es un proceso de formación y aplicación de recursos de los juegos que permite modificar los comportamientos de los alumnos por medio de la motivación, para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectiva para ellos”. Al aplicar la gamificación en las clases, los estudiantes se divertían mientras aprendían, lo que se reflejaba en su nivel de atención, participación y buena disposición en el desarrollo de las actividades. Datos recopilados en los diarios de campo (Apéndice 4, 5 y 6) y en la encuesta. (Apéndice 13)

DC5: “Los estudiantes se mostraron más dispuestos y receptivos durante el desarrollo de actividades gamificadas”. (Apéndice 5)

E3: “*con estas actividades tenemos el animo de seguir aprendiendo mas*” (Apéndice 13)

Por otro lado, según la encuesta aplicada (Apéndice 13) los estudiantes manifestaron que la practicidad y la dinamicidad de las actividades les permitió retener más fácilmente lo aprendido durante las sesiones en la lengua inglesa y así mismo abordar el aprendizaje de una lengua extranjera de forma más placentera para ellos.

DC6: “Los estudiantes se mostraron interesados ya que el diseño de las actividades gamificadas facilitó la comprensión de los contenidos trabajados en la clase”. (Apéndice 6)

E4: “*Si, bastante por que nos ayudo a captar de una forma muy didactica y rapida el ingles*”. (Apéndice 13)

Durante la aplicación de la propuesta se pudo evidenciar la efectividad de la gamificación ya que de acuerdo a la información recolectada en los diarios de campo (Apéndice 4, 5 y 6) los estudiantes se mantuvieron motivados y activos, lo que se reflejó en su participación continua en las actividades, demostrando mayor interés en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. De acuerdo a lo anterior se determina que aprender jugando permite que los estudiantes centren su atención en el juego y que su experiencia durante el mismo favorezca el desarrollo cognitivo de manera más práctica y menos teórica.

Fortalecimiento de la pronunciación a través de la comprensión auditiva

El desarrollo de la comprensión auditiva tiene una incidencia positiva en el aprendizaje de pronunciación de la lengua inglesa ya que hace énfasis en las habilidades comunicativas, Antich de León (1986). Esta habilidad promueve el trabajo continuo de aspectos prosódicos, de entonación y articulación, lo que permite que los estudiantes reconozcan los sonidos y de esta forma tengan la capacidad de interpretarlos y producirlos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que este proceso no se desarrolla de inmediato, sino que se genera de manera gradual y que para reflejar su evolución debe ponerse en práctica de manera continua.

DC4: “El recurso audiovisual ofrecido por la plataforma aportó significativamente a obtener un conocimiento previo de las palabras haciendo énfasis en su significado y pronunciación”. (Apéndice 4)

E6: “*gracias a los videos mejore la pronunciación*”.

En cuanto a la etapa de implementación de la propuesta, las películas subtituladas permitieron ser tomadas como una guía de pronunciación para los estudiantes, ya que en algunos casos tenían conocimiento del vocabulario gracias a las actividades de pre-watching pero lo que no identificaban era la respectiva pronunciación de cada palabra, para lo que los contenidos auditivos de películas fueron de gran aporte debido a que le facilitó a los estudiantes relacionar lo escrito con lo dicho, llevándolos a comprender los contenidos y a producir palabras por medio de repetición.

E8: “*me ayuda a pronunciar bien las palabras*” (Apéndice 13)

E7: “*Yo por lo menos si e aprendido mucho la pronunciación y los profes explican muy bien*”. (Apéndice 13)

Conclusiones

Como resultado del presente proyecto investigativo y de la información obtenida a través de los procesos de análisis de datos, es posible concluir que la implementación de la propuesta didáctica gamificada tuvo un impacto significativo en la escucha selectiva de la lengua inglesa en los estudiantes del ciclo 301 del Colegio Nacional Nicolás Esguerra.

Con base en lo anterior, la gamificación fue una estrategia de gran utilidad para motivar a los estudiantes durante el trabajo de escucha selectiva ya que les generó mayor interés por el

aprendizaje del idioma, asumiendo el proceso de aprendizaje como un método dinámico, práctico y fácil de desarrollar. Motivo por el cual, los estudiantes participaron continuamente, disfrutando lo que los juegos proponían y tomando mayor provecho de los contenidos. Esto demostró una actitud más favorable por parte de los estudiantes durante el desarrollo de las clases.

También, es posible afirmar que la propuesta didáctica gamificada fue de gran innovación en la clase de lengua inglesa, ya que se abordó el aprendizaje de la lengua de un modo más atractivo y cautivador. Esto produjo que los estudiantes tuvieran mayor disposición e interés por aprender, constatando que el aprendizaje basado en los intereses de los estudiantes es más satisfactorio y productivo.

Por otro lado, la gamificación generó espacios de aprendizaje que contribuyeron en la práctica de la lengua gracias a la actitud que demostraron los estudiantes a través de los juegos, despertando en ellos un deseo de participar y estar más activos en las clases, proceso que los llevó a involucrarse y apropiarse más del aprendizaje del idioma.

En cuanto al fortalecimiento de escucha selectiva, el trabajo de las películas junto con las actividades gamificadas fue pertinente debido a que generó un impacto positivo en los estudiantes al momento de comprender el contenido de los videos, facilitando el desarrollo de las actividades propuestas y contribuyendo de manera integral en el aprendizaje de la lengua.

Cabe recalcar, que las ayudas audiovisuales ofrecidas también fueron de gran soporte durante la implementación de la propuesta, puesto que los estudiantes tomaban estos recursos visuales ofrecidos por los juegos como medio para reconocer e identificar el contenido brindado a través de las películas, lo que generó un aprendizaje de manera íntegra en las habilidades de la

lengua, permitiendo que los estudiantes comprendieran y resolvieran con mayor facilidad las actividades propuestas en cada fase.

Finalmente, el contenido auditivo de las películas potenció la pronunciación de determinadas palabras abordadas de acuerdo a la temática de la sesión, ya que se tomaron los recursos auditivos como guías prácticas de pronunciación que posteriormente contribuyeron a la habilidad oral por medio de la imitación y producción de sonidos.

Sugerencias

Cuando se realice una propuesta didáctica basada en la gamificación es conveniente disponer de mayor tiempo para cada clase, ya que una hora no es suficiente para desarrollar en totalidad las actividades. Además, todos los estudiantes deben participar activamente en cada una de las tareas propuestas para que de esta manera incida en cada uno de ellos y se logre un efecto en su proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

De igual manera, al abordar la escucha selectiva es pertinente llevar a cabo un análisis del contenido auditivo a trabajar con base al nivel de lengua de los estudiantes, esto con el fin de diseñar actividades que respondan al nivel de los estudiantes ya que si es más complejo, los estudiantes se desmotivarán, afectando así el proceso de aprendizaje del inglés.

Referencias

- Aditya, D., Kerti, P., & Rahayu, L. (2020, 21 julio). *The effect of gamification based on balinese local story* / *Acitya: Journal of Teaching and Education*. Acitya: Journal of Teaching and Education.
<https://journals.umkt.ac.id/index.php/acitya/article/view/1368>
- Antich de León, R (1986). Metodología de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras. La Habana, Pueblo y Educación.
- Barrera, J., & Quiroga, S. (2016, 10 junio). *Uso de material audiovisual: desarrollo de la comprensión de escucha en un grupo de estudiantes del ciclo ii - jornada noche de una institución educativa distrital*. universidad libre.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9086/USO%20DE%20MATERIAL%20AUDIOVISUAL..pdf?sequence=1>
- Barrera, S., Birkigt, L., & Gómez, P. (2020, 25 agosto). *Gamified communicative activities: the impact of video-game dynamics in EFL students' cognitive engagement*. Repository UnBosque.
- Barriga, Arceo; Díaz, Frida y Hernández Rojas, Gerardo. 1998. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill. Recuperado de. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>
- Bartolomé, M. (1992). Investigación cualitativa en educación: ¿comprender o transformar? *Revista de Investigación Educativa*, 20, P (7-36)

- Becerra, C. (2017, 20 noviembre). *Game-based learning and songs in the EFL classroom*. Repository Pedagógica.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/3167>
- Bonilla – Castro, E. R. (1997). Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia: Norma
- Braun, V., & Clarke, V. (2006, 1 diciembre). *Using thematic analysis in psychology*. Worktribe. <https://uwe-repository.worktribe.com/output/1043060>
- Brown, D. (2000). Chapter 9: Cross-Linguistic Influence and Learner Language [Libro electrónico]. En *Principles of Language Learning and Teaching* (Fifth Edition, p. 249). Pearson. http://angol.uni-miskolc.hu/wp-content/media/2016/10/Principles_of_language_learning.pdf
- Brown, D. (2000). Chapter 9: Cross-Linguistic Influence and Learner Language [Libro electrónico]. En *Principles of Language Learning and Teaching* (Fifth Edition, p. 252-254). Pearson. http://angol.uni-miskolc.hu/wp-content/media/2016/10/Principles_of_language_learning.pdf
- Cova J. Y. (2016). *La escucha en el contexto universitario. Una visión para su conceptualización desde el discurso académico* (tesis doctoral). Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Instituto Pedagógico de Caracas, Caracas, Venezuela

Costales, Felipe (2000) Teoría de Juegos, I. U. P. Santiago Mariño, San Cristóbal, Venezuela. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/47265223.pdf>

Dornyei, Z. (1998) Motivation in Second and Foreign Language Learning. Language Teaching, 31, 117-135. <http://dx.doi.org/10.1017/S026144480001315X>

Echeverría, Rafael (2006). Ontología del lenguaje. Santiago: J.C. Sáez.

Eisner E. (1998). El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa. España: Paidós. Recuperado de <http://funes.uniandes.edu.co/6166/1/VazquezEnse%C3%B1anzaAlme2005.pdf>

Esquivel, L. (2019, 12 septiembre). *Gamification: a mission to foster students' engagement and interaction in the EFL classroom*. Repository Pedagógica. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/10368>

Graham, S. (2006). Listening Comprehension: The Learners' Perspective. System, 34, 165-182. <http://dx.doi.org/10.1016/j.system.2005.11.001>
<https://media.neliti.com/media/publications/337024-problems-in-listening-english-2076f55c.pdf>

González, C. (2015). *Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática* / González González / ReVisión. Revista de AENUI. [http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path\[\]=152&path\[\]=290](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path[]=152&path[]=290)

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- K. Werbach and D. Hunter, The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press, 2015.
- Recuperado de.
https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/4769/GAMILEARN17_paper_4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kemmis, S. (1983). Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona: Laertes.
- Recuperado de
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Lindlof, T.R. and Taylor, B. (1995) Qualitative Communication Research Methods. Sage, Thousand Oaks.
- Magaña, J. (2017, 13 febrero). *Audio Trainer Play: Diseño De Una Aplicación Gamificada Para El Desarrollo De Las Destrezas Auditivas En Un Contexto De Enseñanza Secundaria*. Uned. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:master-Filologia-TICETL-Jjmagana/Magana_Redondo_Juan_Jose_TFM.pdf

Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica. México: Posgrado Integral en Ciencias Sociales de la Universidad de Sonora.

Recuperado de

https://pics.unison.mx/wpcontent/uploads/2013/10/7_Paradigmas_de_investigacion_2013.pdf.

Mcgonigal, J. 2010. "Gaming can make a better world", conferencia en TED, Febrero, http://www.ted.com/talks/jane_mcgogal_gaming_can_make_a_better_world.

Html

McMillan, J. & Schumacher, S. (2005). Investigación educativa. Una introducción conceptual. 5º ed. Madrid: Pearson educación. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6521971.pdf>

Morley, J. (1972) *Improving aural comprehension*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.

Reeve, J. (1994) : Motivación y emoción. Madrid. Mc Graw-Hill, P2-235 Recuperado de.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>

Rost, M. (2002). *Teaching and Researching Listening* (Second Edition) [Libro electrónico]. Pearson.

[https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/\(Applied_Linguistics_in_Action\)_Michael_Rost-Teaching_and_Researching_Listening-](https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/(Applied_Linguistics_in_Action)_Michael_Rost-Teaching_and_Researching_Listening-Pearson_Education_ESL_(2011).pdf)

[Pearson_Education_ESL_\(2011\).pdf](https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/(Applied_Linguistics_in_Action)_Michael_Rost-Teaching_and_Researching_Listening-Pearson_Education_ESL_(2011).pdf)

Rost, M. (2011) Teaching and researching listening Pearson Education ESL.

Sampieri, R. (2003). Metodología de la investigación. México. MC Graw Hill Education.

Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Madrid, España: UOC.

Recuperado de.

https://repositorio.tec.mx/ortec/bitstream/handle/11285/627961/Tesis_Martha%20Griselda%20Argueta%20Vel%C3%A1zquez%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Underwood, Mary. (1989) Teaching Listening. New York: Longman,

Wipf, J. (1984). Strategies for Teaching Second Language Listening Comprehension.

Foreign Language Annals, 17, 345-48

Woolfolk, A. (1996). *Psicología de la educación*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5897814.pdf>

Apéndices

Apéndice 1: Diario de campo #1 (Identificación del problema)

UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS DIARIO DE CAMPO No 1	
Docente en Formación: Laura Milena Gómez Rodríguez Fecha: 26/08/2020 Tiempo de la clase: 1 hora N° de estudiantes: 15 Curso: 301 Área: Inglés Tema: Verbo modal can. Objetivo de la Observación: <u>Identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes en relación con la pronunciación de los fonemas vocálicos en inglés..</u>	
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	REFLEXIÓN
<p>La primera actividad constaba en que los estudiantes debían completar la vocal faltante en un verbo o palabra la cual, después de completar con la vocal debían pronunciar toda la palabra. Se hizo con el fin de saber si los estudiantes conocían los verbos relacionados con habilidades.</p> <p>A=(ei) E= (i) I= (ai) O= (ou) U= (iu)</p> <p>¿QUÉ LETRAS LES ESCRIBÍO A LOS ESTUDIANTES?</p> <p>En la segunda actividad, los estudiantes debían observar los ejemplos dados por la docente y según el ejemplo, identificar cuál de las imágenes tenía el verbo en afirmativo o en negativo. Esto con el fin de identificar si los estudiantes habían comprendido el uso del verbo modal can en sus dos formas gramaticales.</p> <p>En la tercera actividad, la docente les mostró a los estudiantes las imágenes de varias celebridades colombianas, quienes tienen una habilidad en particular. Los estudiantes debían seleccionar la</p>	<p>Al inicio de la actividad se escribieron las cinco vocales con el fin de que los estudiantes identificaran la pronunciación de cada una de ellas. realiza una contextualización con referencia a la pronunciación de los sonidos vocálicos, en la cual se dio una guía por medio del chat con el fin de que los estudiantes tuvieran en cuenta su respectiva pronunciación y se</p>

habilidad que tenía cada una de estas celebridades y leerla en voz alta, se hizo con el fin de verificar la pronunciación de los estudiantes.

En la cuarta y última actividad, que quedó como asignación para los estudiantes, debían responder si era falso o verdadero según un texto.

Apéndice 2: Diario de campo #2 (Identificación del problema)

UNIVERSIDAD LIBRE
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS
 DIARIO DE CAMPO No 2

Docente en Formación: Laura Milena Gómez Rodríguez **Fecha:** 09/09/2020 **Tiempo de la clase:** 1 hora
N° de estudiantes: 15 **Curso:** 301 **Área:** Inglés **Tema:** Present continuous. **Objetivo de la Observación:**
Identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes tienen en la producción oral en inglés

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	REFLEXIÓN
<p>La primera actividad consistía en observar un vídeo que abordaba de forma general el uso del presente continuo y ejemplos que contextualizan a los estudiantes con el tema. La docente pausaba el video para solicitar ejemplos y agregar explicaciones, si se necesitaban.</p> <p>En la segunda actividad, los estudiantes debían observar algunos grupos de personas realizando diferentes actividades. Los estudiantes debían relacionar los nombres e imágenes con su respectiva actividad y unir las acciones. (todas las oraciones hacían uso del presente continuo.)</p> <p>En la tercera actividad, los estudiantes debían observar actividades específicas, organizadas por números, para poder encontrar el orden, debían</p>	<p>Al inicio de la actividad los estudiantes se mostraron atentos y repetían los ejemplos brindados por el video y la docente. Además, se abordaron ejemplos contextualizados con la clase que se estaba desarrollando en el momento. Ejemplo: The teacher is explaining a new topic. Students are paying attention to the teacher.</p> <p>Los estudiantes al inicio de la actividad no participaban de manera activa, debido a que estaban inseguros acerca de la metodología de la actividad. Aspecto a tener en cuenta: Las ayudas visuales permitieron a los estudiantes vincular las palabras con su significado y realizar asociaciones con su contexto y conocimiento previo.</p> <p>La docente da un tiempo para que los estudiantes escuchen y comprendan el contenido de las</p>

<p>escuchar un audio corto que describía la acción y finalmente, unir la imagen con su respectiva grabación.</p> <p>En la cuarta y última actividad, que quedó como asignación para los estudiantes, debían completar un texto con relación a los temas trabajados durante la clase.</p>	<p>grabaciones. Posteriormente, se da retroalimentación del ejercicio. Los estudiantes corrigen la actividad.</p> <p>La docente preguntó a los estudiantes cómo se habían sentido en el desarrollo de la actividad y qué dificultades tuvieron en dicha actividad.</p> <p>Los estudiantes argumentaron que no comprendían en su totalidad las grabaciones debido a palabras desconocidas y que podían guiarse por el contexto (imagen) pero que sin embargo no les era tan fácil porque no tenían suficiente vocabulario para describir lo que veían y escuchaban.</p>
--	--

Apéndice 3: Diario de campo #3 (Identificación del problema)

<p>UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS DIARIO DE CAMPO No 3</p>	
<p>Docente en Formación: Laura Milena Gómez Rodríguez Fecha: 16/09/2020 Tiempo de la clase: 1 hora N° de estudiantes: 15 Curso: 301 Área: Inglés Tema: Present continuous. Objetivo de la Observación: Identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes en la producción oral en inglés</p>	
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	REFLEXIÓN
<p>La actividad de warm-up consistía en ejercicio de vocabulario sobre prendas de vestir, en la cual aparecía la imagen y cuatro opciones de respuesta para que los estudiantes expresaran de forma oral la respuesta correcta</p> <p>Ej: Skirt Shirt Dress Shoes</p>	<p>La docente solicitaba la participación de los estudiantes en cada uno de los ejercicios presentados, algunos participaban dependiendo de la facilidad de la palabra, otros estudiantes tomaban algo de tiempo mientras buscaban la traducción de la palabra. Los estudiantes tenían desconocimiento del vocabulario relacionado con prendas de vestir.</p> <p>Aspecto a tener en cuenta:</p> <p>Los estudiantes realizan la lectura siguiendo las indicaciones y se les facilita unir los personajes con su vestuario gracias al vocabulario trabajado en la actividad anterior y a la relación generada con su</p>

En la segunda actividad, la docente explica a los estudiantes la idea principal de trabajar el vocabulario de prendas de vestir con el objetivo de continuar practicando en el presente continuo. Posteriormente, la docente presenta una actividad de lectura en la cual aparecen 8 personajes y 8 descripciones que indican lo que están vistiendo los personajes en el momento, la docente da la palabra a los estudiantes para leer cada una de las opciones y escoger el personaje correcto.

Ej:- Laura is wearing jeans, a pink shirt, and also is wearing a brown belt.

-Mark is wearing brown shoes, black belt, blue jeans and a red t-shirt.

En la tercera actividad, la docente solicita a los estudiantes que describan lo que están vistiendo en el momento, haciendo uso del chat, generando como pregunta principal “ **What are you wearing in this moment?**”, la docente da un ejemplo personal por el chat para que los estudiantes lo tomen como guía y de este modo puedan escribir su propio ejemplo.

Ej: I'm wearing a yellow T-shirt, a brown jacket, a blue skirt, and dark blue shoes.

Como última actividad, la docente hizo una retroalimentación sobre las oraciones de la actividad anterior, además de lo anterior los estudiantes debían leer la descripción hecha por sus demás compañeros.

conocimiento previo en palabras como los colores; sin embargo, en algunas opciones se evidenciaba un vocabulario más complejo y los estudiantes ya no participaban (High heels) (Pronunciación) (Fluidez)

Los estudiantes participan por medio del chat sin mayor dificultad haciendo uso de diccionario o traductor como guía y teniendo en cuenta la estructura resaltada en las oraciones, “ **I am wearing...**”,

La docente da un tiempo respectivo para enviar los ejemplos y después solicita a los estudiantes la lectura de cada uno de los ejemplos y realiza las correcciones correspondientes como por ejemplo el uso de los artículos a/an y la ubicación de los adjetivos en la lengua inglesa

Apéndice 4: Diario de campo #4 (Aplicación #1)

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS
DIARIO DE CAMPO No 4
SHREK MOVIE

Docente en Formación: Laura Milena Gómez Rodríguez **Fecha:** 18/05/2021 **Tiempo de la clase:** 1 hora
N° de estudiantes: 18 **Curso:** 301 **Área:** Inglés **Tema:** Listening Comprehension **Objetivo de la Observación:** identificar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión auditiva de los estudiantes del curso 301 de un colegio público

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	REFLEXIÓN
<p>Pre-watching:</p> <p>Se diseñó una actividad en Quizlet cuyo propósito era dar a conocer algunas de las palabras que los estudiantes encontrarán en el fragmento de la película con su respectiva pronunciación. Para dicha actividad la docente en formación compartió la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.</p>	<p>Al principio los estudiantes se mostraron tímidos porque les da pena leer en público, sin embargo, los estudiantes fueron entrando en confianza y participaron de manera activa de acuerdo con la solicitud por parte de la docente.</p> <p>Los estudiantes asimilaron fácilmente el vocabulario gracias a las imágenes asignadas a cada palabra. El recurso audiovisual ofrecido por la plataforma aportó significativamente a obtener un conocimiento previo de las palabras haciendo énfasis en su significado y pronunciación, lo que permitió identificar las palabras en el video.</p> <p>Durante el pre-watching los estudiantes reaccionaron con sorpresa e intriga debido a que el juego era una novedad para ellos, por lo que su participación en un primer momento no fue tan activa. Después de entender su funcionamiento se evidenció el cambio y se mostraron más participativos e interesados por la misma.</p>
<p>While-watching:</p> <p>Después de la actividad previa, la docente compartió a los estudiantes la siguiente actividad a desarrollar en Google Meet, dando a conocer instrucciones en las dos lenguas para mayor comprensión. Seguidamente, los estudiantes vieron un fragmento de la película de Shrek, donde debían llevar a cabo una actividad en la cual debían completar los espacios con información específica brindada en el video.</p> <p>Para dicha actividad la docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.</p>	<p>Los estudiantes expresaron que no habían comprendido toda la información del video, por esta razón, la docente lo repitió varias veces, incluyendo subtítulos y haciendo énfasis en las palabras del vocabulario trabajadas en el pre-watching. Esta actividad se enfocó en la escucha selectiva, por consiguiente los estudiantes debían identificar información precisa. En este caso eran diálogos muy sencillos y ellos debían seleccionar la palabra más adecuada con base en lo que escucharon. Sin embargo, como no escuchan con frecuencia el idioma en clase, esto causó mayores dificultades.</p> <p>Además, el hecho de que los estudiantes no trabajen individualmente, dificultó contar con evidencias concretas de su desempeño en la actividad de escucha.</p>

	<p>En el while-watching los estudiantes presentaron dificultad debido a que como docentes en las frases tomadas del video no especificamos el personaje que las decía, motivo por el cual para los estudiantes fue complejo relacionar las frases con las palabras faltantes. No obstante, la docente dio a conocer los personajes correspondientes a cada frase, lo que le facilitó a los estudiantes completar la actividad.</p>
<p>Post-watching:</p> <p>Los estudiantes participaron en un juego de quién quiere ser millonario en donde debían responder cinco preguntas acerca de información específica del fragmento audiovisual visto en el pre-watching.</p>	<p>Los estudiantes se mostraron confiados con referencia a las preguntas que iban saliendo y las respondieron sin dificultad de acuerdo con la información recibida durante el transcurso de la clase. El éxito de esta actividad se dio gracias al trabajo previo, el cual facilitó la comprensión de las preguntas y su relación con las respuestas.</p> <p>En cuanto al juego realizado en el post-watching sobre quien quiere ser millonario los estudiante se mostraron motivados, por consiguiente los estudiantes participaron de manera activa, ya que tenían un conocimiento previo de la metodología del juego, evidenciando una intención de ganar y de participar.</p>

Apéndice 5: Diario de campo #5 (Aplicación #2)

<p>UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS DIARIO DE CAMPO No 5 BEE MOVIE</p>	
<p><u>Docente en Formación:</u> Andrés Santiago Toledo <u>Fecha:</u> 28/05/2021 <u>Tiempo de la clase:</u> 1 hora <u>N° de estudiantes:</u> 18 <u>Curso:</u> 301 <u>Área:</u> Inglés <u>Tema:</u> Listening Comprehension . <u>Objetivo de la Observación:</u> <u>Identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes tienen en relación con la información específica de un audio</u></p>	
<p>DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES</p>	<p>REFLEXIÓN</p>

Pre-watching:

Para iniciar, el docente en formación compartió una lista de vocabulario con los estudiantes para que buscaran los significados de las palabras de manera individual, posteriormente, se realizó un juego online (matching up) en el cual los estudiantes debían emparejar las palabras de la lista con sus respectivas imágenes, con el fin de introducir el vocabulario que sería trabajado durante el desarrollo de la clase.

Para dicha actividad el docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.

Los estudiantes lograron asimilar las palabras con las imágenes fácilmente gracias al conocimiento previo de su significado, motivo por el cual participan de manera activa y se muestran muy receptivos en el transcurso de la actividad.

En el desarrollo de esta actividad los estudiantes se mostraron más dispuestos y receptivos debido a que tenían un conocimiento previo en cuanto a la metodología del pre-watching.

El juego fue de gran aporte para que los estudiantes reconocieran y asimilaran las palabras con las imágenes gracias a los recursos visuales ofrecidos dentro de la actividad. Sin embargo, en algunas palabras se generó dificultad por lo que las palabras variaban su significado de acuerdo al contexto, razón por la cual el docente se apoyó en ejemplos puntuales en inglés, no obstante las dos palabras que causaron más confusión tuvieron que ser explicadas finalmente en español.

While-watching:

El docente en formación enseñó la actividad a desarrollar, brindando la instrucción tanto en inglés como en español para que los estudiantes estuvieran atentos a las partes del fragmento que permitirían dar solución a la actividad.

La actividad consistía en organizar oraciones tomadas del fragmento de forma cronológica teniendo en cuenta el orden en que fueron mencionadas en el video, además de ello, se debía especificar el personaje al cual pertenecía la frase, cuyos personajes habían sido introducidos previamente.

El docente en formación compartió un fragmento de la película Bee, el cual contaba con subtítulos desde el inicio, con la intención de facilitar la comprensión auditiva del contenido por parte de los estudiantes.

Para dicha actividad el docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.

En primer lugar, los estudiantes comprendieron los puntos de la actividad a desarrollar, por lo que prestaron atención detallada al fragmento. Aunque el video se presentó tres veces, los alumnos solicitaron la repetición nuevamente del mismo, incluso teniendo los subtítulos como guía.

Durante la actividad, los estudiantes identificaron los personajes a los que pertenecía cada diálogo, pero se les dificultó poner las oraciones en el orden correcto, razón por la cual el docente intervino reproduciendo el video, haciendo pausas en cada uno de los diálogos para que los estudiantes identificaran el orden correcto, de esta forma lograron resolver y finalizar el ejercicio.

En el while-watching, los estudiantes brindaron la respuesta de forma rápida y asertiva en cuanto a los personajes a los que pertenecían los diálogos, ya en cuanto al orden muy pocos participaron y reaccionaron de modo inseguro durante el resto de la actividad.

Cabe mencionar que en la sesión de clase anterior se presentó una debilidad debido a que no se

	<p>presentaron los personajes, lo que en esta sesión si se tuvo en cuenta y fue de gran aporte para los estudiantes.</p>
<p>Post-watching</p> <p>En este punto, los estudiantes debían responder siete preguntas específicas del fragmento, por medio de un juego de ruleta el cual generaba las preguntas de forma aleatoria.</p> <p>Para dicha actividad el docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.</p>	<p>Los estudiantes se mostraron animados por la metodología del juego, sin embargo, demostraban incertidumbre frente a la pregunta que debían responder, debido a que los estudiantes eran asignados previamente</p> <p>La mayoría de los estudiantes tenían conocimiento de lo que se les solicitaba pero hacían uso del español para expresarlo, por lo que el docente los orientaba para poder expresar sus respuestas de forma correcta en inglés.</p>

Apéndice 6: Diario de campo #6 (Aplicación #3)

<p>UNIVERSIDAD LIBRE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y LENGUAS EXTRANJERAS DIARIO DE CAMPO No 6 FINDING NEMO MOVIE</p>	
<p><u>Docente en Formación:</u> Andrés Santiago Toledo <u>Fecha:</u> 04/06/2021 <u>Tiempo de la clase:</u> 1 hora <u>N° de estudiantes:</u> 18 <u>Curso:</u> 301 <u>Área:</u> Inglés <u>Tema:</u> Listening Comprehension . <u>Objetivo de la Observación:</u> <u>Identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes tienen en relación con la información específica de un audio</u></p>	
<p>DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES</p>	<p>REFLEXIÓN</p>
<p>Pre-watching</p> <p>Para iniciar esta sesión, el docente en formación compartió con los estudiantes una sopa de letras, la cual contenía 9 palabras fundamentales con relación a la película Finding Nemo, los estudiantes debían ubicarlas y tenerlas en cuenta para el desarrollo de las actividades posteriores.</p>	<p>Los estudiantes lograron identificar el vocabulario debido a que no era muy complejo y ya poseían un conocimiento previo, además, el docente brindó ejemplos precisos para contextualizar y hacerlo entender de manera más fácil a los estudiantes.</p> <p>La sopa de letras se resolvió sin dificultad gracias al trabajo colectivo del grupo y a su buena disposición con respecto al juego.</p>

<p>Para dicha actividad el docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.</p>	
<p>While-watching</p> <p>El docente en formación presentó la actividad a desarrollar, en donde se brindaron las respectivas instrucciones en inglés y en español, con el objetivo de que los estudiantes identificaran los elementos solicitados de la actividad antes de reproducir el video.</p> <p>La actividad consistió en que los estudiantes debían escuchar el fragmento de la película, siguiendo el diálogo de acuerdo a la intervención de cada uno de los personajes, seleccionando la palabra faltante para completar los espacios dentro de la conversación.</p> <p>El docente en formación compartió el fragmento varias veces, contando con el apoyo de subtítulos en todas las ocasiones a solicitud de los estudiantes.</p> <p>Para dicha actividad el docente en formación compartía la pantalla de Google Meet guiando la actividad debido a que no todos los estudiantes tenían acceso a las páginas por cuestiones de conectividad.</p>	<p>Los estudiantes pudieron completar la actividad después de ver varias veces el video, sin embargo los estudiantes analizaron la actividad según lo aprendido y escuchado para poder desarrollarla sin ningún problema. </p> <p>El contenido del video fue más complejo para los estudiantes debido a que argumentaron que la velocidad les dificultaba comprender algunas partes, para dar una solución a lo anterior el docente configuró el video con el fin de disminuir su rapidez e hizo pausas donde los estudiantes presentaban mayor dificultad.</p> <p>En el desarrollo de la actividad, los estudiantes completaron sin ninguna novedad los diálogos debido a que como se realizaron pausas constantes durante la reproducción del video, los estudiantes pudieron retener la mayoría de palabras.</p> <p>Durante el desarrollo del while-listening, los estudiantes se mostraron interesados por la actividad, ya que finalmente habían logrado comprender el contenido y así mismo poder relacionarlo con el diálogo.</p>
<p>Post-watching</p> <p>En el post-watching, los estudiantes debían unirse a un juego llamado quiz-show, el cual consiste en responder una serie de preguntas de opción múltiple con el fin de identificar información específica mencionada en el video.</p>	<p>El juego llamó la atención de los estudiantes ya que con base a los aciertos brindaba incentivos que generaban mayor interés por la actividad, lo que hizo que los estudiantes se motivaran a participar sin importar la pregunta que el juego fuera a generar. Teniendo en cuenta lo anterior, el docente solicitó a los estudiantes especificar la parte del video donde se encontraba la respuesta para corroborar su comprensión y así mismo brindar una retroalimentación.</p>

Apéndice 7: Plan de clase aplicación #1

UNIVERSIDAD LIBRE
FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES
B.A. IN BASIC EDUCATION WITH EMPHASIS ON HUMANITIES AND LANGUAGES
LESSON PLAN # 1

PRE-SERVICE TEACHER: Laura Milena Gómez Rodríguez **LESSON TOPIC:** SCHOOL: Nicolas Esguerra **LESSON LENGTH:** 45 min **GRADE:** Ciclo 3 **SUBJECT AREA:** English **NUMBER OF STUDENTS:** 15 **DATE:** 18 may **ADVISOR TEACHER :** Jorge Ruiz

ACHIEVEMENT: Students can identify specific information from an extract of a movie.
INDICATOR OF ACHIEVEMENT: At the end of the class, the students will be able to answer questions about specific information

Which activities will your students develop in the class?	Objectives	How much time do you expect to spend per activity?	What kind of resources will you use?
<p style="text-align: center;">MISSION #1 SHREK MOVIE</p> <p>Level # 1 Pre watching: At the beginning of the class, there will be an online vocabulary activity about the Shrek movie to contextualize the students. They will read the word definitions and listen carefully to the correct pronunciation of the words using a digital platform. (Quizlet)</p> <p>Level #2 While watching: Teacher will share a short video about one part of the movie and based on the information, students will fill in the gaps to complete the sentences, students will give the answers at random by a roulette.</p> <p>Post watching: Teachers will play the video again including subtitles to make understand better the content of the video, after that, students will play who wants to be millionaire to answer some questions about the extract movie</p>	<p>Students identify key words which are included in the extract movie.</p> <p>Students complete the gaps using vocabulary words</p> <p>Students play a game to choose the correct answers based on multiple choice</p>	<p>10 minutes</p> <p>15 minutes</p> <p>15 minutes</p>	<p>Flash cards</p> <p>Video</p> <p>Game</p>

Apéndice 8: Plan de clase aplicación #2

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD LIBRE FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES B.A. IN BASIC EDUCATION WITH EMPHASIS ON HUMANITIES AND LANGUAGES LESSON PLAN # 2</p>			
<p>PRE-SERVICE TEACHER: Andrés Santiago Toledo Cuervo LESSON TOPIC: SCHOOL: Nicolas Esguerra LESSON LENGTH: 45 min GRADE: Ciclo 3 SUBJECT AREA: English NUMBER OF STUDENTS: 18 DATE: 28 May 2021 ADVISOR TEACHER : Jorge Ruiz</p>			
<p>ACHIEVEMENT: Students can identify specific ideas about a movie extract INDICATOR OF ACHIEVEMENT: Students recognize some vocabulary about a movie extract</p>			
Which activities will your students develop in the class?	Objectives	How much time do you expect to spend per activity?	What kind of resources will you use?
<p style="text-align: center;">MISSION #2</p> <p style="text-align: center;">BEE MOVIE</p> <p>Pre watching Warming up: At the beginning of the class, the teachers will give a vocabulary list related to the Bee movie; students will check the definitions of the words by themselves. After that, they will participate in matching the words according to the pictures.</p> <p>While watching Students will watch a short video about one part of the movie; they will organize some sentences in the order the dialogues took place in the film and they will answer who said them.</p> <p>Post watching The teacher will share a roulette with some specific questions about the movie extract. Students will answer them orally</p>	<p>Students recognize the vocabulary in the extract movie</p> <p>Students identify the characters' dialogues.</p> <p>Students answer some specific questions related to the extract movie content.</p>	<p>15 minutes</p> <p>15 minutes</p> <p>15 minutes</p>	<p style="text-align: center;"><u>Game</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Video</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Game</u></p>

Apéndice 9: Plan de clase aplicación #3

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD LIBRE FACULTY OF EDUCATIONAL SCIENCES B.A. IN BASIC EDUCATION WITH EMPHASIS ON HUMANITIES AND LANGUAGES LESSON PLAN # 3</p>
<p>PRE-SERVICE TEACHER: Andrés Santiago Toledo Cuervo LESSON TOPIC: SCHOOL: Nicolas Esguerra LESSON LENGTH: 45 min GRADE: Ciclo 3 SUBJECT AREA: English NUMBER OF STUDENTS: 15 DATE: 4th June 2021 ADVISOR TEACHER : Jorge Ruiz</p>
<p>ACHIEVEMENT: Students can identify specific details about a movie extract</p>

INDICATOR OF ACHIEVEMENT: Students recognize some principal ideas about a movie extract			
Which activities will your students develop in the class?	Objectives	How much time do you expect to spend per activity?	What kind of resources will you use?
MISSION #3			
FINDING NEMO MOVIE			
<p>Pre watching At the beginning of the class, teachers will give a vocabulary list, students will look for the words, after that, they will solve a wordsearch to find them.</p>	Students identify the key words in the extract movie	15 minutes	<u>Word search</u>
<p>While watching Students will watch a short video about one part of the movie; they will complete the conversation using the correct words or phrases given in the video.</p>	Students choose specific words given in the extract movie	15 minutes	<u>Video</u>
<p>Post watching Students will present a test to answer some multiple questions about the movie extract.</p>	Student answer some specific questions related to the extract movie content	15 minutes	<u>Game</u>

Apéndice 10: Entrevista docente titular

Objetivo: determinar el estado actual de la habilidad de escucha de los estudiantes del ciclo 301.

1. ¿Cuánto tiempo lleva de docente de inglés en el Nicolás Esguerra?

La profesora es docente de planta hace 12 años

2. ¿Cuánto tiempo lleva de docente de inglés en la jornada nocturna?

2 años (30 años de experiencia como docente)

3. ¿Cuál ha sido su experiencia con la población de la jornada nocturna?

Experiencia particular porque la población de la jornada nocturna es totalmente diversa, casos como comunidades étnicas que el español es la segunda lengua, diversidad en edad muy jóvenes y adultos. Hay personas con un nivel muy bueno en inglés y hay personas que necesitan mejorar mucho porque tienen un nivel de preescolar. Género, diversidad en el estatus social, (personas que vienen del campo y de distintas localidades de la ciudad)

La docente dice que se le dificulta la enseñanza del inglés por la misma diversidad y que su principal

objetivo es recibir su título de bachiller.

Hay estudiantes con deficiencias cognitivas.

4. ¿Desde su perspectiva cuál de las 4 habilidades comunicativas genera mayor dificultad en los estudiantes y cuáles se les facilita más? ¿por qué?

Debido a la diversidad no hay una única respuesta. El inglés es pronunciado tal cual el español cuando son personas que el español es su segundo idioma. (Speaking) fonética. Pronunciación. (dificultad)

Se les facilita la gramática porque ellos siguen la regla y los estudiantes tratan de seguirla.

5. ¿Qué estrategias ha utilizado para abordar las dificultades en dichas habilidades comunicativas?

La profesora siempre se enfocó en el enfoque comunicativo primero escuchar, después hablar, leer y escribir combinando el vocabulario y la gramática. Lo principal es que el input sea en inglés y apoyarse del español.

6. ¿Ha evidenciado si los estudiantes tienen alguna dificultad con la competencia gramatical?

Si, hay dificultades el cual hace que los estudiantes no comprendan la gramática incluso estando contextualizada.

7. ¿Qué estrategias ha utilizado para abordar dichas dificultades con la competencia gramatical?

Integrar todo en la clase, escucha, habla, escritura.

Apéndice 11: Encuesta perspectivas iniciales de los estudiantes

Objetivo: determinar el estado actual de la habilidad de escucha de los estudiantes del ciclo 301.

¿Cuál de las siguientes se le facilita más en el proceso de aprendizaje del inglés?

- Habla
- Escucha
- Comprensión escrita
- Escritura
- Gramática
- Vocabulario

¿Cuál de las siguientes se le dificulta más en el proceso de aprendizaje del inglés?

- Habla

- Escucha
- Comprensión escrita
- Escritura
- Gramática
- Vocabulario

¿Cuál de las siguientes actividades le gustaría que se desarrollarán en la clase de inglés?

- Obras de teatro
- Juegos
- Canciones
- Videos
- Otros

¿Cuál de las siguientes temáticas le gustaría que se incluyeran en la clase de inglés?

- Deportes
- Cine
- Cocina
- Música
- Otros

¿Dedica tiempo fuera de la clase de inglés para estudiar las temáticas vistas en clase?

- Siempre
- Casi siempre
- Algunas veces
- Casi nunca
- Nunca

Apéndice 12: Encuesta de intereses temáticos de los estudiantes

Objetivo: Definir el contenido auditivo para la propuesta didáctica.

Nombre _____ Fecha _____

¿Cuál de los siguientes géneros le llama la atención? (Selecciones máximo 2)

- Acción
- Aventura
- Comedia
- Terror
- Ciencia ficción

¿Le gustan las películas animadas? (Buscando a Nemo, Los increíbles, Shrek, Coco.Etc) Justifique su respuesta.

- Si

- No

Apéndice 13: Encuesta final a los estudiantes

Objetivo Analizar los resultados obtenidos después de la implementación de la propuesta.

Nombre _____ Fecha _____

1. ¿Cómo le parecieron las actividades desarrolladas en las clases?

2. ¿Qué actividad le gustó más?

3. ¿Qué actividad le gustó menos?

4. ¿Qué actividad se le dificultó más?

5. ¿Qué actividad se le dificultó menos?

6. ¿Considera usted que las actividades aportaron al aprendizaje del inglés? Si_ o No_ (Justifique su respuesta)

7. ¿Le gusta trabajar con videos durante las clases de inglés? Si_ o No_ (Justifique su respuesta)