

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA PARA
LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A NIÑOS DE TRANSICIÓN ENTRE LAS
EADAES DE 5 A 6 AÑOS DEL PREESCOLAR COMFAMA**

MARYORI PULGARÍN VÉLEZ

UNIVERSIDAD CES

2018

MEDELLÍN

La gamificación como estrategia neurodidáctica para la enseñanza del inglés a niños de transición entre las edades de 5 a 6 años del preescolar Comfama

Maryori Pulgarín Vélez

Trabajo de grado para optar por el título en Especialización en neurodesarrollo y aprendizaje

Asesor:

Juan Carlos Jaramillo Estrada

Facultad de psicología

Universidad CES

2018

Medellín

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS	7
1. INTRODUCCIÓN	8
2. JUSTIFICACIÓN	9
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
4. MARCO CONCEPTUAL	14
4.1 La gamificación, definición, características e influencia en el aprendizaje de una segunda lengua durante la primera infancia	14
4.2 La neurodidáctica y su conexión con la gamificación	19
5. OBJETIVOS	21
5.1 Objetivo general.....	21
5.2 Objetivos específicos.....	21
6. MARCO METODOLÓGICO.....	22
6.1 Momento uno	22
6.2 Momento dos	23
6.3 Momento tres	23
6.4 Momento cuatro ¿cómo lo hicimos?.....	23
7. PLAN DE ACCIÓN.....	25
8. REFERENCIAS.....	27
9. ANEXOS	28
Anexo 1	28
Anexo 2	29
Anexo 3	31
Anexo 4	32
Anexo 5	33

Anexo 6	34
Anexo 7	39
Anexo 8	40

LISTA DE TABLAS

Gráfica 1. Árbol de problemas	11
Tabla 1. Cronograma de actividades.....	25
Tabla 2. Aspectos administrativos.....	26

1. INTRODUCCIÓN

En la enseñanza del idioma inglés es común ver el uso de estrategias poco adaptadas a las necesidades especialmente de los más pequeños. Dichas estrategias están basadas en modelos tradicionales que en muchos casos se quedan solo plasmadas en el papel, es por esta razón que el presente Proyecto se centra en el uso de una estrategia de enseñanza que se ha venido arraigando cada vez más en el campo de la educación.

La gamificación es una estrategia que se ha venido incorporando cada vez más en el aula, esta estrategia comprende el uso de las mecánicas de los juegos adaptándolos así a las planeaciones o los currículos, esta estrategia no solo genera motivación en los estudiantes también crea un ambiente de aprendizaje propicio para trabajar con los niños.

El presente trabajo no solo comprende exponer el uso de la gamificación en el aula como estrategia para la enseñanza de una segunda lengua si no también articular elementos de la neuropsicología, la psicología del desarrollo y del aprendizaje en la construcción, direccionamiento y ejecución de programas dirigidos a promover el desarrollo de niños y niñas, a través de la implementación de talleres dirigidos a docentes del área de inglés de la caja de compensación familiar Comfama para integrar, acompañar y potencializar el aprendizaje a través de estrategias de estimulación y promoción del aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN

Los prescolares de la caja de compensación familiar Comfama en Medellín han impactado a las comunidades de los diferentes lugares de la ciudad, ofreciendo servicios educativos para la primera infancia, en su oferta educativa.

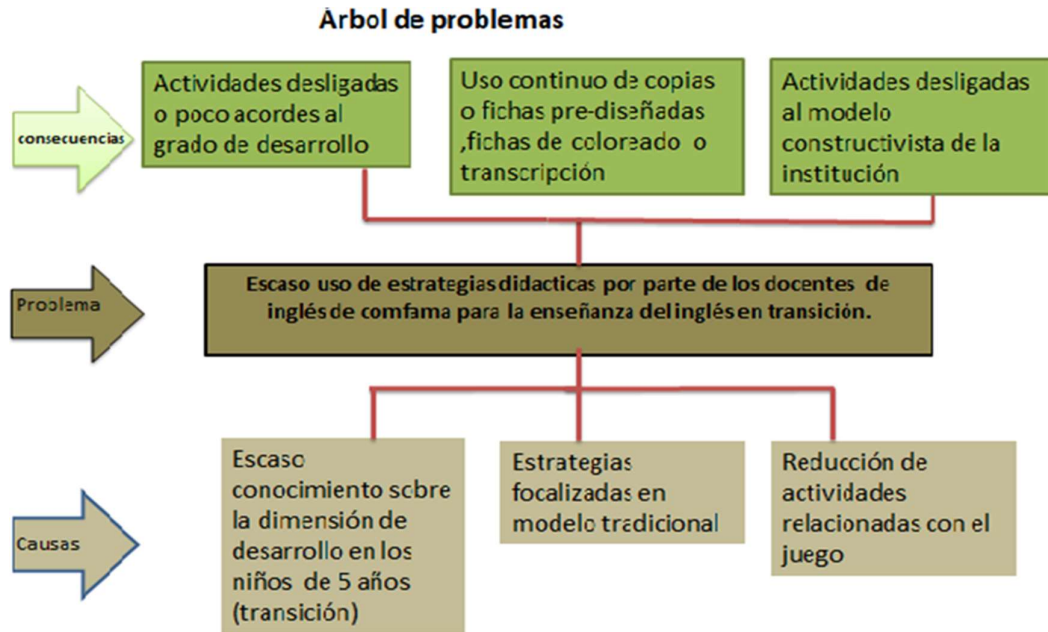
Se tienen en cuenta cuatro niveles diferentes como lo son párvulos, prejardín, jardín y transición todos divididos según las edades y etapas de desarrollo de los niños.

Los prescolares Comfama se pensaron desde sus comienzos de la comunidad y para la comunidad, con un modelo pedagógico constructivista, ofreciéndoles así educación a los hijos de los trabajadores de distintas empresas afiliadas a la caja.

A partir de la creación de la Ley General de Educación, la Ley 115 de 1994, la enseñanza de una Lengua Extranjera se volvió obligatoria en la educación en Colombia. por su importancia en los últimos años, el Ministerio de Educación decidió crear el Programa Nacional de Bilingüismo 2004 – 2019 , que contiene los nuevos estándares de competencia comunicativa en inglés, el cual tiene como objetivo “Colombia bilingüe”, es por esto que la caja decide crear un programa de inglés enfocado a los niños de los prescolares no solo ofreciéndoles clases regulares si no también incorporando en su plan de estudios el inglés como lengua extranjera, para esto se desarrolló un plan de intervención y se elaboró un currículo con unos objetivos y unas pautas para desarrollar las clases de inglés específicamente para esta población. Este es un programa nuevo que va fortaleciéndose constantemente y va dirigido precisamente a ayudar a los programas propuestos por el gobierno con relación al bilingüismo ya que si Colombia apunta a ser bilingüe se debe comenzar precisamente apoyando estos procesos de enseñanza desde la primera infancia.

A pesar de que en los preescolares se viene implementando la enseñanza del inglés, no basta con desarrollar un plan de estudios también, se debe tener en cuenta a los docentes como actores importantes en el proceso de enseñanza siendo estos los que guían y adaptan los procesos según las necesidades, es por esto por lo que es relevante mencionar que las estrategias metodológicas de los docentes deben ser acordes y deben de estar ligadas al Sistema en el cual se desarrolla el proceso. El escaso uso de estrategias didácticas por parte de los docentes de inglés de Comfama para la enseñanza del inglés en transición se ha evidenciado durante las observaciones por parte del área técnica encargada de velar por el cumplimiento y desarrollo de las planeaciones dentro del aula estas observaciones fueron compartidas y planteadas durante las reuniones grupales en las cuales se hace una reflexión sobre el proceso de enseñanza.

Como causas se evidencian el escaso conocimiento por parte de los docente sobre la dimensión de desarrollo de los niños (5 años), se identifican estrategias mayormente focalizadas en modelos tradicionales por las cuales los docentes en su mayoría terminan realizando actividades enfocadas en la transcripción, fichas pre-diseñadas, y actividades manuales realizando así cortas transcripciones en el tablero con representación de imágenes, con las cuales los niños tienden a dispersarse o “aburrirse” coloreo o actividades para completar y actividades manuales muchas veces sin un objetivo específico y a veces no concluidas por ausencia de tiempo. Por último, se señala el poco énfasis en el juego o la reducción de actividades basadas en el juego las cuales son primordiales para esta etapa de la vida



Gráfica 1. Árbol de problemas

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Considerando que la caja de compensación familiar Comfama decide incluir en el plan de estudios de los preescolares el inglés para promover el aprendizaje de una segunda lengua y tomando en cuenta las reuniones técnicas a las cuales debemos asistir los instructores del programa se evidenciaron durante estas reuniones que la metodología que se estaba trabajando iba desligada a la metodología del preescolar y había un escaso uso de estrategias didácticas para trabajar con los niños, además de esto muchas de las actividades realizadas estaban basadas en estrategias o actividades focalizadas en modelos tradicionales, reducción de actividades relacionadas con el juego y adicionalmente los instructores o docentes de inglés desconocían las

dimensiones de desarrollo de los niños de transición, es por esto que se evidenciaban actividades desligadas o poco acordes al nivel o grado de desarrollo de los niños reduciendo las actividades al mero uso de copias o fichas pre-diseñadas o transcripción.

En las socializaciones o encuentros que se tuvieron, se arrojaron resultados de la observación que se habían realizado posteriormente; en estos resultados descritos en el diario de campo de reuniones técnicas se describieron varios hallazgos sobre la metodología en clase y sobre las estrategias que usan los docentes de inglés en los prescolares como también los materiales utilizados.

[...] Se realizan muchas actividades de transcripción, se evidencian actividades de manualidades y fichas sin concluir a causa del tiempo, las actividades o fichas propuestas en su mayoría son de coloreado lo cual lo hacen con agilidad los niños de transición y no se observa el objetivo claro de la ficha evidenciando así que los niños terminan dispersándose fácilmente y no se reta a los niños a algo más, tampoco se evidencian trabajos con comandos o uso de canciones [...] (tercera observación lunes 2 de octubre del 2017)

Durante las reuniones se hace un llamado constante al uso adecuado de los videos que se proponen durante clase que deben ser guiados y acordes para los niños, el tiempo debe tenerse en cuenta, y es importante mencionar que no es solo reproducir una canción o un video es tener muy en cuenta el por qué y para qué de ese video y que secuencia se le da: [...] *el uso del video beam deberá ser solicitado con anterioridad se debe recordar utilizar videos o realizar actividades con los videos también se recomienda medir el tiempo* [...] (Observación lunes 2 de octubre del 2017)

También se trataron temas de estrategias y metodologías y se habló de la población con la que trabajábamos, durante esta reunión se pudieron evidenciar las siguientes observaciones:

[...] tener en cuenta quienes son las personas con las que estamos trabajando y tener en cuenta que la población con la cual estamos trabajando debe ser constantemente motivada para obtener aprendizaje, debemos brindar espacios para el juego y la interacción exponiéndolos al lenguaje [...] (observación lunes 6 de noviembre del 2017)

Se expuso también la importancia del juego en el aula y como otro tipo de actividades podían ser mucho más enriquecedoras: [...] *jugar en la infancia es fundamental para que los niños fomenten su imaginación, adquieran competencias y amplíen su vocabulario, los niños que expresan a través del juego* [...] (Observación lunes 6 de noviembre del 2017)

En estas reuniones también se expusieron otras observaciones como el PEI de la institución educativa y como se debían articular las clases con el trabajo que se realizaba en preescolar, la integración de herramientas educativas y el uso de material didáctico.

Al realizar todas estas observaciones y las discusiones que surgieron durante las reuniones técnicas se llega a una conclusión de la importancia de integrar el juego como parte esencial en nuestro deber educativo especialmente con los niños de preescolar, es por esto que plantear ideas innovadoras o diferentes puede llegar a marcar la diferencia en la forma como enseñamos o dirigimos nuestras clases, gamificar el aula de preescolar también es posible y es una estrategia conectada a un modelo educativo menos tradicional que incentiva el aprendizaje en los niños.

4. MARCO CONCEPTUAL

Dado que este Proyecto se centrará en la gamificación como estrategia neurodidáctica para la enseñanza del inglés, se abordarán los principales conceptos de gamificación, motivación y neurodidáctica, a su vez se desarrollará otro concepto que influye profundamente el proyecto como lo es el aprendizaje de una segunda lengua en la primera infancia, en el caso específico del inglés en los niños de transición.

En primera instancia se describe que es la gamificación sus principales características y la influencia que tiene con relación a la motivación y el aprendizaje de una segunda lengua en los niños de transición; seguido de esto , se define qué es la neurodidáctica y cómo esta se ve ligada a la gamificación como estrategia que los docentes pueden utilizar y adaptar en el aula, se describen las ventajas del aprendizaje de una segunda lengua durante la primera infancia (edad 5 años) y la conexión que se puede dar entre el aprendizaje de una lengua extranjera y la gamificación.

4.1 La gamificación, definición, características e influencia en el aprendizaje de una segunda lengua durante la primera infancia

Como lo definen Deterding, Dixon, **Khaled** y Nacke (2011) la gamificación se basa principalmente en utilizar los juegos como estrategia de enseñanza, incorporando elementos de este a los ambientes de aprendizaje o en el aula, los elementos del juego son muy variados y pueden cumplir funciones distintas, un elemento fundamental es el principio de recompensas (puntos, niveles, premios etc.). El principal objetivo de la

gamificación es mejorar la motivación y la participación del estudiante, promoviendo así el aprendizaje a través de la adaptación de la estructura o arquitectura de un juego.

El origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, desde el año 2003 el término fue adaptándose a diferentes ámbitos gracias a dos famosos diseñadores de video juegos: Cunningham y Zicherman (2011) quienes difundieron la idea del uso de la gamificación y las mecánicas del juego para promover la participación. El término gamificación se ha ido adaptando en el ámbito educativo como una estrategia educativa de enseñanza-aprendizaje que nos permite utilizar o adaptar la estructura de un juego para darle sentido al currículum educativo, siendo esta un medio para motivar a los estudiantes.

En la gamificación se evidencian algunos elementos del juego o mecánicas del juego como lo son: los logros, las recompensas, los puntos, y el progreso. Los componentes de la gamificación se pueden evidenciar por medio de insignias, regalos, logros o avatares su dinámica se basa básicamente en la competencia, el cooperativismo y la recompensa.

Es importante señalar que durante el proceso de la gamificación se debe tener en cuenta la viabilidad, es decir que tan aplicable podría ser el contenido que se quiere desarrollar, cuáles son los objetivos y cómo se implementaría o ejecutarían las acciones también es primordial detectar la motivación que tiene el grupo o la disposición ante lo que se propone.

El rol del docente es también clave en la implementación de esta estrategia pues el docente por su parte debe tener presente los objetivos, el diseño y la planificación y debe tener en cuenta sus estudiantes y los recursos que pueden utilizar para que la

estrategia se lleve a cabo exitosamente. Por otra parte, el docente debe evaluar desde una perspectiva formativa en donde se retroalimente el proceso constantemente desempeñando su papel como guía.

La aplicación de la gamificación como estrategia que podemos integrar a nuestra aula puede ser aplicada desde las distintas áreas de conocimiento como lo es en el caso del área de inglés, como sabemos aprender una lengua extranjera es un proceso que requiere tiempo y es complejo e implica al estudiante física, emocional e intelectualmente Brown.(2000) explica los dominios cognitivos y afectivos necesarios para el aprendizaje de una lengua extranjera, centrándonos en los factores afectivos encontramos numerosas variables relacionadas con la personalidad como la autoestima, la inhibición, la extroversión, la capacidad para tomar riesgos, la ansiedad, la empatía y la motivación. La motivación es una de las condiciones necesarias para que el aprendizaje de una lengua extranjera sea efectivo, siendo uno de los objetivos más importantes de la gamificación.

Schunk, Pintrich y Meece. (2010) definen la motivación como el proceso que fomenta el inicio y la persistencia de un comportamiento; Lepper. (1988) distingue dos tipos de motivación: Motivación intrínseca: Se produce cuando las recompensas se centran en el proceso más que en los resultados finales de la actividad. Motivación extrínseca: En este caso el comportamiento se lleva a cabo para obtener una recompensa, de tal manera que la motivación no procede del interior de la persona sino del exterior. (Brown H., 2000) explica que la gamificación utiliza ambos tipos de motivación tanto intrínseca como extrínseca para lograr que el estudiante que aprende una segunda lengua extranjera pueda adaptarse. De esta manera, se utilizan elementos del juego como las recompensas, los puntos y las insignias que suponen una fuente de

motivación externa, y elementos que generan un sentimiento de pertenencia al juego, alcanzando una motivación intrínseca.

Dado a que todo lo anteriormente expuesto nos acerca a la influencia que tiene la estrategia de la gamificación con relación a la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, es relevante destacar la Importancia de comenzar a estudiar una lengua extranjera en este caso el inglés a edades tempranas ya que el cerebro del niño por su plasticidad cerebral es muy moldeable y susceptible a nuevos aprendizajes. En los primeros años de vida del niño el cerebro va estructurando los diferentes nexos entre sus neuronas, si durante este proceso el niño comienza nuevos aprendizajes sus conexiones neuronales se irán aumentando y habrá nuevos aprendizajes significativos.

En el caso de los niños en transición y acorde a los hitos del desarrollo para esta edad (5-6 años) y según la dimensión socioafectiva los niños disfrutan de los juegos con reglas o lo juegos en general, prefieren realizar actividades que involucren a otros niños porque son sociales, saben esperar su turno y tener conversaciones con una persona o en grupo. cognitivamente su capacidad de atención aumenta notablemente pueden permanecer hasta 45 – 50 minutos desarrollando la misma actividad, Siguen la trama de un cuento y repite con precisión una secuencia de hechos, resuelve los juegos de memoria de figuras conocidas, hace comentarios relacionados al cuento que le están leyendo, realiza seriaciones hasta de 10-12 elementos, coloca varias cosas en orden tomando en consideración algunos de los siguientes criterios: tamaño, tonalidades de un color, grosor, peso o sonido, pueden hablar con claridad con oraciones complejas y compuestas, tienen buen vocabulario, avanzan no sólo en el lenguaje oral sino también en la escritura, saben que las letras representan sonidos en las palabras habladas por esto pronuncian con precisión y escriben en función de los sonidos. A esta edad tienen la

motricidad gruesa y fina bien controlada por lo que pueden montar en bicicleta, nadar, saltar a la cuerda, jugar con una pelota, correr y también controlar la escritura con precisión, pintar, vestir y desvestir muñecas, etc. Empiezan a entender cómo funciona el mundo.

Conocer el tipo de población con la cual se trabaja es de suma importancia ya que permitirá al docente planear desde la base de lo que los niños pueden hacer lo cual es importante en la estrategia de la gamificación, cuando el docente integra esta estrategia de manera guiada y con objetivos claros y definidos para esta población específica los resultados pueden ser muy positivos ya que los niños estarían respondiendo con interés al proceso.

Rixon S. (1981) afirma que los niños necesitan estrategias que los mantengan activos, es por esto por lo que se considera al juego como vía hacia el aprendizaje y como avance en su desarrollo social, emocional, físico e intelectual. El proceso del juego es una experiencia de aprendizaje poderosa y multifacética porque implica que el niño desarrolle múltiples habilidades divirtiéndose pues implica la exploración, la experimentación con el lenguaje, el conocimiento y el desarrollo de las aptitudes sociales.

Rixon S. (1997) considera que los juegos animan, entretienen, enseñan, y promueven la fluidez, además porque ayudan a los estudiantes a ver la belleza en un idioma extranjero. Además, sugiere que los juegos deben utilizarse en todas las etapas de la lección, siempre que sean idóneos y cuidadosamente escogidos. Los juegos también se prestan para ayudar a los estudiantes a revisar y recordar el material de una forma amena y entretenida, además motivan, promueven la competencia comunicativa, y generan fluidez. Por otra parte, Lewis (1999) considera que los juegos deben usarse en

el aula porque a través los estudiantes pueden aprender inglés como aprenden su lengua materna sin ser conscientes de que están estudiando, por lo que, sin estrés, pueden aprender mucho mejor. - Incluso los estudiantes tímidos pueden participar de manera positiva.

4.2 La neurodidáctica y su conexión con la gamificación

Según Forés, et al. (2009) la neurodidáctica es la aplicación de conocimientos sobre el funcionamiento del cerebro humano y como como los procesos que se desarrollan en este intervienen en el aprendizaje, también se comprende una relación entre neurodidáctica y metodologías del aprendizaje unidas al servicio de lo cotidiano, siendo este el caso de la escuela, lugar en el cual se integran todos aquellos elementos que tienen que ver directamente con procesos de enseñanza –aprendizaje y con los recursos humanos, materiales y curriculares .

También se puede definir la neurodidáctica como una rama de las neurociencias que aplica los avances y descubrimientos neurocientíficos a los procesos de enseñanza y aprendizaje” (Nieto, 2011). Según esta definición Entender y aplicar procesos relacionados con las neurociencias en el aula y recurrir a la integración de estrategias neurodidácticas en los planes de estudio o al currículo es un comienzo clave para mejorar los procesos de aprendizaje en los estudiantes y posibilita al educador bases sólidas de planeación e integración de saberes.

Es por esta razón que la neurodidáctica tiene alta conexión con la gamificación, ya que la gamificación es una estrategia de enseñanza- aprendizaje, la cual adopta los componentes o estructura del juego con el objetivo de dinamizar las clases y promover

el aprendizaje en el aula, como afirman Forés y Ligoiz (2009) el juego aporta diversión, alegría, imaginación, creatividad, conocimientos y ayuda a generar motivación y deseo de seguir aprendiendo, nos ayuda a comprender nuestro mundo y las reglas que nos rigen, es decir desde el punto de vista neurológico, el juego es una herramienta indispensable para el aprendizaje. De aquí la importancia de integrar esta estrategia en el desarrollo de los planes de área, las planeaciones y el desarrollo de las clases.

Ya que la gamificación se encuentra ligada en gran medida a la neurodidáctica se han descrito algunos neurotransmisores que juegan un papel importante o que guardan relación con la gamificación, un gran experto de la gamificación como Andrzej Marzewski (2016) ha analizado cuáles son los principales neurotransmisores que guardan relación con la gamificación. Destaca cuatro

- **La dopamina** se conoce como el neurotransmisor del placer. Guarda relación con la motivación, especialmente ante la expectativa de la recompensa, y es esencial para el aprendizaje.
- **La oxitocina:** ayuda a establecer relaciones de confianza y generosidad. Su relación con la gamificación se da, por ejemplo, cuando nos cautiva una buena narrativa que guía la experiencia o cuando promovemos la interacción social a través de los equipos.
- **La serotonina** es un neurotransmisor que regula el estado anímico y es fundamental para nuestra felicidad. La gamificación puede estimular su secreción si promovemos los trofeos o las insignias o agradecer a los demás.

- **Las endorfinas** son sustancias que funcionan como neurotransmisores que nos hacen sentir bien. En las experiencias gamificadas se pueden generar cuando los participantes superan retos que requieran habilidades y esfuerzo para superarlos.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia de cualificación a los docentes de segunda lengua de los preescolares COMFAMA orientado a la inclusión de la gamificación en sus procesos formativos

5.2 Objetivos específicos

- Establecer las necesidades pedagógicas en los procesos de formación en segunda lengua en los preescolares COMFAMA
- Definir los elementos conceptuales básicos relativos a los hitos del desarrollo en primera infancia que soportan la propuesta de gamificación
- Elaborar los contenidos temáticos básicos y estrategia metodológica de las actividades orientadas a la cualificación de los docentes

6. MARCO METODOLÓGICO

La metodología de este Proyecto esta direccionada en una línea constructivista ya que todo el proyecto va encaminado o direccionado a actividades que promueven la participación de los docentes del área de inglés. Las actividades se pensaron y fueron diseñadas para conectar tanto el área de inglés como la estrategia de la gamificación, no solo brindándoles a los docentes un espacio para explorar nuevas estrategias o conceptos si no también ofreciendo un espacio de reflexión dándoles una oportunidad de reflexionar sobre el que hacer educativo.

El proyecto se divide básicamente en 4 momentos descritos a continuación

6.1 Momento uno

Compartiendo experiencias: durante este momento se realizará un diagnóstico de aquellos saberes previos y creencias que los docentes traen, compartiremos esas experiencias que como docentes muchos hemos vivido y como se les ha dado un abordaje.

Durante el desarrollo se realizará una presentación del proyecto y un primer acercamiento, como también un diagnóstico de saberes previos se trabajará la edad de desarrollo de los niños; objetivos para el nivel educativo y contenidos que se pueden desarrollar.

Los objetivos de este momento son presentar los objetivos del proyecto y los contenidos, identificar el conocimiento de los docentes con respecto al trabajo en preescolar y ofrecer a los docentes los elementos conceptuales básicos relativos a los hitos del desarrollo en los niños de 5 años

6.2 Momento dos

Explorando mi cerebro un gran mundo, durante esta sesión se trabajan conceptos básicos de como aprende el cerebro y que procesos ayudan a mejorar esos aprendizajes, el objetivo es identificar como estos procesos pueden ayudar para mejorar las planeaciones. Las actividades que se proponen durante el momento son sobre cómo activar y motivar el cerebro para el aprendizaje (acercamiento) y las áreas cerebrales relacionadas con la motivación y el aprendizaje.

6.3 Momento tres

Enseñemos jugando, este momento propone trabajar los conceptos principales del proyecto los cuales son la gamificación y la integración de esta en la enseñanza del inglés, el objetivo es dar herramientas a los docentes para que incluyan en sus planes estrategias basadas en las dinámicas de los juegos. El objetivo es brindar instrucción a los docentes de inglés en la utilización de la gamificación como estrategia alternativa para la enseñanza del inglés y por medio de esta planear un clase donde se evidencie el uso de la gamificación , utilizando diferentes actividades para aplicarla al aula.

6.4 Momento cuatro ¿cómo lo hicimos?

Durante este último momento se realiza una actividad de clausura la cual es una muestra de una clase gamificada, se realiza una reflexión y un cierre en general sobre los temas abordados, adicionalmente se les ofrece a todos los presentes un refrigerio de despedida. El objetivo de este momento es evaluar el taller y realizar una clausura y

socialización de experiencias de forma compartida

Durante este momento se evaluará a los participantes el diseño de una clase gamificada donde se evidencie el uso de la gamificación, utilizando diferentes actividades, esta actividad será evaluada por medio de una rúbrica que contenga como ítems a evaluar los siguientes puntos: estructura del diseño de la clase: estructura adecuada de la planeación que incluye introducción, desarrollo y clausura, objetivos claros y definidos: Definición clara y precisa de los objetivos de la clase, actividades gamificadoras: La clase incluye actividades definidas y coherentes con el uso de la gamificación y los objetivos ya definidos, sistema de recompensa: Se incluyen recompensas durante las actividades y ayudas visuales o auditivas: Se evidencian ayudas tales como videos, canciones u otros, adicionalmente los participantes diligenciarán un formato donde evaluarán el taller.

7. PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción estará dirigido a los docentes de inglés de Comfama específicamente a aquellos que enseñan inglés a los prescolares, en el plan de acción se propone llevar a cabo cuatro encuentros mensuales cada uno de 5 horas los cuales dan un total de 20 horas, dichos talleres serán dictados los lunes de cada mes, el siguiente cronograma se pueden evidenciar los 4 talleres que se impartirán por mes.

Tabla 1. Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES TALLERES																	
ACTIVIDAD	Mes uno				Mes dos				Mes tres				Mes cuatro				TOTAL, HORAS
	Semana	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1. compartiendo experiencias	■																5h
2. mi cerebro un gran mundo					■												5h
3. Enseñemos jugando									■								5h
4. ¿Cómo lo hicimos? evaluemos													■				5h
Total, horas																	20h

Tabla 2. Aspectos administrativos



Presupuesto			
Recurso	Unidad /horas	\$ por hora /unidad	Total
fichas bibliográficas	1 paquete	\$ 1.000	\$1.000
Copias	35	\$ 50	\$ 1.725
Bolsa de dulces	1	\$ 6.000	\$6.000
Mandarinas	30	\$ 500	\$15.000
Tallerista ingles	20horas	\$ 45.000	\$900.000
Tallerista preescolar	20horas	\$ 45.000	\$900.000
Alimentación	30 refrigerios	\$ 25.000	\$75.000
Lapiceros	20	\$ 800	\$16.000
			\$1.914.725

8. REFERENCIAS

- Andrzej, M. (2016). Gamification, Game Thinking and Motivational Design.
- Arnold, J. y Brown, H. D. (2000). Mapa del terreno: En La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas. Ed. J. Arnold. Madrid: Cambridge University Press, 19-41.
- Brown, D.H. (2000). Principles of language learning and teaching. (4th ed). New york: Logman.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). game design elements to gamefulness. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek 11, 9–11. Recuperado de: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- From Forés, A. y Ligoiz, M. (2009). Descubrir la neurodidáctica. UOC.
- Lepper, M. R., & Hodell, M. (1988). Intrinsic motivation in the classroom. In C. Ames & R. Ames (Eds.), Research on motivation in education 3, 75-105 New York: Academic
- Lewis, G., & Bedson, G. (1999). Games for children. Oxford: OUP. Osobnosti.cz. Jan Amos Komensky. (n.d.). Retrieved September 11, 2013. Recuperado de: <http://www.spisovatele.cz/jan-amos-komensky>.
- Nieto, J. (2006). Neurodidáctica: Aportaciones de las neurociencias al aprendizaje y la enseñanza. Madrid: CCS.
- Rixon, S. (1999). Young Learners of English: Some Research Perspectives. London: Longman.
- Rixon, S. (1981). How to use games in language teaching
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2010) Motivation in education: theory, research, and Applications. Pearson: Upper Saddle River.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

9. ANEXOS

Anexo 1

Taller # 1 compartiendo nuestras experiencias		
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar saberes previos (preescolares- Modelo pedagógico –contenidos) • Presentar proyecto y primer acercamiento • Identificación de edad de desarrollo de los niños, objetivos para el nivel educativo, contenidos que se pueden desarrollar 		
<p>Materiales: fichas bibliográficas, marcadores, acceso a internet, video beam, papel, lápices, bolsa de chokolatinas o dulces</p>		
Introducción	Desarrollo	Clausura
<p>Actividad 1: conozcámonos Objetivo: conocer el otro Tiempo estimado: 30 -35 minutos Descripción de la actividad: Todos los docentes toman una ficha bibliográfica o una tarjeta y escriben su nombre en ella, se la pegan como una escarapela con cinta y proceden a sentarse, al hacerlo notan que cada uno queda cara a cara con un compañero el docente líder explica que rotaran como en una noche de citas en la cual hablan con una persona durante determinados minutos y cambian inmediatamente a la próxima, el cambio ocurre cada 3 minutos y la idea del juego es conocer el compañero.</p> <p>Actividad 2: diagnóstico de saberes previos ¿quién quiere ser millonario? Objetivo: identificar que tanto sabemos sobre los preescolares el modelo pedagógico y los contenidos Tiempo estimado: 30 minutos Descripción de la actividad: el grupo se divide en 3 grupos o 4 (dependerá de la cantidad de personas) como en el famoso juego quien quiere ser millonario los participantes deberán competir entre sí para subir en los niveles y ganar “dinero” (no es real el dinero) contestando una serie de preguntas sobre el preescolar Comfama deberán tomar turnos cada grupo y participar, si sus respuestas</p>	<p>Actividad 3: presentación del proyecto y primer acercamiento Objetivo: presentar el proyecto de forma amena sus objetivos y la temática que se desarrollara en general Preguntas o dudas Tiempo estimado: 20-30 minutos Descripción de la actividad: El docente líder llevara una presentación en por toon de la cual se apoya para exponer cual es el objetivo del taller que estarán realizando durante los próximos meses y cómo será la dinámica también se abre un espacio para que los participantes se expresen y comenten. Después de la socialización del taller los presentes tendrán un descanso de 20 minutos aproximadamente para que disfruten y compartan con sus compañeros. Break ☺ Después del break de 20 minutos los docentes ingresan al aula y continúan con la actividad número 4.</p>	<p>Actividad 5: planear Después de finalizada la presentación de las docentes los participantes del taller tendrán 30 minutos para planear una lección con un compañero deberán escoger un rango de edad para realizar su planeación con base a esta edad deberán escoger el tema y las actividades apropiadas.</p> <p>Actividad 6: juego de cierre “La caja mágica”</p> <div style="text-align: center;">   </div> <p>Tiempo estimado : 30 – 35 minutos Descripcion de la actividad: Dentro de la caja hay una serie de preguntas respecto a la edad de desarrollo de los niños,</p>

<p>son acertadas irán subiendo de nivel.</p>	<p>Actividad 4: edades del desarrollo o hitos del desarrollo Objetivo: conocer los hitos del desarrollo de la primera infancia Tiempo estimado: 45 minutos Descripción de la actividad: Presentación por parte de dos docentes de preescolar las cuales nos hablaran de la edad de desarrollo de los niños y hablaran de las estrategias</p>	<p>en los mismos equipos del inicio los participantes tendrán la oportunidad de responder a una de las tarjetas si es correcto tendrán la oportunidad de escoger unos dulces como premio.</p>
--	--	---

Taller # 2 Mi cerebro un gran mundo		
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como activar y motivar el cerebro para el aprendizaje (acercamiento) • Introducir la relación entre aprendizaje y motivación • Identificar Áreas cerebrales relacionada con la motivación y el aprendizaje 		
<p>Materiales: Colchonetas, atomizador con agua, velo, tapa ojos mandarinas, conexión a internet, música clásica de fondo copias de las diferentes bases, papel y lápices y video beam</p>		
Introducción	Desarrollo	Clausura
<p>Actividad 1: mindfulness “poema a la mandarina”</p> <p>Objetivo: prepararnos para las actividades del día</p> <p>Activación de los sentidos</p> <p>Crear un ambiente libre de tensiones</p> <p>Tiempo estimado: 10- 15 minutos</p> <p>Descripción de la actividad: esta actividad es una actividad mindfulness la cual preparara a los participantes y los invita a entrar a un estado de relajación y concentración, la idea es que a l ingresarlos participantes encuentres las colchonetas ya ubicadas se coloquen los tapajos y se procede a realizar la lectura del poema mientras otro integrante va pasando activando los sentidos con el agua, el velo y las cascaras de mandarina para que sientan su olor.</p> <p>Actividad 2: Activando el cerebro</p> <p>Objetivo: ¿cómo activar y motivar el cerebro?</p> <p>Tiempo estimado: 1 hora</p> <p>Descripción de la actividad: “rotación”</p> <p>Por grupos los docentes rotaran a 3 bases:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. base de memoria 2. base de lógico matemática 3. base de inteligencia verbal <p>Los participantes o docentes deberán rotar por estas bases y realizar los ejercicios allí propuestos tienen 30 minutos para realizar todos los ejercicios de manera exitosa</p>	<p>Actividad 3: aprendizaje y motivación</p> <p>Objetivo: introducir la relación entre aprendizaje y motivación</p> <p>Tiempo estimado: 2 horas</p> <p>Descripción de la actividad: durante esta actividad los participantes se reunirán por grupos a leer un documento sobre la motivación y el aprendizaje deberán realizar un esquema el que deseen, puede ser un mapa mental o uno conceptual o también una síntesis</p> <p>Break ☺ momento para disfrutar refrigerio (20 minutos)</p> <p>Actividad 4: áreas cerebrales</p> <p>Objetivo: exponer las diferentes áreas cerebrales</p> <p>Tiempo estimado: 40 minutos</p> <p>Descripción de la actividad: exposición por parte de la docente encargada sobre las diferentes áreas del cerebro que se activan cuando hay motivación y aprendizaje</p> <p>nota: se finaliza con un juego</p>	<p>Actividad 5: debate</p> <p>Objetivo: debatir sobre diferentes ideas o concepciones que se tienen desde la escuela o creencias que se tienen sobre el aprendizaje y la motivación escolar.</p> <p>Tiempo estimado: 40 minutos</p> <p>Descripción de la actividad: Luego de haber tenido más claro los conceptos de motivación y aprendizaje los participantes del taller deberán debatir sobre temas como.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. nuevas tecnologías y motivación pros y cons. 2. juegos como motivadores naturales 3. son necesarias para el aprendizaje 4. uso constante de videos

Anexo 3

Taller # 3 Enseñemos jugando		
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucción a los docentes de inglés en la utilización de la gamificación como estrategia alternativa para la enseñanza del inglés • Inclusión de actividades gamificadoras en los planes. <p>Materiales: recursos de internet, aula de computadores papel, lápices</p>		
Introducción	Desarrollo	Clausura
<p>Actividad 1: mándala para activar la mente Objetivo: expresar nuestras emociones por medio de un mándala Tiempo estimado: 10-15m Descripción de la actividad: los integrantes deberán colorear un mándala pueden escoger que mándala desean colorear. Actividad 2: rotación “bases juegos para aprender inglés” Objetivo: rotar por distintas bases y realizar las actividades de las bases Tiempo estimado: 1hora Descripción de la actividad: Base1: Animals Base 2: Numbers Base 3: Colors Base 4: Food Cada base tendrá un juego en donde los participantes podrán competir o jugar en equipo cada base o juego tiene una intención o un tema y va desarrollada alrededor de esa temática</p>	<p>Actividad 3: gamificación como estrategia Objetivo: identificar que es la gamificación Tiempo estimado: 1hora Descripción de la actividad: los docentes estarán en el aula de computadores donde por medio de unos videos se les explicara sobre el uso de la gamificación, su definición y características. Exploraran distintas páginas web relacionadas con la gamificación en las cuales encontraran distintos contenidos Break ☺ Actividad 4: gamificación como estrategia Objetivo: exponer usando su creatividad que es la gamificación Tiempo estimado: 1h y 30 minutos Descripción de la actividad: De forma creativa los participantes se harán en grupos y representaran que es la gamificación Luego se presentarán al grupo en general tendrán 10 minutos cada grupo para hacerlo</p>	<p>Actividad 5: Tiempo estimado : 1h Descripción de la actividad: Planear un clase doonde se evidencie el uso de la gamificación , utilizando diferentes actividades aplicarla al aula.</p>

Anexo 4

Taller #4 ¿cómo lo hicimos?		
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • clausura del taller y socialización de experiencias de forma compartida • Compartir 		
Materiales: internet		
Introducción	Desarrollo	Clausura
<p>Actividad 1: Objetivo: socializar la actividad de creación de un plan de lección basada en gamificación Tiempo estimado: 2horas Descripción de la actividad: socialización por parte de los participantes en el aula sobre la clase planeada y ejecutada en base a la gamificación</p> <p>Actividad 2: conversatorio Objetivo: conversar sobre las actividades aplicadas y lo que se evidencio en el aula Tiempo estimado: 1 hora Descripción de la actividad: los participantes se hacen en mesa redonda para relatar su experiencia gamificando</p>	<p>Actividad 3: compartir Objetivo: compartir con los compañeros un refrigerio y las conclusiones a las que se llegaron Tiempo estimado:1 hora y 30 minutos Descripción de la actividad: Durante esta actividad los participantes tomarán un delicioso refrigerio y se compartirán conclusiones sobre el taller.</p>	<p>Evaluación Evaluación del taller por parte de los docentes mediante un formato de preguntas.</p>

Anexo 5

Taller numero 2

POEMA A LA MANDARINA

Mandarina,
divina sustancia,
llamarada del invierno.
Mis manos añoran
tu cuerpo atardecido.

Tu ardida dulzura,
mis labios suplican.
En tardecitas sin sombra
Yo atravesaba el jardín
hacia tu árbol callado.
Te apresaba mi boca
la carne durmiente.
Conociste mi alma de
frío jazmín.

¡Anaranjado lunar
en apacible verde!
Tu corazón de agua nació
en sombras minerales,
donde el quejido de la pena
no se oye, donde
la brisa mu

Eres pompón de ocaso,
azucarada estrella.
Te recuerdo en mi infancia
entre todas las frutas.
Tu corazón maternal
alimentaba mis horas
de ambiguas bellezas.

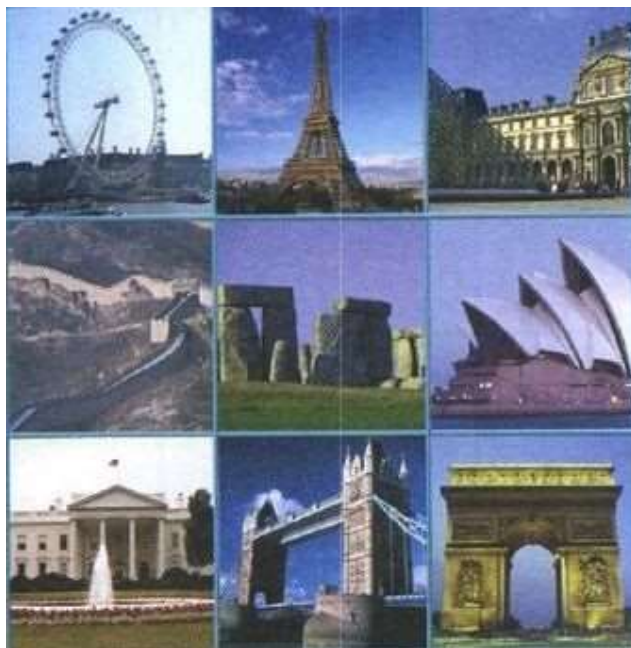
Anexo 6

Taller numero 2

Memoria

Ciudades

1) Trata de memorizar estas ciudades



2) Responde a estas preguntas

- ¿Qué ciudad es la de la casilla de arriba en el centro?
- ¿Qué ciudad es la de la casilla central a la derecha?
- ¿Qué ciudad es la de la casilla de abajo a la izquierda?
- ...

Personas

1) Memoriza la siguiente fila de personas:



2) Responde a estas preguntas:

- ¿En qué lugar se encuentra la mujer con bufanda amarilla?
- ¿En qué lugar se encuentra el hombre más alto?
- ¿Cómo es el hombre en la posición 4?
- ¿Cómo es el hombre de la última posición?

Razonamiento Matemático

Los acertijos también son muy buenos para entrenar la mente. Puedes encontrar libros sobre ellos. Específicamente este sirve para entrenar el razonamiento matemático.

El circuito

Un Ferrari tarda en dar una vuelta al circuito de Jerez 24 minutos. El Mercedes tarda 21. Son las 14: 12 horas y el Mercedes adelanta al Ferrari. ¿Cuándo lo adelantará de nuevo?

La cena

Después de una cena has dejado un 10% de propina al camarero y al taxista que te ha llevado a tu casa 2 euros.

Si el taxi te ha costado exactamente la mitad que la cena y te quedan 2 euros de un billete de 20 euros ¿cuánto te ha costado la cena?

Inteligencia verbal

Palabras mezcladas

A continuación de presento 4 mezclas de palabras. Con cada mezcla puedes escribir el nombre de una ciudad. Por ejemplo: DARMDI (MADRID).

- ABDEPSTU
- AGINPRSU
- ABELRSSU
- AELMNORT

Formar palabra

Forma la palabra más larga que puedas avanzando de casilla en casilla y en cualquier dirección. Puedes empezar por donde quieras y utilizar cada letra una sola vez.

I	O	D	T	S
H	B	V	A	Z
S	C	M	B	G
A	R	O	N	U
P	J	I	F	L

Adivina el animal

El objetivo de este juego es adivinar el nombre de un animal usando diversas pistas.

1) Un jugador piensa en un animal sin decírselo a los demás. A continuación, dice una de sus características mediante la frase "Estoy pensando en un animal que..." (por ejemplo, tiene orejas grandes).

2) Los demás jugadores se turnan intentando adivinar. Si fallan, el jugador que ha pensado en el animal dará otra pista y se pasará al siguiente jugador.

3) El jugador que adivina el animal pasa a ser quien piensa en otro animal para que los demás adivinen.

Este juego puede ser adaptado a adultos o adolescentes mediante la elección de otro tema. Asimismo, las pistas para niños deben ser visuales (color, tamaño) y para gente mayor conceptos más abstractos (qué hacen, cómo son, su comportamiento...).

.ABC

Este juego sirve para mejorar las habilidades de razonamiento, memoria y lenguaje.

1)El grupo elige un tema.

2)Las personas del grupo se turnan pensando en palabras de ese tema que comienzan por las letras del alfabeto (comenzando por la A).

Por ejemplo, para el tema "playa": A (arena), B (barco), C (cangrejo)...

3) Si alguien se queda atrancado en una letra puede pasar.

Si lo quieres hacer más difícil, tienes la opción de dar más de una vuelta al alfabeto para hacer más complicado la búsqueda de palabras.

El planeta extraterrestre

Hemos viajado a un planeta extraterrestre y descubrimos seres con distinto número de ojos: unos tienen 4, otros 6, otros 8, otros 12.

Si en la ciudad extraterrestre hay el mismo número de alienígenas y el número total de ojos es de 5120, ¿cuántos extraterrestres hay?

Cuadrado de números

15				
	19		23	3
21	25	1	7	11
5	9		13	
				17

Coloca los números 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22 y 24 en las casillas vacías de manera que la suma de cada columna, fila y diagonal sea 65.

Referencias

<https://www.lifeder.com/juegos-para-ejercitar-la-mente/>

Anexo 7

Rubrica para evaluar el diseño y la implementación de una clase gamificada						
Nombre	Estructura del diseño de la clase (0.0-1.0)	Objetivos claros (0.0-1.0)	Actividades gamificadoras (0.0-1.0)	Incluye sistema de recompensas (0.0-1.0)	Incluye ayudas visuales o auditivas (0.0-1.0)	puntuación
						(0.0-5.0)
	Estructura adecuada de la planeación que incluye introducción desarrollo y clausura	Definición clara y precisa de los objetivos de la clase.	La clase incluye actividades definidas y coherentes con el uso de la gamificación y los objetivos ya definidos	Se incluyen recompensas durante las actividades	Se evidencian ayudas tales como videos, canciones u otros materiales	

Anexo 8

La gamificación como estrategia neurodidáctica para la enseñanza del inglés a niños de transición entre las edades de 5 a 6 años del preescolar Comfama

Formato de evaluación del taller

Por favor responda los diferentes tipos de preguntas con el fin de evaluar el Taller

I. AULA Y PREPARACIÓN DEL TALLER

	Sí	No
1. Aula confortable	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Las sillas estaban dispuestas en Forma satisfactoria	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ud. ha podido ver y oír sin ninguna dificultad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. La distribución de las sesiones fue adecuada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sugerencias para próximos talleres:

II. ORGANIZACIÓN.

5. La organización del programa (temas y tiempos) fue:

Excelente Satisfactoria No satisfactoria

Comentarios:

6. El material de apoyo que recibió es:

Excelente Satisfactorio No satisfactorio

Comentarios:

7. ¿En general, qué calificativo puede dar al taller?

Excelente Satisfactorio No satisfactorio

Comentarios:

III. EXPECTATIVAS

8. ¿Hasta qué punto el taller ha cumplido con sus expectativas?

Totalmente Parcialmente Escasamente

Comentarios:

9. ¿Lo que ha aprendido es aplicable en su trabajo?

Totalmente Parcialmente Escasamente

Comentarios:

IV. CONTENIDO

10. ¿El tiempo para el desarrollo de cada sección fue el apropiado?

Totalmente Parcialmente Escasamente

Comentarios:

11. ¿Qué temas fueron expuestos con los detalles necesarios y cuáles no?

12. ¿Qué temas agregaría para talleres futuros?

13. ¿Qué temas retiraría en talleres futuros?

V. CONFERENCISTAS

a. Dominio y conocimiento del tema

Excelente Satisfactorio No satisfactorio

b. ¿Expone claramente?

Excelente Satisfactorio No satisfactorio

c. ¿Presenta el contenido en forma organizada?

Totalmente Parcialmente Escasamente

d. ¿El material preparado es apropiado?

Totalmente Parcialmente Escasamente

e. ¿Hace uso adecuado de los recursos didácticos?

Totalmente Parcialmente Escasamente

f. ¿Facilitó la participación de los asistentes?

Totalmente

Parcialmente

Escasamente

Comentarios generales:

Agradecemos su colaboración.