

Introducción

Con la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las metodologías de enseñanza han sido visiblemente transformadas y suscitan en la educación, la necesidad de innovar, de crear, de reinventar los procesos de enseñanza – aprendizaje. Uno de los métodos implementados es la gamificación, con lo cual se busca de manera dirigida cautivar al estudiante y fomentar el aprendizaje a través de recursos con características similares al juego, pero de connotación pedagógica.

Desde la educación inicial hasta la formación profesional se hace menester avanzar en modelos pedagógicos constructivistas y el conectivismo, a la par con el modelo instruccional que demandan dichas herramientas.

Así pues, se encontrará una secuencia didáctica estructurada para abordar el problema identificado en el grado quinto de la Institución Educativa Camilo Torres con relación al aprendizaje de vocabulario en inglés, empleando la aplicación de realidad aumentada MetAClass para resignificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el uso de Kahoot para evaluar las competencias de manera entretenida y con retroalimentación inmediata.

Descripción de las actividades

A través de la implementación de recursos TIC se pretende afianzar el contacto con la gamificación como herramienta de aprendizaje, en este caso el vocabulario de las profesiones y oficios en inglés. El uso de herramientas como Kahoot, educaplay, wordwall, entre otros, lleva al estudiante a superar pruebas de conocimiento. Entre menos tiempo utilice para el logro de los objetivos, mayor puntaje obtendrá el participante (estudiante).

Desde la parte pedagógica, los recursos mencionados anteriormente para implementar la gamificación, buscan valorar el progreso de los estudiantes en momentos determinados de su aplicación, por ende, al participar durante la sesión de clases planteada, los recursos web utilizados evaluarán el desempeño y el alcance de los objetivos de aprendizaje para dicha sesión.

Secuencia Didáctica de Gamificación

Tema	“PROFESIONES Y OFICIOS EN INGLÉS” (The professions)
Problemática	Dificultades de aprendizaje de vocabulario relacionado con las profesiones y los oficios en inglés.
Población	Estudiantes de grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Camilo Torres.
Metas de aprendizaje	• Aprender el vocabulario relacionado con las profesiones en inglés. • Utilizar el vocabulario aprendido al momento de identificar patrones o imágenes específicas.
Competencias	• Reconoce el vocabulario relacionado con las profesiones y oficios en inglés. • Busca oportunidades para usar lo que sabe en inglés.
Metodología	• Gamificación. (ASSURE)
Recursos	• TV. • Conexión a internet. • Recurso Educativo Digital creado. • Dispositivo móvil (Tablet, celular, etc). • App MetAClass. • Herramienta de Educaplay (Elaboración propia).

**Actividades
pedagógicas**

- Imágenes relacionadas al tema “profesiones y oficios en inglés”.
- Evaluación en plataforma Kahoot.

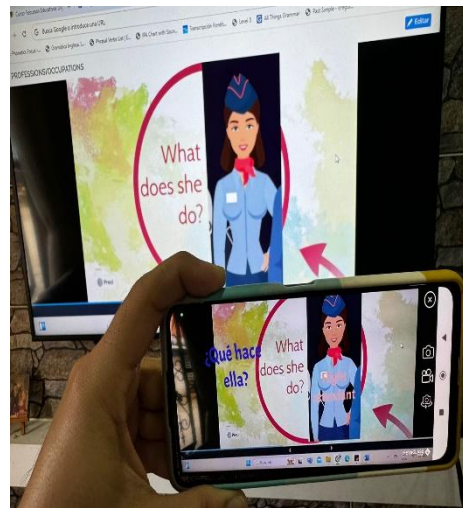
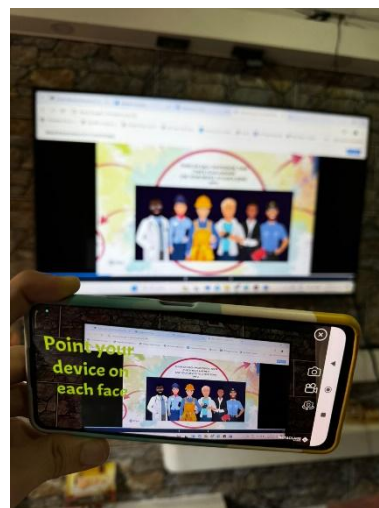
1. EXPLORACIÓN/SABERES PREVIOS: Juego de memoria en wordwall.com, relacionando profesiones en inglés y su significado en español.



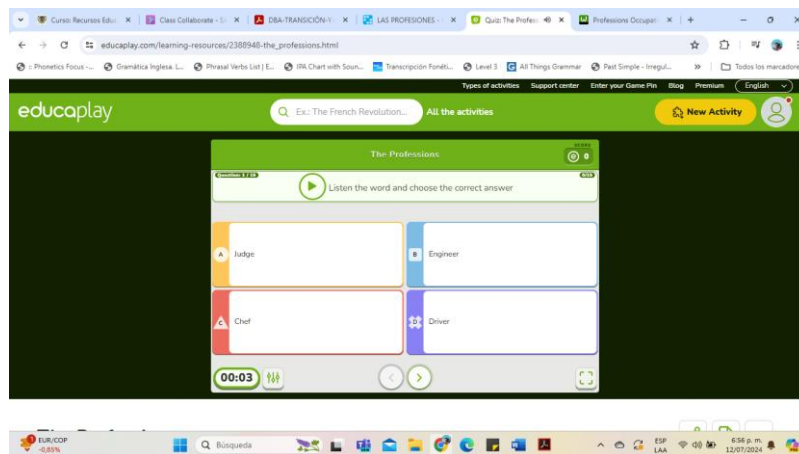
2. ESTRUCTURACIÓN: Se ejemplifican con imágenes, palabras escritas y pronunciación, diversas profesiones y oficios en inglés. Se realiza con ayuda del docente el desarrollo de una actividad específica del vocabulario a trabajar. (vocabulary.cl)



3. PRÁCTICA/TRANSFERENCIA: Se presenta a los estudiantes, **a través de la aplicación MetAClass**, dos actividades que requieren de su esfuerzo individual: 1. Se proyectan imágenes en TV desde la plataforma PREZI, y con ayuda de un dispositivo móvil, se escanean las imágenes, y los estudiantes deben acertar en las respuestas a las preguntas o acciones que requiera la app y la actividad diseñada.



2. Los estudiantes se redirigirán hacia una ventana, en la cual se pondrá a prueba su aprendizaje de **vocabulario a través de la escucha, en educaplay.com.**



Las anteriores actividades llevarán a fortalecer las habilidades de writing, reading, listening, y speaking en los estudiantes.

4. VALORACIÓN:

Se dirige a los estudiantes, a través del uso de algún dispositivo móvil o pc, a abrir el link de KAHOOT en el cuál se enfrentarán al uso del vocabulario aprendido.

Como cierre, se propone responder a la pregunta en inglés: **What do you do? What does she/he do?**, Para



responder en inglés sobre oficios y profesiones. Practicar
en casa.

Referencias

- Fundación MAPFRE. (2017, November 28). *Jornadas de Innovación Educativa - Gamificación* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FIM-kViZAqA>
- INTEF. (2016, October 14). Vídeo 1.2. "Gamificación" - ideas clave #GamificaMOOC [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JaUg3KbazFA>
- Jofré, D. E. R. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, 41, 3. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6529349.pdf>
- La Mazmorra de Pacheco - Juegos de mesa y rol. (2017, January 16). ABJ: Diferencia entre Gamificación y Aprendizaje basado en juegos [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pGjenWHRLvY>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2006). *Guía No. 22 Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Moreno Fuentes, Elena & Pérez García, Álvaro. (2017). La realidad aumentada como recurso didáctico para los futuros maestros. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*. 17. 10.30827/eticanet.v17i1.11914.

Silva, G., & Andrés, G. (2017). *Estado del arte sobre la Realidad Virtual Inmersiva (RVI) y su aplicación en el aula de clase.*

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/34596>

UNIR, La Universidad en Internet. (2019, May 29). La gamificación en el aula | #UNIRtecnologíaeducativa [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk>

Vista de El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. (n.d.).

<https://revistaprismasocial.es/article/view/3753/4352>