

THE ENGLISH CAMPUS QUEST

Índice

1. Datos generales 3

2. Contexto 4

3. Propósito de la práctica 5

4. Descripción de la Buena Práctica 5

5. Resultados 8

6. Aprendizajes 13

BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA

The English Campus Quest

Una experiencia de gamificación para transformar el aprendizaje del inglés en séptimo grado



Título de la buena práctica: The English Campus Quest

Docente responsable: Sergio Antonio Pérez Nicoya

Colegio / Ciudad / País: Colegio Teresiano – Managua, Nicaragua

Nivel educativo: Educación Secundaria

Grado: Séptimo grado

Asignatura: English as a Foreign Language (EFL)

Período de implementación: Primer corte evaluativo que corresponde del 02 de febrero al 17 de abril

2. CONTEXTO

Al iniciar el primer corte evaluativo, aún no conocía las características específicas del nuevo grupo de séptimo grado. Sin embargo, mi experiencia con generaciones anteriores me había permitido identificar desafíos recurrentes en la enseñanza del inglés, como la baja participación, el temor a equivocarse al expresarse en una lengua extranjera, las diferencias en los niveles de dominio del idioma y el poco interés que podían generar algunas actividades tradicionales. Estas situaciones limitaban las oportunidades de que todos los estudiantes utilizaran el inglés de manera activa y desarrollaran confianza en sus propias capacidades.

Con el propósito de responder a estos desafíos desde el inicio del año escolar, decidí diseñar una experiencia de aprendizaje diferente. Busqué una estrategia que motivara la participación, promoviera un ambiente seguro donde el error fuera entendido como parte del aprendizaje y permitiera que cada estudiante experimentara un progreso constante. Fue así como opté por implementar una propuesta de gamificación que transformó la unidad didáctica en una experiencia basada en misiones, donde el aprendizaje del inglés adquirió un propósito claro y significativo para todos los estudiantes.

3. Propósito de la práctica

Transformar la experiencia de aprendizaje del inglés en séptimo grado mediante el diseño e implementación de una estrategia de gamificación basada en misiones, con el propósito de promover la participación activa, fortalecer la confianza para utilizar el idioma y favorecer el desarrollo progresivo de las competencias comunicativas en un ambiente seguro, motivador y significativo.



4. Descripción de la Buena Práctica

La buena práctica consistió en el diseño e implementación de una experiencia de aprendizaje gamificada para la asignatura de Inglés como Lengua Extranjera (EFL) en séptimo grado, desarrollada durante el primer corte evaluativo. La estrategia fue planificada antes del inicio del año escolar, tomando como referencia la experiencia adquirida con generaciones anteriores de estudiantes de séptimo grado y los desafíos recurrentes observados en la enseñanza del inglés. El propósito fue ofrecer, desde el primer día de clases, un ambiente de aprendizaje que promoviera la participación activa, fortaleciera la confianza de los estudiantes para comunicarse en inglés y favoreciera un aprendizaje más significativo.

Como estrategia metodológica principal se empleó la gamificación, entendida como el diseño de una experiencia de aprendizaje que integra una narrativa, objetivos claros, retos progresivos y un sistema de reconocimiento para fortalecer la motivación y el compromiso de los estudiantes. Esta metodología se complementó con el aprendizaje cooperativo, el enfoque comunicativo y el aprendizaje basado en retos, permitiendo que cada actividad respondiera a un propósito pedagógico y estuviera alineada con las competencias e indicadores establecidos en el currículo.



Dara dar sentido a la experiencia, la unidad fue presentada como una misión dentro de la Real-World English Agency, una organización ficticia en la que los estudiantes asumían el rol de agentes en entrenamiento. A lo largo de la unidad, cada clase representaba una nueva misión que planteaba un desafío relacionado con situaciones reales de comunicación en inglés. Esta narrativa permitió contextualizar los contenidos de aprendizaje, generar expectativa por cada sesión y ofrecer un propósito claro para las actividades desarrolladas en el aula.

La experiencia incorporó un sistema de progresión conformado por niveles, puntos de experiencia (XP), insignias y un tablero de seguimiento diseñado para hacer visible el avance de cada estudiante durante el proceso. Los puntos de experiencia se obtenían mediante la participación activa, el cumplimiento de las misiones, el trabajo colaborativo, el uso del inglés y la demostración de las competencias esperadas. A medida que acumulaban experiencia, los estudiantes avanzaban por nivel y obtenian insignias que reconocían fortalezas específicas, como la comunicación efectiva, la colaboración, el pensamiento y la reflexión sobre su propio aprendizaje. Estos elementos no sustituyeron la evaluación académica, sino que funcionaron como herramientas de motivación y retroalimentación continua.





Las actividades fueron diseñadas para promover el uso auténtico del idioma en diferentes contextos. Los estudiantes participaron en juegos comunicativos, desafíos individuales y grupales, actividades de comprensión lectora y auditiva, producción oral y escrita, resolución de problemas, investigaciones, presentaciones, dinámicas colaborativas y retos relacionados con situaciones cotidianas. Cada misión integraba diversas habilidades lingüísticas y buscaba que los estudiantes utilizaran el inglés para cumplir un objetivo concreto, en lugar de limitarse a realizar ejercicios aislados de gramática o vocabulario.

Para el desarrollo de la estrategia se emplearon diversos recursos didácticos y tecnológicos, entre ellos presentaciones digitales, tarjetas de misión, tableros de progreso, insignias impresas y digitales, fichas de seguimiento, material audiovisual, plataformas educativas, juegos interactivos y recursos elaborados específicamente para la experiencia. Todos estos materiales fueron diseñados para reforzar la narrativa de la agencia, facilitar el seguimiento del progreso y mantener el interés de los estudiantes durante toda la unidad.



La organización del trabajo en el aula combinó actividades individuales, en parejas y en equipos, promoviendo la colaboración, la comunicación y la participación constante. Cada clase iniciaba con la presentación de la misión del día y de los objetivos de aprendizaje. Posteriormente, los estudiantes desarrollaban los desafíos propuestos con el acompañamiento del docente, quien orientaba el proceso, resolvia dudas y proporcionaba retroalimentación continua. Al finalizar cada sesión, se reconocían los logros alcanzados, se registraba el progreso dentro del sistema de gamificación y se motivaba a los estudiantes para afrontar la siguiente misión.



Dentro de esta experiencia, el rol del docente trascendió la enseñanza tradicional de contenidos para convertirse en diseñador de experiencias de aprendizaje, facilitador del proceso y guía del progreso de los estudiantes. Por su parte, los estudiantes asumieron un papel activo, participando en la resolución de desafíos, colaborando con sus compañeros, tomando decisiones y utilizando el inglés como herramienta para alcanzar los objetivos de cada misión. Esto favoreció una mayor autonomía, un incremento en la participación y una actitud más positiva hacia el aprendizaje del idioma.





En esencia, la buena práctica no consistión únicamente en incorporar elementos propios de los juegos al aula, sino en transformar la experiencia de aprendizaje del inglés mediante un sistema que otorgó propósito a cada actividad. hizo visible el progreso de los estudiantes y promovió un ambiente donde todos tuvieron la oportunidad de participar, asumir retos y desarrollar sus competencias comunicativas con mayor confianza. De esta manera, la gamificación se consolidó como una herramienta pedagógica para fortalecer la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo del inglés.



5. Resultados

La implementación de esta experiencia permitió observar cambios positivos en la dinámica de aprendizaje y en la participación de los estudiantes desde las primeras semanas del primer corte evaluativo. Uno de los resultados más significativos fue el incremento en la participación dentro del aula. Todos los estudiantes se involucraron de manera activa en el desarrollo de las misiones, mostrando disposición para colaborar, asumir retos y utilizar el inglés en las diferentes actividades propuestas.

Asimismo, se evidenció un aumento en la motivación hacia la asignatura. La narrativa de la *Real-World English Agency,* el sistema de progresión y el reconocimiento del esfuerzo mediante niveles e insignias generaron un ambiente de expectativa y entusiasmo, favoreciendo el compromiso de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. La participación dejó de estar impulsada únicamente por la calificación y pasó a estar motivada por el deseo de superar desafíos, avanzar dentro de la experiencia y alcanzar nuevas metas.



Otro resultado relevante fue el fortalecimiento de la confianza para utilizar el inglés. A medida que avanzaban las misiones, los estudiantes demostraron mayor disposición para participar en actividades orales, expresar ideas, trabajar colaborativamente y enfrentar nuevos desafíos sin que el temor a equivocarse limitara su participación. Esto contribuyó a crear un ambiente de aprendizaje más seguro, donde el error fue comprendido como una oportunidad para mejorar.



La estrategia también favoreció el desarrollo de habilidades como la colaboración, la responsabilidad, la autonomía y la reflexión sobre el propio aprendizaje. El sistema de progreso permitió que los estudiantes visualizaran sus avances, reconocer sus logros y asumieran un papel más activo dentro de la experiencia, fortaleciendo su compromiso con el cumplimiento de cada misión.



Los resultados obtenidos fueron respaldados mediante diferentes evidencias recopiladas durante la implementación de la experiencia, entre ellas fotografías de las actividades desarrolladas en el aula, productos elaborados por los estudiantes, registros del sistema de progresión (niveles, puntos de experiencia e insignias), instrumentos de evaluación, trabajos escritos, presentaciones orales y materiales utilizados durante las misiones. Estas evidencias permitieron documentar el desarrollo de la estrategia y verificar el impacto alcanzado tanto en la participación como en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.



En conjunto, estos resultados evidencian que la gamification, cuando responde a una planificación pedagógica intencional y está alineada con los objetivos curriculares, puede convertirse en una estrategia eficaz para fortalecer la participación, la motivación y el aprendizaje significativo del inglés como lengua extranjera.

Evidencias de Mejoras

Padlet - Clase de refleccion / Evaluando el primer corte



ANGELO GABRIEL HUETE VANEGAS

hace 5 meses

I've learned to say "there are" and "there is," and I've also learned to say some plural words. I've improved my speaking skills. Making the video helped me because I had to team up with other people, and I'm still insecure when saying English words because I stumble over my words.



Emily

hace 5 meses

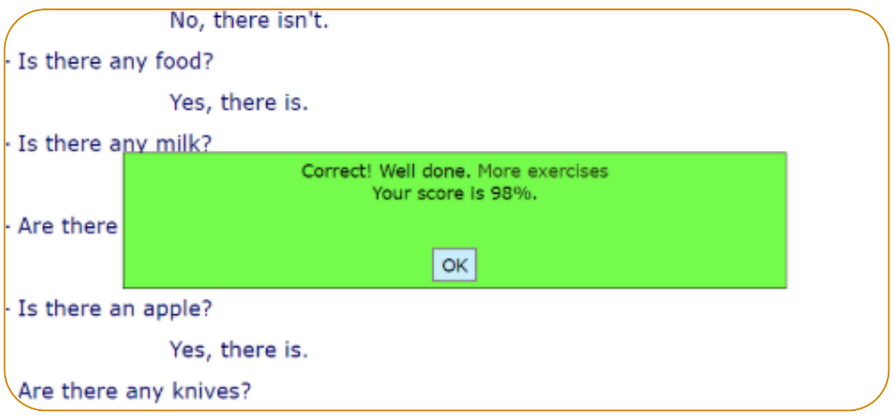
I will use the new vocabulary and grammar to write better sentences.
I want to improve my speaking skills to talk more fluently.
I will try to raise my hand more often and not be afraid of making mistakes.
We can listen to everyone's ideas and divide the tasks equally.
My goal is to learn ten new words every week and use them in class.

Evidencias de Mejoras

Padlet - Clase de refleccion / Evaluando el primer corte

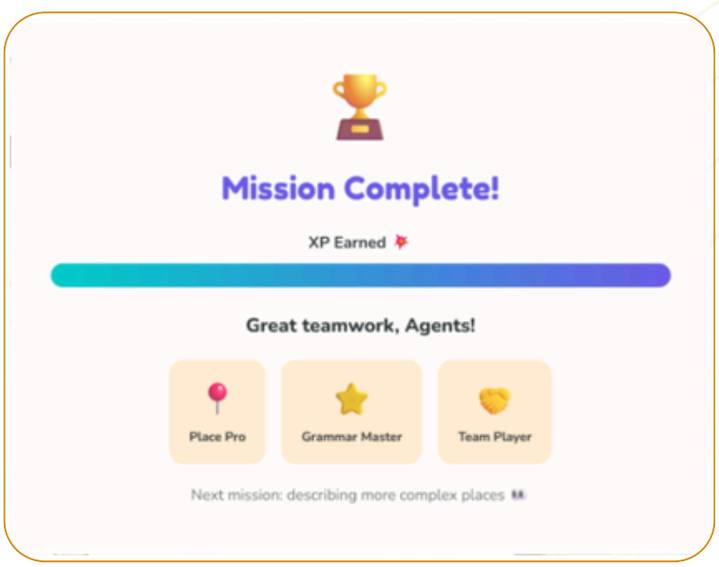
Marce
hace 5 meses
1. In this unit i learned new vocabulary and grammar especially how to use there is and there are correctly 2. The activity that helped me the most was speaking practice 3. Now i can describe places and talk about my school in english 4. My speaking improved the most 5. I feel a little more confident speaking and writing
"Marcela Oporta"

Resultados de pruebas









Link de video de algunos de los proyectos realizados en clases

Plataforma utilizada para ir registrando su progreso de manera individual



Badges entregados según los logros alcanzados











6. Aprendizajes y recomendaciones

Esta experiencia reafirmó que el impacto de una estrategia pedagógica no depende únicamente de los contenidos que se enseñan, sino de cómo se diseña la experiencia de aprendizaje. La gamificación demostró ser una herramienta efectiva para promover la participación, fortalecer la confianza de los estudiantes y generar un ambiente donde el error se asumiera como parte del proceso de aprendizaje. Asimismo, me permitió comprender que cuando los estudiantes encuentran un propósito claro en cada actividad y pueden visualizar su progreso, aumentan su compromiso y disposición para aprender.



Aprendizajes y recomendaciones



Si tuviera la oportunidad de replicar esta buena práctica, simplificaría algunos elementos del sistema de gamificación para facilitar su comprensión durante las primeras semanas de implementación y dedicar más tiempo al desarrollo de las misiones. Además, buscaría una mayor participación de las familias compartiendo periódicamente los avances de los estudiantes, explicando el propósito de la estrategia e invitándolas a reconocer los logros alcanzados en casa. Esto fortalecería el acompañamiento al proceso de aprendizaje y reforzaría valores como la perseverancia, el compromiso y el trabajo en equipo.



Como recomendación para otros docentes, considero que la gamificación debe entenderse como una estrategia pedagógica y no únicamente como la incorporación de puntos, niveles o recompensas. Su verdadero potencial radica en diseñar experiencias de aprendizaje con un propósito claro, donde cada actividad tenga sentido para los estudiantes y favorezca su participación activa.

El aprendizaje más valioso que deja esta experiencia es que, *transformar la forma de enseñar puede transformar también la manera en que los estudiantes viven el aprendizaje; cuando una experiencia tiene significado, la motivación deja de depender de la recompensa y nace del deseo de participar,* aprender y superarse.

“El tiempo urge y apremian las circunstancias”

San Enrique de Ossó

Inspiración, Sentido y Esperanza