



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO
ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN
BACHILLERATO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Innovación y Liderazgo Educativo

Autor/a:

Erazo Enderica Mercedes Pamela

Tutor:

Víctor Hugo Abril, PhD.

QUITO – ECUADOR

2021-2022

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN

Yo, Mercedes Pamela Erazo Enderica, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre APLICACIÓN DE LA GAMIFICACION EN EL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN BACHILLERATO como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 20 días del mes de diciembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Mercedes Pamela Erazo Enderica

Firma 

Número de Cédula: 1712773934

Dirección: Pichincha, Quito, Conocoto

Correo Electrónico: mishupam23@gmail.com

Teléfono: 0961985199

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN BACHILLERATO” presentado por Mercedes Pamela Erazo Enderica, para optar por el Título, Magíster en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 20 de diciembre del 2021

Víctor Hugo Abril, Ph.D

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 20 de diciembre del 2021



Mercedes Pamela Erazo Enderica

171277393-4

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN BACHILLERATO, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 20 de diciembre del 2021

.....

Freddy Esparza Bernal, MSc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Jacqueline Altamirano Vaca, MSc.

VOCAL

.....

Víctor Hugo Abril, PhD.

VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis hijas y a mi nieto que con su amor han sido el motor que me ha impulsado durante estos tiempos difíciles para lograr terminar con este trabajo de investigación; así como a todas las personas que me facilitaron la información para concluirlo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes de la Universidad Indoamérica por compartir sus conocimientos durante este proceso de formación de la maestría y en especial, a mi tutor quien con su sabiduría, consejos y calidad humana ha sido mi guía en la realización del presente trabajo.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTO	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
HIPÓTESIS:.....	8
DESTINATARIOS DEL PROYECTO	8
OBJETIVO GENERAL:	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	9

CAPÍTULO I

Antecedentes de la investigación (estado de la cuestión)	10
La gamificación.....	17
El currículo ecuatoriano de lengua extranjera.....	22
Los principios básicos de la propuesta curricular	5
Threads que conforman el currículo de lengua extranjera:	26

CAPÍTULO II

Enfoque y diseño de la investigación.....	28
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	28
Proceso de recolección de los datos	30

Análisis de los resultados	38
----------------------------------	----

CAPITULO III

Propuesta.....	74
Definición del tipo de producto.....	74
Objetivo general	73
Objetivos específicos	76
Estructura y factibilidad de la propuesta.....	77
Guía de estrategia de gamificación	80
Conclusiones	87
Recomendaciones.....	88
Bibliografía.....	90
Anexos.....	97

ÍNDICE DE TABLAS y/o CUADROS

Tabla No. 1 Nómina de expertos validadores y valoración de los instrumentos de recolección de datos	32
Tabla No. 2 Total de docentes para aplicar las encuestas	34
Tabla No. 3 Rango de la encuesta de docentes según el Alpha de Cronbach antes del análisis ítem por ítem.	34
Tabla No. 4 Pregunta que al eliminar sube el rango de confiabilidad de la encuesta de docentes.....	35
Tabla No. 5 Confiabilidad encuesta a docentes según Alpha de Cronbach	36
Tabla No. 6 Encuesta a los docentes con resultados por ítem según Alpha de Cronbach.....	36
Tabla No. 7 Total, de estudiantes para aplicar las encuestas	37
Tabla No. 8 Confiabilidad encuesta a docentes según Alpha de Cronbach.....	37
Tabla No. 9 Encuesta resultados Cronbach.....	37
Tabla No. 10 Frecuencia del conocimiento del término gamificación.....	38
Tabla No. 11 Aplicación de la gamificación en la clase de inglés.....	39
Tabla No. 12 Uso de juegos con limitaciones o restricciones para despertar el interés de sus estudiantes en una clase de inglés.....	40
Tabla No. 13 Uso de juegos en la enseñanza como refuerzo de las emociones de los estudiantes	41
Tabla No. 14 Uso de historias narrativas en la clase de inglés	43
Tabla No. 16 Existencia de retos asignados que propician la investigación y demandan más esfuerzo de sus estudiantes.....	44
Tabla No. 17 Entrega de recompensas cuando estudiantes alcanzan un reto.....	45
Tabla No.18 Frecuencia del uso del feedback mediante juegos.....	45
Tabla No. 19 Frecuencia de la competencia en juegos aplicados en clases	46

Tabla No. 20 Logros de aprendizaje de estudiantes usando la gamificación.....	47
Tabla No. 21 Mejoramiento del nivel de inglés de los estudiantes mediante juegos	48
Tabla No. 22 Frecuencia de la contemplación de las destrezas del inglés.....	49
Tabla No. 23 Desarrollo de las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología.....	50
Tabla No. 24 Evidencia del uso de la gamificación en la planificación	51
Tabla No. 25 Frecuencia de cuánto los estudiantes han escuchado sobre gamificación.....	52
Tabla No. 26 Aplicación de la gamificación en las clases de inglés.....	53
Tabla No. 27 Consideración del uso de juegos con limitaciones y restricciones para despertar el interés estudiantil	54
Tabla No. 28 Uso de la gamificación como refuerzo de sus emociones _55	
Tabla No. 29 Uso de historias narrativas en clases de inglés.....	56
Tabla No. 30 Motivación estudiantil ante el cumplimiento un reto.....	57
Tabla No. 31 Existencia de retos dentro de la clase de inglés que obliguen a investigar más o a esforzarse más	58
Tabla No. 32 Entrega de las recompensas por docente después de alcanzar un reto	59
Tabla No. 33 El feedback mediante el uso de juegos.....	60
Tabla No. 34 Competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés.....	61
Tabla No.35 Alcance de logros de aprendizaje en inglés usando juegos.....	62
Tabla No.36 Aplicación de juegos para la mejora del nivel de inglés	63
Tabla No. 37 Destrezas de Inglés como base en el inglés.....	64
Tabla No. 38 La utilización de los juegos en el entendimiento del idioma inglés	65
Tabla No. 39 Conocimiento del término gamificación en dos poblaciones..	66

Tabla No. 40 Aplicación de la gamificación en las clases de inglés.....	67
Tabla No. 41 Resultados sobre si los juegos despiertan el interés de los estudiantes.....	67
Tabla No. 42 Uso de la gamificación como refuerzo de emociones.....	68
Tabla No. 43 Frecuencia de uso de historias narrativas en las clases	68
Tabla No. 44 Motivación en los estudiantes	69
Tabla No. 45 Los juegos propician la investigación y demandan mas esfuerzo de los estudiantes	69
Tabla No. 46 Resultados de la entrega de recompensas a los estudiantes ...	70
Tabla No. 47 Uso de la gamificación para dar o recibir retroalimentación ..	70
Tabla No. 48 La competencia en la gamificación.....	71
Tabla No. 49 Gamificación permite logros de aprendizaje.....	71
Tabla No. 50 La gamificación usado para mejorar el nivel de inglés en los estudiantes.....	72
Tabla No. 51 Desarrollo de destrezas del inglés aplicando la gamificación.....	72
Tabla No. 52 Desarrollo de las destrezas de inglés con la gamificación	73
Tabla No. 53 Plan de Acción.....	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 Organizador lógico de variables-mándalas de ojiva	14
Figura No. 2 Red conceptual de la variable independiente	15
Figura No. 3 : Red conceptual de la variable dependiente	15
Figura No. 4 Pirámide de los elementos de gamificación	19
Figura No. 5 CLIL, critical thinking skills, and curricular threads	25
Figura No. 6 Niveles de fiabilidad según el Alfa de Cronbach	33
Figura No. 7 Frecuencia del conocimiento del término gamificación	38
Figura No. 8 Aplicación de la gamificación en la clase de inglés.....	39
Figura No. 9 Uso de juegos con limitaciones o restricciones para despertar el interés de sus estudiantes en una clase de inglés	40
Figura No. 10 Uso de juegos en la enseñanza como refuerzo de las emociones de los estudiantes	41
Figura No. 11 Uso de historias narrativas en la clase de inglés	42
Figura No. 12 Motivación a los estudiantes para cumplir retos	43
Figura No. 13 Existencia de retos asignados que propician la investigación y demandan más esfuerzo de sus estudiantes	44
Figura No. 14 Entrega de recompensas cuando los estudiantes alcanzan un reto	45
Figura No. 15 Frecuencia del uso del feedback mediante juegos	46
Figura No. 16 Frecuencia de competencia en juegos aplicados en clases.....	47
Figura No. 17 Logros en el aprendizaje de los estudiantes usando la gamificación	47
Figura No. 18 Mejoramiento del nivel de inglés de los estudiantes mediante juegos	48
Figura No. 19 Frecuencia de la contemplación de las destrezas del inglés	49
Figura No. 20 Desarrollo de las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología	50
Figura No. 21 Evidencia del uso de la gamificación en la planificación	51
Figura No. 22 Frecuencia de cuánto los estudiantes han escuchado gamificación	52

Figura No. 23 Aplicación de la gamificación en las clases de inglés	53
Figura No. 24 Consideración del uso de juegos con limitaciones y restricciones para despertar el interés estudiantil	54
Figura No. 25 Uso de la gamificación como refuerzo de sus emociones	55
Figura No. 26 Uso de historias narrativas en clases de inglés	56
Figura No. 27 Motivación estudiantil ante el cumplimiento un reto.....	57
Figura No. 28 Existencia de retos dentro de la clase de inglés que obliguen a investigar más o a esforzarse más	58
Figura No. 29 Entrega de recompensas después de alcanzar un reto por parte del docente	59
Figura No. 30 El feedback mediante el uso de juegos	60
Figura No. 31 Competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés....	61
Figura No. 32 Alcance de logros de aprendizaje en inglés usando juegos.....	62
Figura No. 33 Aplicación de juegos para la mejora del nivel de inglés	63
Figura No. 34 Destrezas de Inglés como base en el inglés.....	64
Figura No. 35 La utilización de juegos en el entendimiento del idioma inglés.....	65

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO
ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN
BACHILLERATO**

AUTOR: Mercedes Pamela Erazo Enderica

TUTOR: Víctor Hugo Abril Porras, Ph.D.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio aborda el problema de la desmotivación estudiantil en la asignatura de inglés de los estudiantes de la Academia Militar Miguel Iturralde, por lo que se estableció como objetivo general “Establecer la gamificación como metodología activa en el desarrollo del currículo de lengua extranjera inglés para el cumplimiento de las destrezas comunicativas”, así también se planteó como hipótesis “La escasa aplicación de la gamificación como metodología activa por parte de los docentes provoca la desmotivación estudiantil con un bajo nivel de desarrollo de las destrezas comunicativas de la lengua extranjera inglés en la AMMI de la ciudad de Quito.” El presente trabajo investigativo fue realizado con la finalidad de cumplir el objetivo planteado y bajo una secuencia metodológica y sistemática. En primera instancia se identificó el problema de estudio considerando los aspectos más significativos que fueron conocidos y desconocidos así como los que se discuten la temática en otras investigaciones. Luego, se planteó el estado de la cuestión y el marco teórico sobre antecedentes, desmotivación y clases de motivación relacionadas al ámbito educativo, formas de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nueva generación para lo cual, se identificó y seleccionó información documental de investigaciones previas de fuente confiable y actualizada. Posteriormente, para la recolección de la información se realizó trabajo de campo mediante la aplicación de una encuesta tanto a los estudiantes como a los docentes de inglés de la institución y, una entrevista a dos docentes expertos en las dos variables de estudio. Para el efecto se estableció como muestra a 45 estudiantes y ocho docentes mediante el muestreo probabilístico regulado. Los resultados permitieron identificar que los maestros poseen información básica sobre la metodología activa gamificación razón por la cual no es aplicada en la institución, en los estudiantes se evidenció el interés de que los maestros apliquen metodologías activas motivadoras para la enseñanza del inglés por lo que se concluyó que la gamificación aplicada como metodología activa motiva y permite el desarrollo de las destrezas comunicativas del inglés. Para finalizar se cumple con el tercer objetivo específico que propone el diseño de una guía sobre la metodología activa gamificación para el desarrollo de las destrezas comunicativas de la lengua extranjera inglés.

DESCRIPTORES: destrezas del inglés, gamificación, metodología, motivación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME: APPLICATION OF GAMIFICATION IN THE ECUADORIAN
CURRICULUM OF FOREIGN ENGLISH LANGUAGE IN
BACHILLERATO**

AUTHOR: Mercedes Pamela Erazo Enderica
TUTOR: Víctor Hugo Abril Porras, Ph.D.

ABSTRACT

The present study addresses the problem of student demotivation in the English subject of the Military Academy "Miguel Iturralde" students. Which the general objective was "To establish gamification as an active methodology in the development of the English foreign language curriculum for the fulfilment of communication skills ", thus it was also hypothesized" The scant application of gamification as an active methodology by teachers causes the demotivation of students with a low level of development of communication skills of the foreign language English in the Military Academy "Miguel Iturralde" Quito. The present research was carried out to fulfil the proposed objective under a methodological and systematic sequence.

In the first instance, the study problem was identified considering the most significant aspects that were known and unknown and those that are discussed in other investigations. Then, the state of the question and the theoretical framework on antecedents, demotivation and motivational classes related to the educational field, forms of teaching and learning of new generation students were raised, for which documentary information from previous research was identified and selected from a reliable and up-to-date source. Subsequently, to collect the information, fieldwork was carried out by applying a survey to both the students and the English teachers of the institution and an interview with two teachers who were experts in the two study variables. For this purpose, 45 students and eight teachers were established as a sample through regulated probability sampling. The results allowed to identify that the teachers have basic information about the active gamification methodology, which is why it is not applied in the institution, in the students it was evidenced the interest that the teachers apply active, motivating methodologies for the teaching of English, therefore concluded that gamification applied as an active methodology motivates and allows the development of communication skills in English. Finally, the third specific objective is met, which proposes the design of a guide on the active gamification methodology for the development of communication skills in the English foreign language.

KEYWORDS: English skills, gamification, methodology, motivation.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente trabajo de investigación es de gran importancia y de actualidad, porque describe de manera sintética y práctica la aplicación de la gamificación como metodología activa motivadora para el logro de las destrezas comunicativas del inglés contempladas en el currículo ecuatoriano de lengua extranjera. Se titula “Aplicación de la gamificación en el currículo ecuatoriano de lengua extranjera inglés en bachillerato” y está enmarcado en la innovación como línea de investigación y aprendizaje como su sublínea, lo cual está establecido según el manual de estilo de la Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI, 2020) porque en la Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI), se busca elevar el desarrollo de las destrezas comunicativas del inglés mediante la aplicación de metodologías activas motivadoras como la gamificación en estudiantes del nivel bachillerato.

Los representantes de la gamificación Werbach y Hunter (2014) (como se citó en Valderrama, 2015), afirman que cuando se aplica un juego bien estructurado se convierte en una bala que se dirige al punto principal motivacional de la mente del ser humano, ahí la importancia de investigar este tema para ser un aporte de solución al problema de desmotivación estudiantil presentado durante el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en el presente trabajo de investigación (ver Anexo 2. Árbol de problemas)

La gamificación no nació en el ámbito educativo sino más bien empresarial. Según Carpena et al. (2012), la gamificación es una disciplina cada vez más utilizada en empresas que buscan modificar los comportamientos de sus

empleados, pero actualmente ya es aplicada en la educación como metodología activa, como estrategia metodológica y como técnica motivadora dando resultados positivos según las buenas prácticas publicadas en medios confiables, convirtiéndose por lo tanto en un tema pertinente de desarrollar porque el afán de mejorar el quehacer pedagógico institucional, obedece a la exigencia de acuerdos, leyes, normativas creadas para el beneficio de los protagonistas de la educación.

Con el afán de mejorar la educación, el Ministerio de Educación toma como pilar fundamental de la Constitución Política de la República del Ecuador (2011) los siguientes artículos:

El artículo 26 donde se “determina que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado”, De igual manera considera el artículo 27 de la referida norma constitucional que refiere;

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”. También considera al artículo 28 donde indica que la educación “es derecho de toda

persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones”.

En el año 2015, en Incheón, una ciudad de Corea, se celebró el foro mundial sobre la Educación 2015 organizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), donde se firmó la declaración *“Incheon Declaration: Education 2030: Towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all”* (UNESCO, 2015) la cual pone como uno de los ejes principales para transformar vidas, a la educación.

En la firma de la declaración de Incheón, participaron más de 160 países y al establecer la “Agenda Educación 2030”, se encarga a la UNESCO en su calidad de organización especializada en educación, continuar con la función que se le ha conferido de dirigir y coordinar la “Agenda Educación 2030” tomando como base el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible que se refiere a la educación y dice “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. (Pro futuro, 2017).

El ministro de educación de la República del Ecuador vigente en el año 2015, Augusto Espinoza, participó de manera relevante en el foro donde se estableció la agenda de educación que se aplicó con el “Marco de Acción Educación 2030”. En su intervención acentuó el papel del estudiante como el personaje mismo de la educación y que como país se tiene “la tarea fundamental de formarlos holísticamente en busca de su realización presente y futura” buscando la felicidad de los estudiantes mediante una educación que de sentido a la vida destacando que el objetivo del Ecuador es convertirse en uno de los mejores

sistemas educativos de la región para el 2020, después que la UNESCO, en el año 2006 declare que Ecuador era considerado como uno de los peores países latinoamericanos en nivel educativo (MINEDUC, 2015).

Es así como en la ciudad de San Francisco de Quito, a los 17 días del mes de febrero del 2016, el MINEDUC bajo la dirección de Augusto Espinoza, se emite el acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, en el cual se establece que los currículos de todos los niveles educativos del Ecuador, así como sus respectivas cargas horarias, sean de aplicación oficial y obligatoria en todos los establecimientos escolares. En la segunda disposición temporal se establece que el currículo de lengua extranjera inglés sea implementado paulatinamente hasta contar con docentes con un nivel apropiado que permita atender eficientemente la enseñanza de este idioma” (MINEDUC, 2016).

El MINEDUC (2017), a través del acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2017-00091-A, emitió los estándares de calidad educativa para orientar, apoyar y monitorear la gestión pedagógica para su mejoramiento continuo, así como por la pandemia también ha emitido los respectivos lineamientos metodológicos de manera interdisciplinaria.

Bajo la modalidad virtual y teletrabajo vigente actualmente por el impacto del COVID 19 a nivel mundial, el MINEDUC, (2020), emitió el Memorando Nro. MINEDUC-SFE-2020-00356-M el cual refiere a la socialización de los lineamientos pedagógicos para el inicio del ciclo Sierra-Amazonía, durante el año lectivo 2020-2021, entre los cuales se encuentra la aplicación del currículo priorizado para la emergencia de lengua extranjera-inglés y el currículo priorizado elaborados por el equipo técnico de la dirección nacional de currículo (2020), cuya

distribución de contenido facilita el trabajo del docente articulando y desarrollando destrezas con criterio de desempeño de las diferentes áreas incluyendo a la asignatura de inglés de manera interdisciplinaria cuyo enfoque es comunicativo.

El Ministerio de Educación del Ecuador al inicio del año lectivo 2021-2022 emite los lineamientos pedagógicos en los cuales sugiere trabajar bajo la aplicación de metodologías activas innovadoras durante la aplicación de los currículos establecidos donde, es importante que los docentes desarrollen la motivación en los estudiantes para desarrollar las destrezas comunicativas mediante la aplicación de la gamificación como una de las metodologías activas motivadoras que permita al estudiante expresarse de manera significativa mediante la aplicación de juegos que motivarán el aprendizaje y esto conllevará incluso al aprendizaje de la lengua extranjera (MINEDUC, 2021).

Entre los principales trabajos actualizados en el contexto mundial latinoamericano y ecuatoriano se tiene el informe de las pruebas aplicadas en el 2019 a más de 2,2 millones de personas de todo el mundo quienes completaron la prueba estándar de inglés del programa *Education First (EF)* para medir el dominio del inglés. Sus resultados fueron emitidos en el 2020 y ubicaron al Ecuador en la posición 93 entre 100 países del mundo. En el presente año 2021 se ocupa el puesto 93 del 35 que se tenía en el 2014, uno de los peores resultados con categoría muy bajo mientras que lideraron Países Bajos con la máxima banda de dominio del idioma inglés en la categoría dominio muy alto. (EF EPI, 2020)

Otro trabajo actualizado se titula “Gamificación y aprendizaje basado en juegos” en el cual se indica que los dos son excelentes recursos para mantener la

atención del alumnado (García, 2021). Hace una clara diferenciación entre gamificación, aprendizaje basado en juego y juegos serios llamados *serious games*. De igual manera se encontró un video donde se explica la diferencia entre ludificación y gamificación, términos que son aparentemente traducción el uno del otro pero en la esencia hay una gran diferencia (Conde, 2019).

En el repositorio de la Universidad Internacional de Rioja (UNIR) se encuentra un artículo que plasma una propuesta de cambio de metodología en inglés y que aspira lograr desde el enfoque comunicativo un buen nivel de desarrollo de una metodología activa, participativa y con uso de tecnología para despertar la motivación en los estudiantes y obtener una mejor calidad educativa en inglés (Lázaro, 2015).

El periódico nacional El Universo considera al Ecuador como el peor país en el dominio del inglés, “Ecuador, el peor país de la región en dominio del idioma inglés, según análisis; educadores dan sus observaciones” (2020, noviembre 26). <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/11/25/nota/8061691/ingles-educacion-ecuador-ranking-ef-peor-ubicado-latinoamerica/>

El estar en el nonagésimo tercer puesto con una valoración de muy bajo, hace reflexionar a todo quien está inmerso en el mundo de la enseñanza porque cada año se descende en calidad educativa de aprendizaje del inglés.

La necesidad de realizar la presente investigación tiene su punto de partida en el informe institucional de observaciones áulicas realizadas durante el año lectivo 2020-2021 en la Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI, 2021), a seis docentes del área de inglés por parte de la comisión técnico pedagógica. El informe interno institucional está elaborado bajo los resultados obtenidos de la aplicación

del instrumento de visita áulica, donde el numeral 17 pregunta si la actividad de motivación planteada por el docente guarda relación con el objetivo de la clase y además refiere a la frecuencia de aplicación de metodologías activas en las clases. Se obtuvo que el 50% de docentes de inglés están en proceso de cumplir este indicador, así como el 16,6% se encuentra en inicio porque su clase es tradicional y magistral, pero usa la tecnología. Un bajo porcentaje de docentes logró la categoría de cumplido en ese numeral.

De igual manera, en el mismo informe se detalla el bajo desempeño del docente en la interacción con el estudiante mediante el entorno virtual de aprendizaje (EVA) de la institución debido a su bajo nivel de uso de la misma. Mediante el consolidado obtenido de las rúbricas de revisión semanal durante el año escolar por parte del mismo departamento, se obtiene que el 55,88% de docentes de inglés ha logrado un buen desempeño en el uso del entorno virtual, el 17,65% estuvo en proceso de lograrlo y un 14,71% en inicio, porcentajes que alarman a las coordinadoras pedagógicas de la institución, porque el EVA está direccionándose a convertirse en un repositorio digital donde no se evidencia el desarrollo de las destrezas comunicativas del inglés. Esta situación presentada sobre todo en el nivel de bachillerato, traerá consigo algunas consecuencias irreparables en los estudiantes en un futuro cercano de no tomarse las respectivas medidas.

Planteamiento del problema

¿Es la desmotivación estudiantil provocada por la escasa aplicación de la gamificación como metodología activa lo que conlleva al bajo nivel de desarrollo

de las destrezas comunicativas del currículo durante el aprendizaje del inglés por parte de los estudiantes del nivel bachillerato de la Academia Militar Miguel Iturralde de la ciudad de Quito durante el período académico 2021-2022?

Para establecer el problema arriba planteado se aplicó el árbol de problemas (Anexo 1), así como para establecer los objetivos y la hipótesis se utilizó la matriz de análisis de situaciones – MAS” que es “una herramienta metodológica que sirve para determinar en pocos pasos ordenados cuál es el camino a seguir dentro del proceso investigativo” (Abril, 2019). (Ver anexo 1. Matriz MAS).

Hipótesis:

La escasa aplicación de la gamificación como metodología activa por parte de los docentes provoca la desmotivación estudiantil con un bajo nivel de desarrollo de las destrezas comunicativas de la lengua extranjera inglés en la Academia Militar Miguel Iturralde de la ciudad de Quito.

Destinatarios del proyecto

Los beneficiarios directos en el presente trabajo de titulación son los ocho docentes que conforman el área de inglés de la Academia Militar Miguel Iturralde y los cuarenta y cinco estudiantes del tercero de bachillerato quienes constituyen los destinatarios indirectos. A futuro los destinatarios serán todos los docentes y estudiantes de la AMMI, porque al mejorar el saber pedagógico del docente se mejora la práctica pedagógica.

Objetivo general:

Establecer la gamificación como metodología activa en el desarrollo del currículo de lengua extranjera inglés para el cumplimiento de las destrezas comunicativas en la Academia Militar Miguel Iturralde.

Objetivos específicos:

Definir la gamificación como metodología activa para la determinación de la importancia del juego en el proceso de aprendizaje.

Identificar las destrezas comunicativas del inglés en el currículo de lengua extranjera para la mejora de la planificación micro curricular docente.

Proponer el diseño de una guía sobre la metodología activa gamificación para el desarrollo de las destrezas comunicativas de la lengua extranjera inglés y motivación del estudiante.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado de la cuestión)

En la situación actual en la que nuestra sociedad está inmersa debido a la pandemia del COVID.19, el sistema educativo ecuatoriano ha tenido un giro total en cuanto a las modalidades de estudio con la presencial o semipresencial, abierta o en línea y *homeschooling* (El Universo, 2020). Existen varios estudios sobre la desmotivación estudiantil y la motivación. Según García y Doménech (2014), en su publicación “Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar”, manifiestan que desde hace tiempo atrás se ha separado los aspectos cognitivos y los motivacionales del aprendizaje, cuando se lo debe considerar como un proceso cognitivo y motivacional al mismo tiempo. También señalan que, los estudiantes no requieren solo desarrollar la destreza cognitiva, sino también deben querer hacerlo, tener la disposición de hacerlo, en dos palabras *Skill* y *Will*. Por esa razón, Herrera y Zamora (2014) manifiestan que la motivación es el motor del aprendizaje, y su ausencia complica el trabajo del profesor porque no solo se debe impartir la asignatura, sino que se debe tener “enganchado” al estudiante durante toda la clase y no solo al inicio como lo sostiene la educación tradicional. El docente, en la actualidad que vive, debe buscar estrategias metodológicas que impliquen la actuación de la mayoría de los estudiantes porque en algunas ocasiones el docente es quien está motivado pero el estudiante no lo está, por lo tanto, no es lo mismo motivar que estar motivado siendo, sin embargo, el uno requisito del otro.

Carrillo et al. (2009) afirman que Brunner identificó tres formas de motivación intrínseca: de curiosidad, de competencia y de reciprocidad. La motivación por curiosidad surge por los juegos, actividades de construcción y exploración. La motivación de competencia es abordada por una necesidad de controlar el entorno para que surge el interés por el trabajo y rendimiento. Y, la motivación de reciprocidad se refiere al comportamiento acorde a la situación. Indican además que hay cuatro fuentes importantes de motivación: nosotros, amigos, familia y compañeros de trabajo los cuales conforman los soportes más relevantes, adicional un mentor emocional y el propio entorno como el aire por ejemplo.

Carrillo et al. (2009), afirman que la motivación juega un papel fundamental en el proceso aprendizaje, lo cual ha sido corroborado por algunos pedagogos de diferentes niveles y áreas de aprendizaje.

Un docente universitario, investigador, con una amplia gama de conocimiento en neuroeducación muy conocido en España, autor del libro “Neuroeducación en el aula”, Guillén (2014) en el video, “La motivación escolar”, parte de su publicación, del testimonio de un niño, quien narra su experiencia vivida en el aula de clases, señala que la educación hoy en día es igual que la que recibieron sus abuelos y sus padres, no está actualizada a la sociedad que hoy en día se desenvuelve en la tecnología, no se desarrolla la creatividad porque el docente desea que el estudiante piense, actúe como él, y si no lo hace, lo marca como error, el docente ha olvidado que el descubrimiento de algo, el responder a las dudas que se han planteado de manera diferente, no necesariamente como el docente lo espera, estas situaciones son uno de los factores que causa el

aburrimiento, la desmotivación y por ende la deserción escolar. Se debe ser docente de vocación, experimentar el gusto de enseñar, tener la pasión de hacerlo, y disfrutar lo que se hace, no solo ser docentes de ciencias.

En otra publicación, Guillén (2017) enfatiza que sin emoción no hay aprendizaje, tradicionalmente no se tomaba en cuenta a lo emocional, pero la neurociencia actualmente le da importancia porque se está estudiando como aprende el cerebro, indica de una manera muy clara que en el cerebro al percibir imágenes de contexto positivo se activa el hipocampo, parte del cerebro que interviene en procesos de memoria y aprendizaje, mientras que en imágenes de contexto negativo se activa la amígdala por esa razón se debe trabajar lo positivo en el aula para obtener un buen proceso de aprendizaje pero no eliminar las emociones negativas porque toda emoción es importante para el proceso de aprendizaje. En la entrevista con Guillén (2017), realizada en un canal de televisión en España, sobre el lanzamiento de su libro, indica cuán importante es despertar la curiosidad en el aula y más aun de manera cooperativa, mediante proyectos interdisciplinarios. Los neuro científicos han demostrado que, a mayor curiosidad, se activa más el sistema de recompensa cerebral, donde interviene el neurotransmisor la dopamina, motivación intrínseca. López (2014), en su publicación señala que hay dos tipos de motivación: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca es la que se origina en el interior de la persona de la autorrealización y el crecimiento personal. Mientras que la extrínseca es aquella que la promueven factores externos, es decir recompensas.

Adicional a la neuroeducación aplicada en el aula, se han realizado varios estudios sobre la desmotivación estudiantil en cuanto al aprendizaje de lenguas

extranjeras. Alfranca (2012) indica que las causas de desmotivación estudiantil son muchas veces ignoradas por el docente porque por varios factores, descuida la parte emocional del estudiante y procede solo en la cognitiva, saturándolo de información, sus conclusiones indican que los estudiantes de la institución educativa donde se aplicó la encuesta, en Zaragoza, se encuentran desmotivados por la enseñanza tradicional que los docentes mantienen. Comparando con la AMMI, se puede decir que de igual manera están desmotivados porque los docentes desarrollan clases magistrales, la diferencia es que hoy en día se usa la tecnología, información obtenida del plan de acompañamiento institucional.

En el trabajo realizado por Cortés (2017), el autor propone que para solucionar el problema de la desmotivación estudiantil en el aprendizaje de un nuevo idioma, se utilicen herramientas tecnológicas, ante lo cual para solucionar esta problemática, se requiere más que herramientas tecnológicas, se requiere procesos, metodologías activas que acompañe el desarrollo de las habilidades del otro idioma en los estudiantes gracias al conocimiento o buena aplicación de la metodología por parte de los docentes.

En el Ecuador existen estudios recientes que señalan una problemática parecida a los trabajos de los años anteriores, ya lo es el caso del trabajo de Cortés y ahora de Martínez (2021), donde se aprecia que existe desmotivación estudiantil y más ahora que la sociedad se encuentra en la pandemia del COVID 19, en un sistema educativo donde se mantiene la practica tradicional matando la creatividad del estudiante y aumentando la desmotivación estudiantil. Existe otro trabajo realizado para una institución de la ciudad de Guayaquil, en la cual la autora plantea

la misma problemática y da la misma alternativa de solución, usar herramientas tecnológicas al impartir idiomas (Anrango, 2020).

A continuación, se representa las variables de este trabajo de investigación y sus categorías fundamentales mediante el organizador lógico de variables interpretado por un mándala de ojiva, así como las constelaciones de las variables interpretadas por una red conceptual cada una:

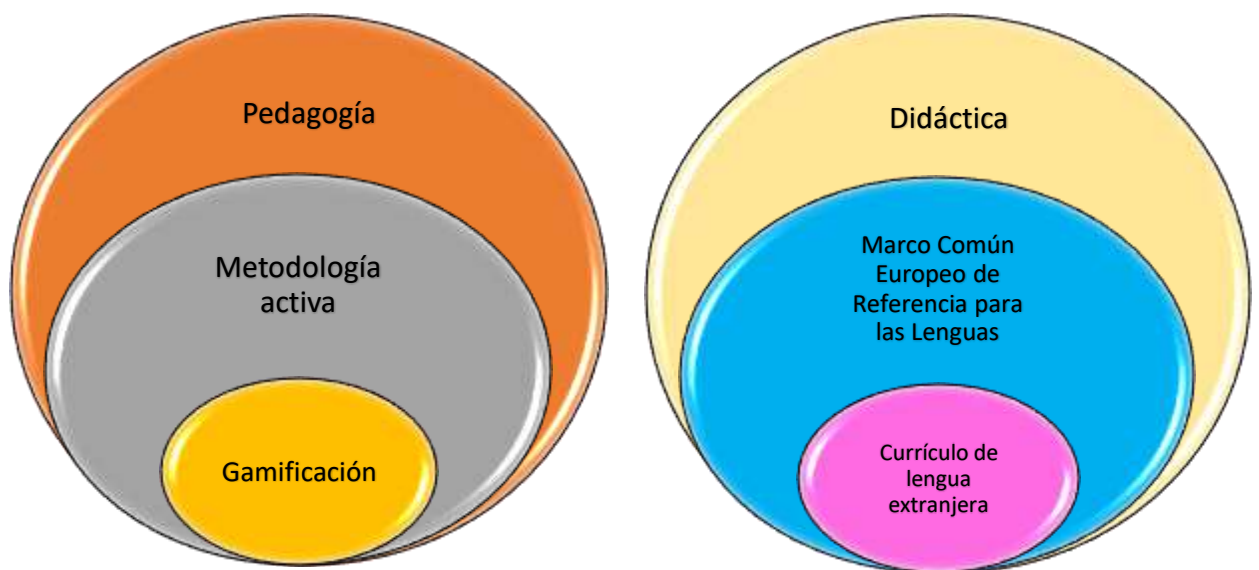


Figura 1: Organizador lógico de variables-mándalas de ojiva.
Elaborado por Pamela Erazo (2021)

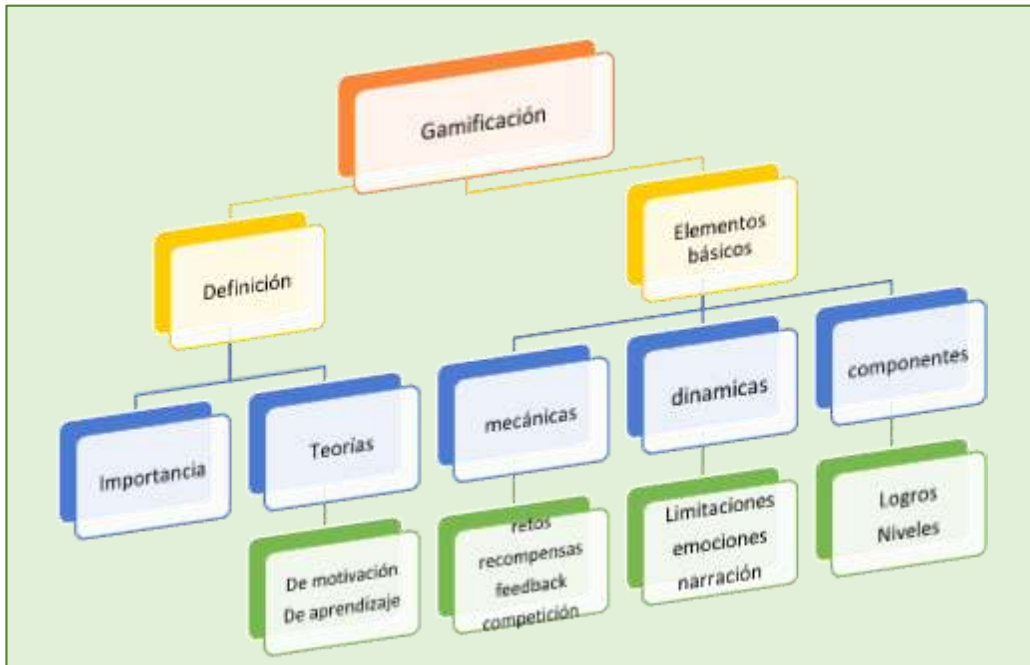


Figura 2: Red conceptual de la variable independiente
Elaborado por Pamela Erazo (2021)

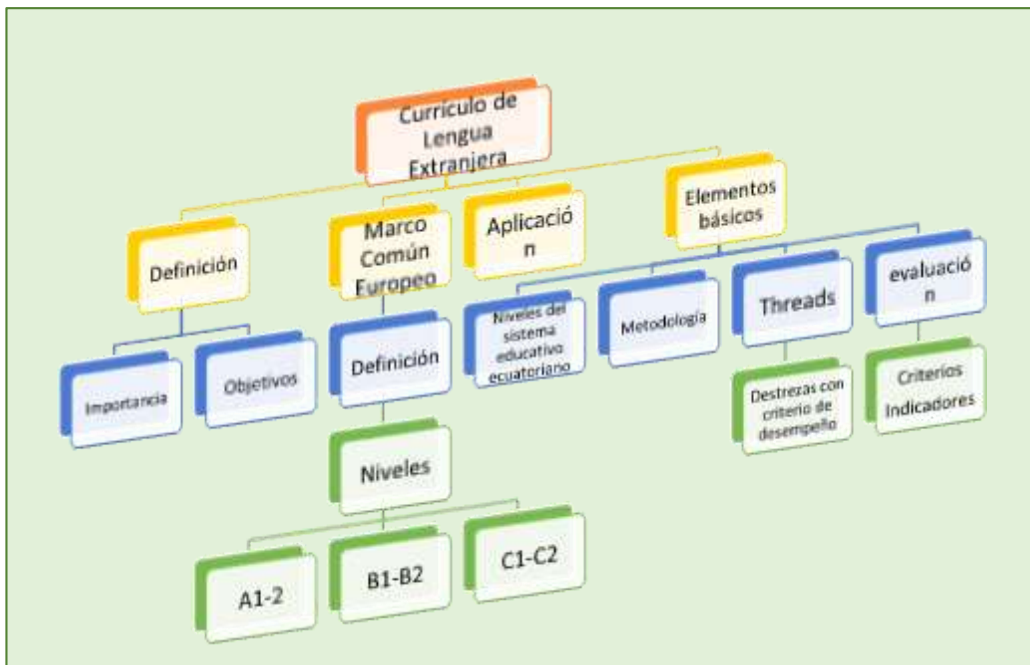


Figura 3: Red conceptual de la variable dependiente
Elaborado por Pamela Erazo (2021)

Desarrollo teórico del objeto y campo

Según Valenzuela (2007), la característica de la motivación escolar es “aquello que impulsa, conduce y mantiene el esfuerzo del alumno y activa recursos cognitivos para aprender”, información que no solo debe ser adquirida sino también procesada hasta convertirse en aprendizaje significativo. El presente trabajo investigativo, está basado en la teoría de la atribución de Weiner, (Calavia, 2012), la cual es una de las teorías de la motivación, sostiene que si el estudiante atribuye sus éxitos y sus fracasos a causas internas, del yo, tiene una gran probabilidad de organizarse para mejorar su conducta, de tal manera que se proponga conseguir nuevos éxitos o evitar los fracasos, pero si los enfoca de manera externa, su motivación será cero para mejorar.

A más de la teoría de la motivación de Weiner, se toma como sustento la teoría del pensamiento de Ausubel y su aprendizaje significativo. En esta teoría se sostiene que el conocimiento previo servirá de anclaje para el nuevo, cuando el estudiante no tiene un conocimiento previo, se le otorgan unos organizadores previos con material que introduce el nuevo conocimiento de manera más general e inclusiva. Los organizadores pueden ser expositivos usados para estudiantes que tienen poco conocimiento de la materia y organizador comparativo en el cual el estudiante ya conoce el tema que se abordará (Viera, 2003). También se basa en la teoría del pensamiento de John Dewey quien fue el precursor de la escuela nueva, consideraba a la educación como la base esencial de la sociedad y afirmó que el objetivo primordial de la sociedad era capacitar al prójimo, para seguir educándose. Su modelo de enseñanza se basa en la experiencia y creatividad, centrado en el estudiante, en su interés, las actividades deben estar en base a la experiencia, su

pedagogía se ha basado en la creatividad y en el potencial humano. Su seguidor fue Guilford quien creó la teoría de la creatividad Luque (2020)

Con respecto al campo de estudio, este proyecto de titulación se encuentra enmarcado en base a la clasificación de la organización de campos de educación y capacitación (CINE 2013) establecida por la UNESCO. Está ubicado en el campo amplio o específico, de educación y capacitación, y en el campo detallado en ciencias de la educación.

Conceptualización de la variable independiente

La gamificación

La tecnología y la creatividad en el ámbito educativo, avanzan día a día desarrollándose actualmente con fuerza en la pandemia ocasionada por el COVID 19 a nivel mundial, mediante la aplicación del juego en el aula. Es así como, Jadán (2021) plantea que, tanto el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como la gamificación permiten la planificación y el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje, afirma que es una metodología diseñada apropiadamente para los alumnos de la nueva generación considerados nativos digitales y que requieren de equipos tecnológicos para que despierten en ellos la motivación y la atención, que les permita aprender por medio de desafíos, retos, recompensas, que integre dinámicas y mecánicas propias del juego desarrollando un aprendizaje significativo. Al hablar de dinámica, se refiere a los sentimientos, emociones que percibe el estudiante, las relaciones establecidas al momento de jugar, la narrativa que debe inventarse en forma cronológica, el progreso y restricciones que encuentra hasta llegar a su meta.

Antes de dar una definición de la gamificación, se establece la diferencia entre dos tipos de gamificación: retórica o superficial y profunda o real. La gamificación retórica, superficial o de contenido es la que tiene corto tiempo de duración porque se la aplica por ejemplo en una clase, mientras que la gamificación profunda o estructural, debido a la creatividad del docente se mantiene más tiempo (Cepeda, 2019).

Werbach y Hunter (2014) consideran a la gamificación como “el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juegos” pero no es ingresar un juego en el aula sino ingresar los componentes del juego como la interacción para significar lo que se está haciendo como si fuera un juego. Indica además que, los fundamentos de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros. La interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada como se presenta en la figura a continuación:

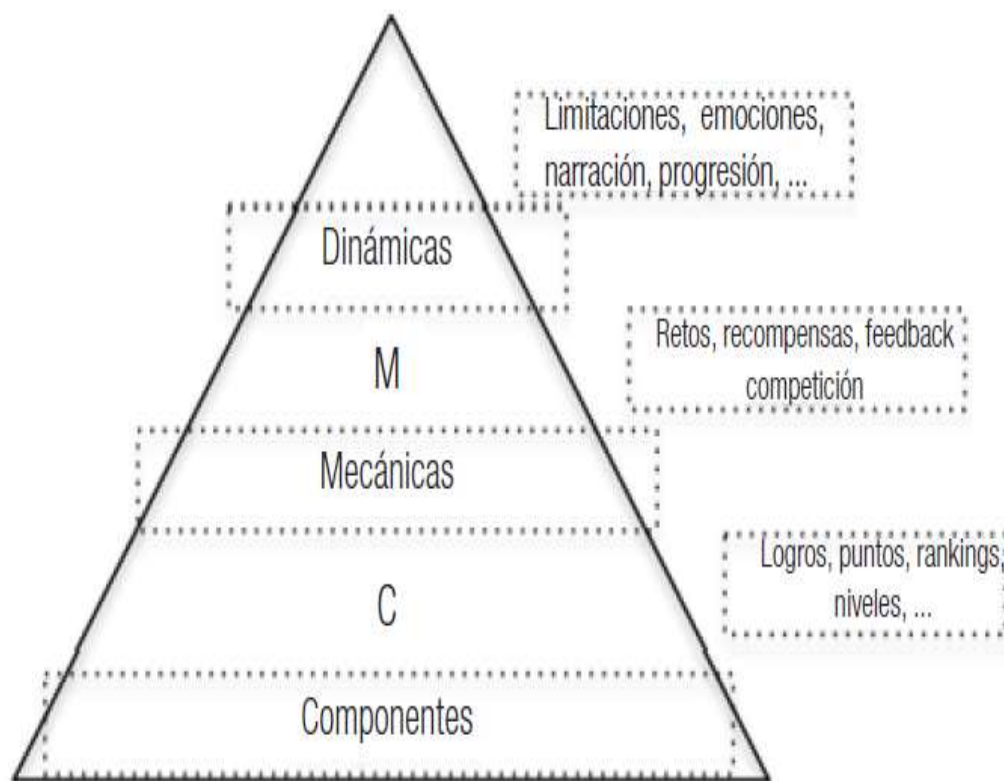


Figura 4: Pirámide de los elementos de gamificación
Fuente: Adaptado de Ortiz et al. (2018)

Al hablar de gamificación, se lo relaciona con juego, con aprendizaje basado en juego, con ludificación lo cual conlleva en algunas ocasiones, a que los docentes confundan la terminología. Desde el punto de vista lingüístico, ludificación es la traducción de la palabra *gamification* al español lo cual conlleva a la confusión. Las tres pertenecen al enfoque de la ludología que es “el estudio del juego desde la unión de diferentes disciplinas que permiten explicar el impacto que tiene este tipo de pasatiempo a nivel cultural en la sociedad” (Fernández, 2019).

La gamificación implica el diseño de un entorno educativo real o virtual en donde se utilizan reglas, normas, principios de los juegos. No necesariamente es una actividad lúdica o juego simple, se nutre del boceto de un ambiente real o virtual de carácter educativo.

Este enfoque consiste en la utilización de juegos como medio de instrucción. El docente utiliza un contenido ya creado que se caracteriza por ser lúdico como apoyo para reforzar un tema o lección en particular.

El ABJ en cambio, se toma juegos ya inventados por otros para aplicar en los procesos de enseñanza.

Los juegos serios o *serious games* son juegos específicamente creados con el fin tanto de divertir como de educar a la gente. Uno de los juegos serios más importantes es el simulador de vuelo de Microsoft, que revolucionó la manera de gestionar recursos virtuales para los pilotos en formación. Según Borges (2007) los juegos serios se refieren a los videojuegos o juegos electrónicos creados con propósitos educativos.

Aclarando estos términos, se puede establecer a la gamificación como la metodología activa que motiva al estudiante durante el proceso de enseñanza del inglés (Conde, 2019).

En la entrevista con Guillén (2017), realizada en un canal de televisión en España, sobre el lanzamiento de su libro “Neuroeducación al aula”, se señala también que el juego es indispensable en el aprendizaje, es un mecanismo natural que produce placer, produce la dopamina, fluyendo de mejor manera la información. El juego consigue emociones, recompensas y debe darse en toda etapa educativa, los elementos indispensables del juego son el reto asociado al juego y el otro es el *feedback* asociado al mismo. Guillén manifiesta muy enfáticamente que estamos programados para aprender a través de lo que nos motiva, y es muy cierto su afirmación al indicar que talvez para el docente el estudiante no está motivado, pero no está motivado para ciertas cosas mientras que para otras situaciones si lo

está, y está en la estrategia que el profesor utilice para encaminar la motivación al objetivo de aprendizaje planteado.

Un factor común que tienen los tres términos es el juego. La gamificación empieza con la psicología del juego, la predisposición al mismo. Chema (2020), manifiesta que los juegos en la educación están relacionados con la neurociencia porque activan el hipocampo y memoria a largo plazo de los estudiantes. Hay diferentes estudios sobre el uso de juego en las experiencias de aprendizaje. Manifiesta también que ante los entornos lúdicos se activa el sistema límbico como la amígdala la cual al ser un regulador emocional libera dopamina que será determinante en el proceso de aprendizaje significativo porque los estudiantes aprenden de una manera más placentera algo que no les apetecía hacerlo por medio del juego (Santiago y Rodríguez, 2015).

Según Cogollor (2014) indica que gracias a la gamificación se tiene la posibilidad de convertir tareas monótonas y rutinarias en juegos divertidos que supongan un reto en base a estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos y divertidos, en búsqueda del cumplimiento del reto para las personas en general, ejemplo: el aprender un idioma puede ayudar mucho esta estrategia para desarrollar las destrezas del inglés mediante una narrativa interesante y divertida acorde a la necesidad y realidad de los estudiantes.

El autor Kapp (2012) en una de sus publicaciones titulada “*The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*”, indica que la gamificación es más que dar o añadir puntos, tener niveles de juego o asignar medallas en el proceso de aprendizaje, es más bien repensar el diseño de aprendizaje porque el estudiante gana puntos por

participar, por demostrar el conocimiento y no solo por lanzar los dados por ejemplo.

La ludificación, gamificación y ABJ tienen como término en común al juego, el cual es una actividad motivadora en la que se involucra por puro placer. En el proceso de aprendizaje *online*, se están introduciendo prácticas básicas de gamificación, la llamada tríada PET: puntos, emblemas y tablas de clasificación. Pero se puede ir mucho más allá, creando un entorno integrado donde el progreso en los contenidos forme parte de una aventura y todos los componentes del programa contribuyan a crear la sensación de inmersión.

Hay quienes consideran a la gamificación como metodología, otros como estrategia metodológica y algunos como una técnica. Dado los lineamientos pedagógicos del Ministerio de Educación y Cultura (MINEDUC (2021) y el punto de vista de la investigadora del presente proyecto, se la considerará como metodología activa.

Conceptualización de la variable dependiente

El currículo ecuatoriano de lengua extranjera

Es un documento de aplicación ministerial en el sistema educativo, está alineado al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). El MCER es el estándar internacional que define la competencia lingüística. Se utiliza a nivel mundial para definir las destrezas lingüísticas de los estudiantes en una escala de niveles de inglés desde un A1, nivel básico de inglés, hasta un C2, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional (Cambridge Assesment English, 2021). El MCER a más de recoger las cuatro destrezas clásicas, incluye

nuevas perspectivas y conceptos; los cuatro tipos resultantes son: comprensión, expresión, interacción y mediación. Las denominadas destrezas receptivas – comprensión auditiva y comprensión lectora– y las denominadas destrezas productivas –expresión oral y expresión escrita– suelen engarzarse entre sí, dando lugar a destrezas interactivas (por ejemplo, dialogar o cartearse con un amigo) o a destrezas de mediación (por ejemplo, leer un libro y a continuación escribir una reseña (Clouet, 2010)).

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) señala los siguientes niveles de usuario en un idioma determinado, en el caso de inglés tenemos: usuario principiante, independiente y experto lo cual regula la diferente normativa educativa en cada uno de los países que la aplican.

El Ministerio de Educación (MINEDUC), cumpliendo los estándares de calidad, elaboró el currículo para lengua extranjera inglés. Pertenece al primer nivel de concreción curricular. El diseño curricular está dirigido a los niños de primero educación general básica hasta los jóvenes de tercero bachillerato cuya lengua nativa no es el inglés sino el español. Este documento está con la justificación y adaptado en el marco para el aprendizaje de inglés alineado al marco común europeo (MCER). Toma como punto de salida a los estudiantes del tercero de bachillerato el nivel B1 que está establecido como usuario independiente (MINEDUC, 2016). El futuro bachiller estará en capacidad de entender diferentes asuntos familiares, manejar situaciones que puedan aparecer en posibles viajes a lugares de habla inglesa, además puede producir textos simples de interés personal, describir experiencias, sucesos, sueños, deseos y ambiciones, así como dar razones y breves explicaciones sobre sus opiniones y planes

El currículo de lengua extranjera se lo debe trabajar en subniveles y niveles así como en sus *5 threads* (ramas o bloques curriculares).

Niveles del sistema educativo ecuatoriano

- Nivel Inicial comprenden niños de 3 a 4 años.
- Nivel Educación General Básica (EGB) comprende desde 1° grado de EGB a 10° EGB.
- Nivel Bachillerato comprende primero, segundo y tercer año de bachillerato.

Subniveles del sistema educativo ecuatoriano:

- Subnivel Preparatoria que abarca los niños de primer grado de Educación General Básica (EGB) con niños hasta cinco años de edad.
- Subnivel básica Elemental que abarca desde 2° a 4° grado de EGB con niños de seis a ocho años de edad.
- Subnivel básica media desde 5° a 7° EGB con niños de nueve a once años de edad.
- Subnivel básica superior desde 8° a 10° EGB con estudiantes de doce a catorce años de edad (MINEDUC, 2016)

Threads (bloques curriculares) del currículo de inglés

CLIL	4Cs	Curricular Threads	Sub-Threads	
	Culture / Citizenship	Communication and Cultural Awareness	Intercultural Awareness and Identity	Social Competence and Values
		Oral Communication: (Listening and Speaking)	Listening Skills	Spoken Production
				Spoken Interaction
	Communication	Reading	Literacy-rich Environment	Reading Comprehension
	Cognition		Use of Resources & Study Skills	Cross-curricular Content
	Content	Writing	Initial Literacy	Text Production
			Language through the Arts	Literary Texts in Context
				Creative Thinking Skills

Figura 5. *CLIL, critical thinking skills, and curricular threads*

Elaborado por: MINEDUC (2016)

Fuente: Currículo de lengua extranjera inglés (2016)

De igual manera, está ajustado al perfil del bachillerato ecuatoriano que es el B1 (MINEDUC, 2016). El currículo de inglés está articulado al perfil de salida de estudiante mediante los ejes transversales: justicia, innovación y solidaridad mediante el desarrollo de destrezas sociales y creativas que los estudiantes deben desarrollar exitosamente durante el siglo XXI.

Los principios básicos de la propuesta curricular

Entre los principios básicos se tiene:

- Enfoque comunicativo de manera que puedan los estudiantes interactuar y no ser entes pasivos.
- Enfoque centrado en el estudiante.

- Habilidades de pensamiento basado en el aprendizaje de una nueva lengua para el desarrollo de la ciudadanía de los educandos.
- Aprendizaje Integrado de Contenido para las Lenguas Extranjeras (AICLE): un modelo utilizado para integrar el aprendizaje de la lengua con aspectos culturales y cognitivos, de modo que la adquisición de este lenguaje sirve como motor para el desarrollo de los alumnos.
- Estándares internacionales basados en el MCER.

Los objetivos principales del currículo de inglés como lengua extranjera son:

- Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, de otras culturas y de la suya propia y su capacidad de comunicar sus puntos de vista a través de la lengua extranjera.
- Desarrollar las habilidades personales, sociales e intelectuales necesarias para alcanzar su potencial y participar productivamente en un mundo cada vez más globalizado que opera en otras lenguas.
- Crear un amor por el aprendizaje de idiomas a partir de una edad temprana, a través de experiencias de aprendizaje interesantes y positivas, con el fin de fomentar la motivación del alumnado para seguir aprendiendo.
- Alcanzar el perfil de salida propuesto en el currículo nacional para EGB y BGU. (MINEDUC, 2016).

Threads que conforman el currículo de lengua extranjera:

- *Curricular Thread 1: Communication and cultural awareness*, el cual se refiere a conciencia intercultural, identidad, competencia social y valores.

- *Curricular Thread 2: Oral Communication (listening and speaking)* abarca las destrezas de escuchar y hablar. En la destreza de hablar se refiere a *spoken production and spoken interaction*
- *Curricular Thread 3: Reading*, se refiere a la destreza de leer.
- *Curricular Thread 4: Writing*, se refiere a la destreza de escribir.
- *Curricular Thread 5: Language through the arts*, abarca textos literarios, escritura creativa, destrezas de pensamiento creativo dando prioridad al arte.

Cada *thread* contiene los siguientes elementos: objetivos, destrezas, indicadores y criterios de evaluación.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

- **Enfoque y diseño de la investigación**

El enfoque a aplicarse en este trabajo investigativo será el enfoque mixto, que según Hernández Sampieri et al. (2014) consiste en:

La representación de un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Esto será con base en la obtención de información cualitativa en base a la experiencia de los involucrados a partir de los objetivos planteados y cuantitativo porque se obtendrá datos numéricos mediante la aplicación de encuestas a los estudiantes y docentes de la Academia Militar Miguel Iturralde.

- **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

La Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI), es una institución educativa con metodología STEAM (*science, technology, engineering, arts and math*) situada al sur de la ciudad de Quito en la parroquia de Chillogallo. Fue designada con ese nombre en el mes de mayo del 2005. Para el año lectivo 2021-2022 tiene aprobado dos proyectos de innovación, uno que oferta el bachillerato técnico, y el segundo proyecto que oferta la certificación en inglés al terminar tercero de bachillerato.

La Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI), da a sus estudiantes formación integral, en la ciencia y la disciplina, con amplio servicio humanista y una excelente capacidad física para sacar profesionales con calidad fundamental en valores como lealtad; firmeza y fortaleza. La institución lleva el nombre en honor al General Miguel Iturralde quien se revistió de gloria por ser un gran militar. Nació en la ciudad de Latacunga, y por sus esfuerzos llegó al grado de General del Ejército, el mismo que es el más alto en la vida militar. Sus virtudes como ser humano y sus méritos como profesional militar han hecho que su nombre permanezca en la historia y se honre su recuerdo al poner su nombre a instituciones educativas que luchan por mejorar el futuro del país mediante la educación.

La AMMI cuenta con un total de 794 estudiantes de los cuales 149 pertenecen al nivel bachillerato. En este nivel, 45 estudiantes cursan el tercer año de bachillerato. La planta administrativa cuenta con cuatro autoridades: rector, vicerrectora, inspector general y coordinadora del departamento de innovación y calidad, a más de las doce personas que conforman el personal administrativo entre las cuales están secretarías, coordinadoras pedagógicas, psicólogas e inspectoras.

El área de inglés de la Academia Militar Miguel Iturralde, está conformada por ocho docentes de inglés que imparten la asignatura. Los instrumentos de recolección de datos serán validados y aplicados a todos los docentes del área de inglés y a los cuarenta y cinco estudiantes del tercer año de bachillerato en la Academia Militar Miguel Iturralde, así como a dos expertos en las variables del tema del proyecto de investigación que son gamificación y currículo de lengua extranjera inglés bachillerato. (Ver Anexos 13 a 17).

Para el presente trabajo de investigación en la selección de la muestra, se toma en cuenta el criterio muestreo probabilístico regulado porque se trabajó con los dos paralelos del tercero de bachillerato paralelos A y B. Hernández Sampieri et al. (2014) indica que, en el proceso cuantitativo, la muestra “es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población”.

- **Proceso de recolección de los datos**

Para la realización de este nuevo paso, se considera la tabla de operacionalización de las variables (ver anexo 3), la misma que contiene el desarrollo de la teoría hacia la praxis del objeto de estudio cuyos ítems guían el diseño de las técnicas e instrumentos según el manual de estilo de la Universidad Indoamérica (UTI, 2020).

Luego se procede a describir los métodos a emplearse mediante el análisis de la temática. Según Cabezas et al. (2018) el método científico sigue una serie de pasos sistemáticos cuyas partes son interdependientes entre sí, el investigador toma contacto con el fenómeno, se busca información sobre el mediante la búsqueda de información y se procede a la comprobación. Razón por la cual, este trabajo investigativo está realizado bajo el método científico, es decir aclara la relación entre las variables que afectan el fenómeno bajo estudio, planifica meticulosamente los aspectos procesuales para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados, esto es la característica de una buena investigación (Hernandez, 2014).

Además, se aplicó el método deductivo porque se partió de afirmaciones generales hasta llegar a afirmaciones específicas aplicando las reglas de la lógica,

si las premisas son verdaderas, la conclusión también lo será, y esto permite organizar las proposiciones en argumentos con la finalidad de validar una conclusión, por lo que se requiere empezar con premisas verdaderas para llegar a conclusiones válidas (Dávila, 2006).

El nivel de investigación es descriptivo porque se describió las variables planteadas. Según Hernández Sampieri et al. (2014), el nivel descriptivo pretende “describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan”, solo mide y recoge información de forma independiente sobre los conceptos o fenómeno que se someta a un análisis

En la Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI), se aplicó una encuesta a estudiantes y otra encuesta a docentes, como técnica de recolección de información de campo, así como una entrevista a dos docentes con experiencia en las variables del presente proyecto de investigación basados en el cuestionario. Según Larrea, (2012) “un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”.

Las encuestas fueron elaboradas a través de preguntas cerradas de cinco puntos en cada ítem y bajo la escala de Likert en un formulario de *Google Forms*. La escala de Likert “es una escala psicométrica comúnmente utilizada en cuestionarios, y es la escala de uso más amplio en encuestas para la investigación” (Loor, 2010). La escala de Likert, según Hernández Sampieri et al. (2014) no es sino un conjunto de ítems presentados como afirmaciones o juicios que muestran la reacción de los participantes pues califican al objeto de actitud que puede ser físico, un individuo, un concepto o símbolo, una marca o una actividad. El otro

instrumento elaborado y aplicado en esta investigación fue la entrevista que fue elaborada en base a una guía estructurada de preguntas abiertas.

Sobre la base de juicio de tres expertos, se mejoró la versión de los cuestionarios a ser aplicados tanto en las encuestas como en la entrevista. Se les facilitó la solicitud para la aprobación de la misma, los cuestionarios y las matrices para que procedan a realizar las observaciones y de esta manera poder corregirlas oportunamente antes de su aplicación y de igual manera cumplir con los requisitos técnicos de validez y confiabilidad. (Ver anexos 9 a 12).

A continuación, la información de los expertos validadores de los instrumentos de recolección de datos:

Tabla 1. Nómina de expertos validadores y valoración de los instrumentos de recolección de datos

Nombres y apellidos	Grado académico	Valoración otorgada al instrumento de docentes	Valoración otorgada al instrumento de estudiantes	Valoración otorgada a la entrevista
Víctor Vizúete Toapanta	Magister en letras mención literatura hispanoamericana	Es aplicable	Es aplicable	Excelente
Daza Gabela Juan Carlos	Magister en gerencia y liderazgo educacional	Es aplicable	Es aplicable	Excelente
Patricia Yolanda Álvarez Vásquez	Magister en educación mención en innovación y liderazgo educativo	Es aplicable	Es aplicable	Excelente

Fuente: Erazo Pamela (2021)

En la Academia Militar Miguel Iturralde se aplicó una encuesta validada por expertos, de quince ítems a los ocho docentes del área de inglés y la otra encuesta igualmente validada por expertos, de catorce ítems a los cuarenta y cinco estudiantes de tercero de bachillerato (Ver Anexos 4, 5, 6, 7, 8 – Validación de expertos).

Se aplicó también una entrevista validada por expertos a dos docentes con una amplia experticia y conocimiento en las variables a trabajar en este proyecto: currículo y gamificación.

Para determinar la confiabilidad de la encuesta, se la sometió al análisis de la prueba del Alfa de Cronbach para medir su confiabilidad la misma que es, el grado en que se aplica repetidamente a la misma persona u objeto (Briones, 2011). Para éste efecto se aplicó el programa SPSS donde simplemente se obtiene los resultados que deben ser interpretados por la investigadora. Mientras más se acerque a 1 es más confiable su aplicación.

Índice	Nivel de fiabilidad	Valor de Alfa de Cronbach
1	Excelente]0.9, 1]
2	Muy bueno]0.7, 0.9]
3	Bueno]0.5, 0.7]
4	Regular]0.3, 0.5]
5	Deficiente [0, 0.3]

Figura 6. Niveles de fiabilidad según el Alfa de Cronbach

Fuente: Revista mktDescubre - ESPOCH FADE, (2017)

En la aplicación del programa SPSS para determinar el Alpha de Cronbach de cada encuesta se obtiene los siguientes resultados: la encuesta aplicada a los cuarenta y cinco estudiantes del tercero de bachillerato de la Academia Militar Miguel Iturralde obtuvo 0,855, así como la encuesta aplicada a los ocho docentes de inglés de la misma institución obtuvo el 0,895 lo cual, según los rangos establecidos para interpretar los coeficientes del alfa de Cronbach indican que las encuestas están en un rango de confiabilidad “muy bueno” es decir tienen un gran índice de confiabilidad.

La misma aplicación SPSS permite sacar el análisis pregunta por pregunta para saber qué pasaría si es que alguna de las preguntas se elimina, para saber si una de ellas sube o baja el nivel de confiabilidad de la encuesta, a pesar que los valores son sobre ocho en estos casos.

En la encuesta de los docentes, se observa que si se elimina la pregunta “¿Considera usted que el nivel de inglés de los estudiantes mejora cuando el docente aplica juegos en las clases?” , el nivel confiabilidad del alpha de cronbach se incrementa de 0,895 a 0,907 por lo que se sugiere que si otra persona desea aplicar este instrumento a futuro, deberá eliminar la pregunta mencionada para que su valor se acerque al uno y suba el nivel de confiabilidad.

Apartado docentes

Tabla 2. Total de docentes para aplicar las encuestas

	N	%
Casos	8	100,0

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 3. Rango de la encuesta de docentes según el Alpha de Cronbach antes del análisis ítem por ítem.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,898	,895	15

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 4. Pregunta que al eliminar sube el rango de confiabilidad de la encuesta de docentes.

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. ¿Ha escuchado en algún momento el termino gamificación?	0,9
2. ¿Aplica en su clase de inglés la gamificación?	0,889
3. ¿Considera usted que usando juegos con limitaciones o restricciones despierta el interés de sus estudiantes en una clase de inglés?	0,903
4. ¿Ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de las emociones de los estudiantes?	0,901
5. ¿Con qué frecuencia usa historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	0,889
6. ¿Motiva a sus estudiantes para cumplir un reto?	0,877
7. ¿Existen retos en los juegos asignados en su clase que propicien la investigación y demanden más esfuerzo de sus estudiantes?	0,878
8. ¿Entrega recompensas después que sus estudiantes alcanzan un reto ?	0,883
9. ¿Con que frecuencia usa el feedback (retroalimentación) mediante la aplicación de juegos?	0,891
10. ¿Existe competencia en los juegos aplicados en sus clases?	0,887
11. ¿Alcanzan sus estudiantes los logros de aprendizaje esperados usando la gamificación?	0,899
12. ¿Considera usted que el nivel de inglés de los estudiantes mejora cuando el docente aplica juegos en las clases?	0,907
13. ¿Con qué frecuencia contempla usted las destrezas del inglés en los niveles de concreción curricular?	0,891
14. ¿Con que frecuencia desarrolla las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología?	0,886
15. ¿Ha evidenciado en su planificación el uso de la gamificación?	0,888

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 5. Confiabilidad encuesta a docentes según Alpha de Cronbach.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,907	,904	14

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 6. Encuesta a docentes con resultados por ítem según Cronbach.

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. ¿Ha escuchado en algún momento el termino gamificación?	0,911
2. ¿Aplica en su clase de inglés la gamificación?	0,899
3. ¿Considera usted que usando juegos con limitaciones o restricciones despierta el interés de sus estudiantes en una clase de inglés?	0,915
4. ¿Ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de las emociones de los estudiantes?	0,911
5. ¿Con qué frecuencia usa historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	0,899
6. ¿Motiva a sus estudiantes para cumplir un reto?	0,886
7. ¿Existen retos en los juegos asignados en su clase que propicien la investigación y demanden más esfuerzo de sus estudiantes?	0,889
8. ¿Entrega recompensas después que sus estudiantes alcanzan un reto ?	0,895
9. ¿Con que frecuencia usa el feedback (retroalimentación) mediante la aplicación de juegos?	0,901
10. ¿Existe competencia en los juegos aplicados en sus clases?	0,897
11. ¿Alcanzan sus estudiantes los logros de aprendizaje esperados usando la gamificación?	0,911
12. ¿Con qué frecuencia contempla usted las destrezas del inglés en los niveles de concreción curricular?	0,9
13. ¿Con que frecuencia desarrolla las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología?	0,894
14. ¿Ha evidenciado en su planificación el uso de la gamificación?	0,897

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Encuesta a estudiantes

En la encuesta de los estudiantes, no subiría mucho el valor si se elimina una pregunta. Por lo que no hay inconveniente en las mismas, las cuales sí están bien establecidas.

Tabla 7. Total, de estudiantes para aplicar las encuestas

	N	%
Casos	45	100,0

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 8. Confiabilidad encuesta a docentes según Alpha de Cronbach.

C	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,856	,855	14

Fuente: Erazo Pamela (2021)

Tabla 9. Encuesta resultados Cronbach.

	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Ha escuchado en algún momento el termino gamificación?	0,842
¿Se aplica en su clase de inglés la gamificación?	0,842
¿Considera usted que usando juegos con limitaciones y restricciones despierte su interés en una clase de inglés?	0,845
¿Se ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de sus emociones?	0,835
¿Con qué frecuencia usan historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	0,839
¿Se siente motivado cuando cumple un reto?	0,854
¿Existen retos dentro de su clase que le obliguen a investigar más o a esforzarse más?	0,847
¿Entrega su docente de inglés recompensas después de alcanzar un reto?	0,843
¿De acuerdo a su experiencia, ha recibido feedback (retroalimentación) usando juegos?	0,853
¿Existe competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés?	0,847
¿Ha alcanzado logros de aprendizaje en inglés usando juegos?	0,844
¿Considera usted que su nivel de inglés mejora cuando se emplea juegos en las clases de la asignatura de inglés?	0,854
¿Considera usted que la asignatura de inglés se basa en el desarrollo de destrezas?	0,84
¿Considera ud que la utilización de juegos incide favorablemente en su entendimiento del idioma inglés?	0,86

Fuente: Erazo Pamela (2021)

- **Análisis de los resultados**

ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

Tabla 10. Frecuencia del conocimiento del término gamificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	2	25,0%
Casi siempre	5	62,5%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

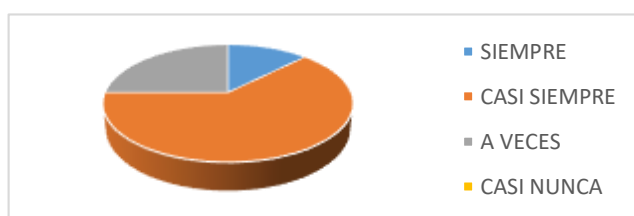


Figura 07. Frecuencia del conocimiento del término gamificación
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de docentes encuestados, el 12,5% manifiesta que siempre ha escuchado el término gamificación, un 62,5% afirma que casi siempre lo ha escuchado y, el 25% indica que esto ha sucedido solamente a veces.

Bajo el contexto de la pandemia causada por el COVID-19, y considerando los lineamientos de Ministerio de Educación y Cultura (MINEDUC, 2021), donde se considera la gamificación como una metodología activa, es posible determinar que existe un conocimiento bajo del término, aunque probablemente se conozca la metodología.

Tabla 11. Aplicación de la gamificación en la clase de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	1	12,5%
A veces	5	62,5%
Casi siempre	2	25,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

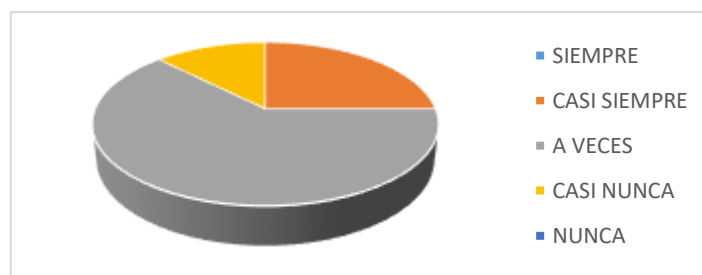


Figura 08. Aplicación de la gamificación en la clase de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Considerando la totalidad de docentes encuestados, el 62,5% afirma que aplica a veces la gamificación en sus clases de inglés sucede, el 25% corrobora que casi siempre lo aplica y, el 12,5% indica que casi nunca utiliza la gamificación en las clases.

De acuerdo con Fernández (2019), al usar la gamificación dentro del aula se permite conocer el impacto que el aprendizaje basado en el juego tiene frente el nivel cultural de la sociedad.

Tabla 12. Uso de juegos con limitaciones o restricciones para despertar el interés de sus estudiantes en una clase de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	2	25,0%
Casi siempre	4	50,0%
Siempre	2	25,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

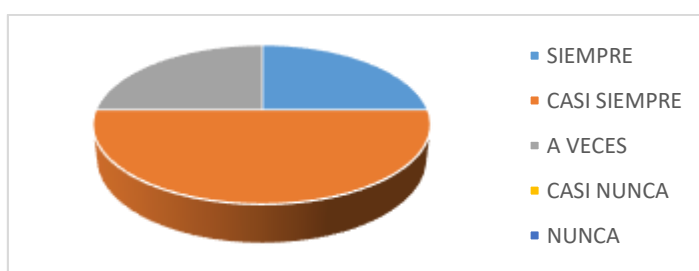


Figura 09. Uso de juegos con limitaciones o restricciones para despertar el interés de sus estudiantes en una clase de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El uso de juegos con limitaciones o restricciones en un 25% despierta el interés de los estudiantes en una clase de inglés, en un 50% casi siempre se despierta el interés y un 25% cree que a veces esta metodología genera interés por parte de los estudiantes.

Ortiz et al. (2018) explica en su pirámide de los elementos de gamificación, que uno de los elementos primordiales dentro de la aplicación de la metodología del aprendizaje basado en el juego, es la consideración de las limitaciones para así poder tener un aprendizaje significativo.

Tabla 13. Uso de juegos en la enseñanza como refuerzo de las emociones de los estudiantes

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	7	87,5%
Casi siempre	1	12,5%
Siempre	0	0,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

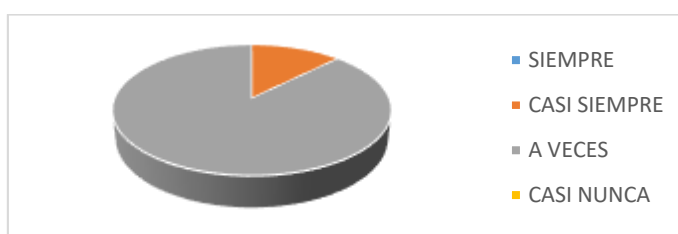


Figura 10. Uso de juegos en la enseñanza como refuerzo de las emociones de los estudiantes

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes indican en un 87,5% que a veces han utilizado la gamificación como refuerzo a las emociones de los estudiantes, mientras que un 12,5% afirman haberlo aplicado casi siempre.

La aplicación permanente de la gamificación genera que se empleen las emociones de los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje con el fin de lograr una meta u objetivo relacionado a un tema específico, de modo que esto se implante en la memoria a largo plazo de los estudiantes además de hacer del proceso de aprendizaje algo más satisfactorio, según Jadán (2021).

Tabla 14. Uso de historias narrativas en la clase de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	5	62,5%
Casi siempre	2	25,0%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

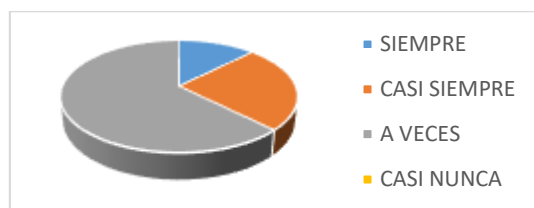


Figura 11. Uso de historias narrativas en la clase de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Respecto del uso de historias narrativas dentro de las clases de inglés, el 62,5% indica que las usan a veces, el 25% lo hacen casi siempre y el 12,5% siempre lo aplica.

Considerando la perspectiva de Jadán (2021), donde se manifiesta que las emociones juegan una parte fundamental del aprendizaje, se destaca la importancia de emplear historias narrativas en la enseñanza del idioma inglés.

Tabla 15. Motivación a los estudiantes para cumplir retos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	3	37,5%
A veces	2	25,0%
Casi siempre	2	25,0%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

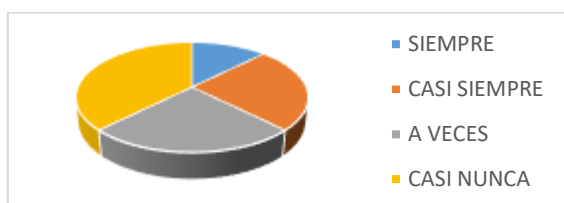


Figura 12. Motivación a los estudiantes para cumplir retos

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 12,5% de los docentes a quienes se les aplicó la encuesta indican que siempre motivan a sus estudiantes a cumplir retos, el 25% casi siempre lo hacen, se igual forma el 25% a veces y con un 37,5% casi nunca motivan con el cumplimiento de los retos.

Conociendo a la gamificación como la metodología activa que motiva al estudiante durante el proceso de enseñanza del inglés (Conde, 2019), es necesario encontrar formas de motivar a los estudiantes de manera que puedan ser agentes activos dentro de su proceso de aprendizaje para mejorar los resultados y diversificar los conocimientos adquiridos.

Tabla 16. Existencia de retos asignados que propician la investigación y demandan más esfuerzo de sus estudiantes

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	2	25,0%
A veces	3	37,5%
Casi siempre	2	25,0%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

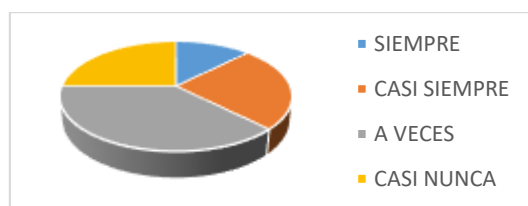


Figura 13. Existencia de retos asignados que propician la investigación y demandan más esfuerzo de sus estudiantes

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Sobre la existencia de juegos asignados en la clase que propicien la investigación y demanden más esfuerzo de los estudiantes, los docentes encuestados han indicado que el 12,5% lo aplica siempre, el 25% casi siempre, el 37,5% a veces y el 25% casi nunca.

La investigación aplicada dentro del aula debería ser un factor esencial para el proceso de aprendizaje de manera que se puedan utilizar favorablemente las herramientas tecnológicas actuales y así presentar una clase más práctica y menos tradicional, con un enfoque en el protagonismo de los estudiantes.

Tabla 17. Entrega de recompensas cuando los estudiantes alcanzan un reto

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	1	12,5%
A veces	5	62,5%
Casi siempre	0	0,0%
Siempre	2	25,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

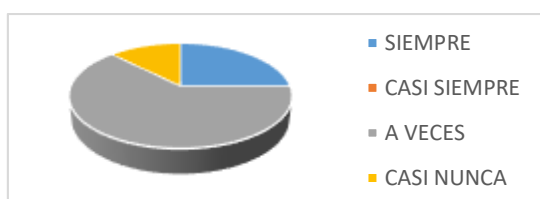


Figura 14. Entrega de recompensas cuando los estudiantes alcanzan un reto

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En el aspecto relacionado con la entrega de recompensas a los estudiantes después de haber alcanzado un reto propuesto, los docentes encuestados han indicado que el 25% lo hace siempre, el 62,5% a veces y el 12,5% casi nunca.

Este proceso actúa de manera conjunta con la motivación para que los estudiantes sean parte de la gamificación en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 18. Frecuencia del uso del feedback mediante juegos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	1	12,5%
Casi siempre	6	75,0%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

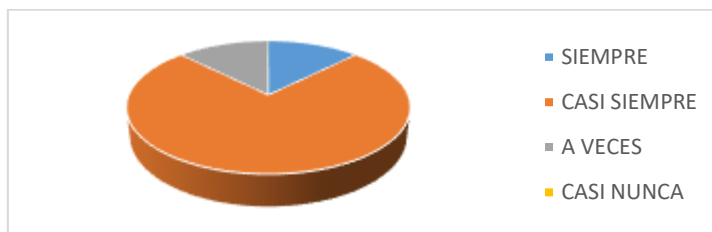


Figura 15. Frecuencia del uso del feedback mediante juegos
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 75% de los docentes encuestados indican que casi siempre aplican *feedback* en sus clases mediante juegos, el 12,5% lo hace siempre y el 12,5% lo hace a veces.

Al ser considerada la gamificación como una metodología activa dentro del sistema de educación ecuatoriana, es posible denotar la falta de su aplicación tanto al momento de la enseñanza de las destrezas, así como también en la retroalimentación.

Tabla 19. Frecuencia de la competencia en los juegos aplicados en clases

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	4	50,0%
Casi siempre	4	50,0%
Siempre	0	0,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

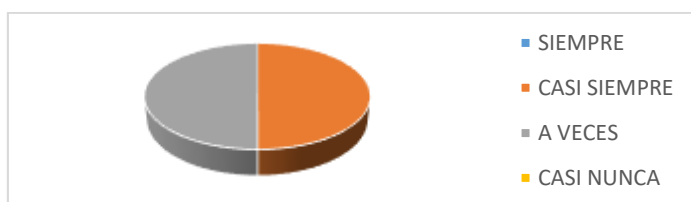


Figura 16. Frecuencia de la competencia en los juegos aplicados en clases
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes encuestados manifiestan de forma igualitaria con un 50% que casi siempre y a veces existe competencia en los juegos aplicados en las clases.

Uno de los puntos poco favorables dentro de la aplicación de juegos en el aula, es el hecho de desencadenar una competencia entre los estudiantes y que ésta situación genere alguna emoción poco satisfactoria frente al objetivo general de la clase.

Tabla 20. Logros de aprendizaje de los estudiantes usando la gamificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	4	50,0%
Casi siempre	3	37,5%
Siempre	1	12,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

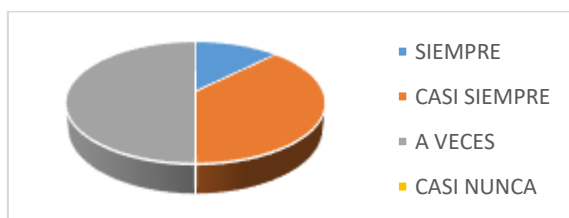


Figura 17. Logros de aprendizaje de los estudiantes usando la gamificación
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al consultarles a los docentes sobre si los estudiantes alcanzan los logros de aprendizaje esperados usando la gamificación, respondieron en un 50% que a veces se logra, el 37,5% casi siempre y el 12,5% siempre.

Mayoritariamente la gamificación ayuda a los estudiantes a alcanzar los objetivos esperados por lo que debería ser aplicado con mayor frecuencia y mejorando el proceso.

Tabla 21. Mejoramiento del nivel de inglés de los estudiantes mediante juegos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	0	0,0%
A veces	2	25,0%
Casi siempre	4	50,0%
Siempre	2	25,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

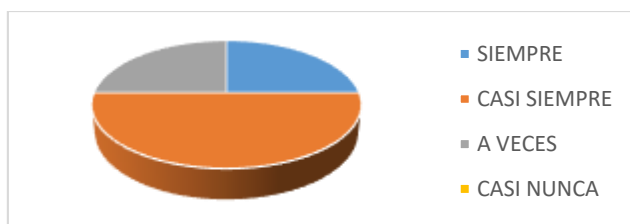


Figura 18. Mejoramiento del nivel de inglés de los estudiantes mediante juegos

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 50% de los docentes encuestados consideran que el nivel de inglés de los estudiantes casi siempre mejora cuando aplican juegos en las clases, y en criterio compartido el 25% cree que siempre y a veces el nivel es mejorado gracias a la aplicación de juegos en clases.

La aplicación de juegos en cada sesión de clase de inglés puede ser un excelente motivador para que los estudiantes mejoren su conocimiento mediante la diversificación de actividades en el aula, resultando una experiencia gratificante tanto para el docente como para los estudiantes.

Tabla 22. Frecuencia de la contemplación de las destrezas del inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	3	37,5%
A veces	1	12,5%
Casi siempre	4	50,0%
Siempre	0	0,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

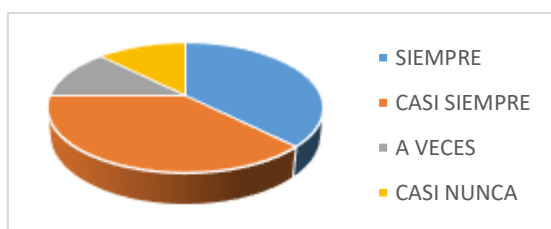


Figura 19. Frecuencia de la contemplación de las destrezas del inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 37,5% de los docentes manifiestan que casi nunca contemplan las destrezas del inglés en los niveles de concreción curricular, el 12,5% afirma que contemplan las destrezas a veces y el 50% casi siempre.

Es importante y necesario que los docentes contemples las destrezas del inglés dentro del proceso de planificación y aplicación de las herramientas propias de la pedagogía de modo que el idioma sea aprendido favorablemente.

Tabla 23. Desarrollo de las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0,0%
Casi nunca	1	12,5%
A veces	1	12,5%
Casi siempre	3	37,5%
Siempre	3	37,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

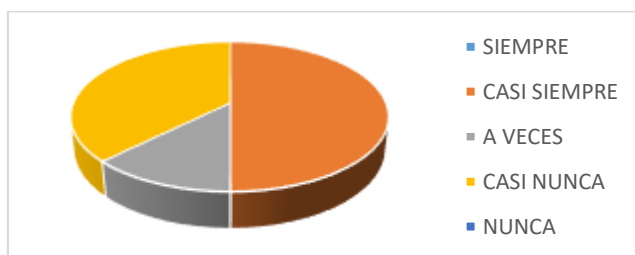


Figura 20. Desarrollo de las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La aplicación de la gamificación como metodología ha sido aplicada en un 37,5% por los docentes, otro grupo que corresponde al 37,5% indica que casi nunca la ha aplicado y el 25% manifiesta que lo ha usado a veces.

Como parte de los lineamientos establecidos por el MINEDUC la gamificación es considerada una metodología que necesita ser difundida y aplicada de manera adecuada para así contribuir positivamente en el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 24. Evidencia del uso de la gamificación en la planificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi nunca	1	12,5%
A veces	1	12,5%
Casi siempre	3	37,5%
Siempre	3	37,5%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

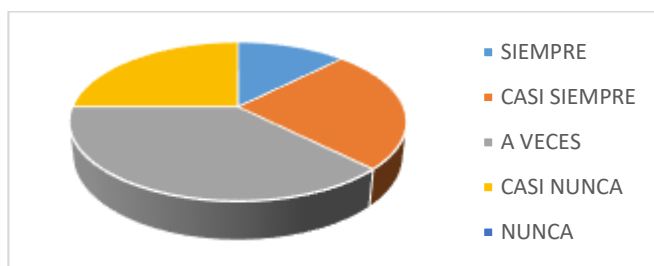


Figura 21. Evidencia del uso de la gamificación en la planificación

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Implementar la gamificación dentro del aula y haberla plasmado en la planificación de clase es un proceso que el 12,5% de los docentes a veces lo realiza, el 37,5% casi siempre, 12,5% casi nunca y el 37,5% siempre lo planifica.

Desde el punto de vista docente, es necesario planificar la actividad de la gamificación con la finalidad de lograr su objetivo tanto pedagógico como de aprendizaje.

ENCUESTAS APLICADAS A LOS ESTUDIANTES

Tabla 25. Frecuencia de cuánto los estudiantes han escuchado gamificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	18	40,0%
Casi nunca	6	13,3%
A veces	18	40,0%
Casi siempre	3	6,7%
Siempre	0	0,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

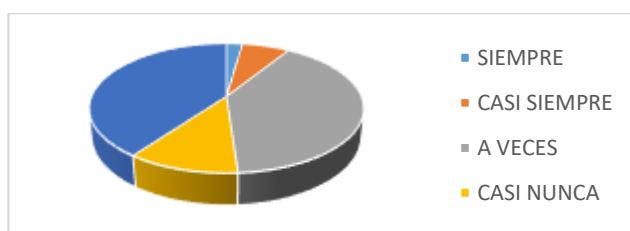


Figura 22. Frecuencia de cuánto los estudiantes han escuchado gamificación
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de encuestados, respecto de si han escuchado el término gamificación el 0% ha indicado que siempre la escuchan, el 6,7% casi siempre, el 40% a veces, el 13,3% casi nunca y el 40% nunca.

Según Guillén (2014), en la actualidad no se desarrolla la creatividad dentro del aula, a pesar de vivir una era de alto consumo tecnológico, causando que las sesiones de clases sean monótonas y desmotiven a los estudiantes, especialmente cuando se trata del aprendizaje de un idioma diferente al nativo. Considerando que los docentes tienen lineamientos de aplicación de metodologías activas dados por el Ministerio de Educación, en esta pregunta se puede observar que no dan a conocer su metodología de trabajo convirtiéndose en términos desconocidos para los estudiantes.

Tabla 26. Aplicación de la gamificación en las clases de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	18	40,0%
Casi nunca	6	13,3%
A veces	18	40,0%
Casi siempre	3	6,7%
Siempre	0	0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

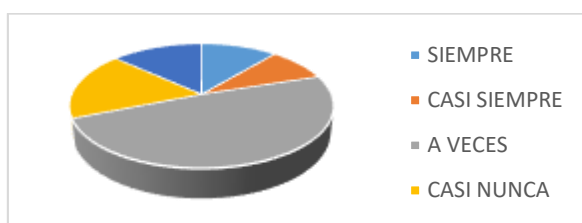


Figura 23. Aplicación de la gamificación en las clases de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Respecto de la aplicación de la gamificación en la clase de inglés, es posible indicar que, el 0% indica que se ha usado siempre, 6,7% casi siempre, 40% a veces, 13,3% casi nunca y 40% nunca.

Es muy probable que, en el contexto señalado anteriormente, el término gamificación no sea conocido como tal por partes de los estudiantes, sino más bien como una estrategia aplicada de alguna forma dentro del aula, según Werbach y Hunter (2014), la gamificación es el uso de elementos de juegos en contextos que no son juegos, y en varias ocasiones los docentes utilizan esta técnica para identificar contenidos en donde se debe realizar una retroalimentación.

Tabla 27. Consideración del uso de juegos con limitaciones y restricciones para despertar el interés estudiantil

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	6	13,3%
Casi nunca	8	17,8%
A veces	22	48,9%
Casi siempre	4	8,9%
Siempre	5	11,1%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

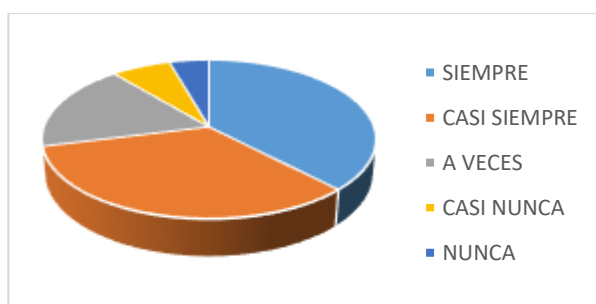


Figura 24. Consideración del uso de juegos con limitaciones y restricciones para despertar el interés estudiantil

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al encuestar a los estudiantes, han manifestado en un 11,1% que el uso de juegos con limitaciones y restricciones siempre despierta el interés en una clase de inglés, el 8,9% indica que casi siempre, con un 48,9% se afirma que a veces, 17,8% casi nunca y finalmente el 13,3% considera que nunca el uso de juegos despierta el interés en los estudiantes.

Guillén, es claro al manifestar que los seres humanos estamos programados para aprender a través de lo que nos motiva y que la gamificación es una estrategia que los docentes pueden utilizar para encaminar la motivación al objetivo de aprendizaje planteado.

Tabla 28. Uso de la gamificación como refuerzo de sus emociones

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	2	4,4%
Casi nunca	3	6,7%
A veces	8	17,8%
Casi siempre	15	33,3%
Siempre	17	37,8%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

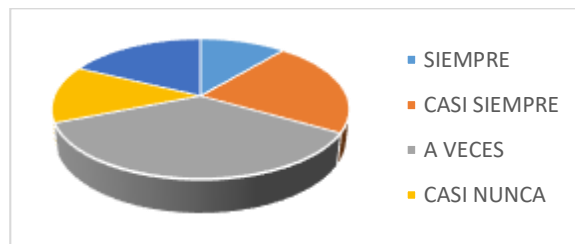


Figura 25. Uso de la gamificación como refuerzo de sus emociones

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los estudiantes han manifestado que en un 37,8% los docentes han utilizado siempre la gamificación como refuerzo de sus emociones, el 33,3% casi siempre, el 17,8% indica que a veces, 6,7% casi nunca y el 4,4% nunca.

Refiriéndonos al aspecto motivacional de los estudiantes frente a la metodología de educación que reciben por parte de sus profesores, es preciso expresar que hoy en día la gamificación no solo refuerza los conocimientos de las asignaturas sino también tiene un impacto en las emociones de los estudiantes generando un aprendizaje que trasciende más allá del aula de clases (Guillén, 2017).

Tabla 29. Uso de historias narrativas en clases de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	8	17,8%
Casi nunca	6	13,3%
A veces	16	35,6%
Casi siempre	10	22,2%
Siempre	5	11,1

Fuente: Pamela Erazo (2021)

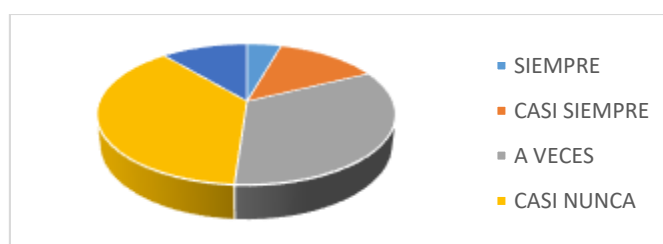


Figura 26. Uso de historias narrativas en clases de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 11,1 % de los estudiantes afirma que siempre los docentes usan historias narrativas en su clase de inglés, el 22,2% casi siempre lo usan, el 35,6% a veces, 13,3% casi nunca y 17,8% nunca usan historias narrativas en sus clases de inglés.

Santiago y Rodríguez (2015), manifiestan que los entornos lúdicos activan el sistema límbico como la amígdala la cual al ser un regulador emocional libera dopamina que será determinante en el proceso de aprendizaje significativo porque los estudiantes aprenden de una manera más placentera algo que no les apetecía hacerlo por medio del juego.

Tabla 30. Motivación estudiantil ante el cumplimiento un reto

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	5	11,1%
Casi nunca	17	37,8%
A veces	15	33,3%
Casi siempre	6	13,3%
Siempre	2	4,4%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

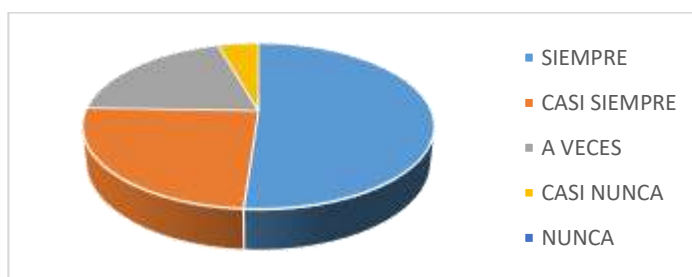


Figura 27. Motivación estudiantil ante el cumplimiento un reto
Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 11,1% de los estudiantes han manifestado que nunca se sienten motivados cuando cumplen un reto, el casi nunca 37,8 % a veces se observa el 33,3% casi siempre 13,2 % y el 2,2 % siempre.

Guillén (2017) en su libro “Neuroeducación al aula”, se señala también que el juego es indispensable en el aprendizaje, es un mecanismo natural que produce placer, produce la dopamina, fluyendo de mejor manera la información. El juego consigue emociones, recompensas y debe darse en toda etapa educativa, siendo así indispensable para motivar a los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés de una forma divertida y significativa.

Tabla 31. Existencia de retos dentro de la clase de inglés que obliguen a investigar más o a esforzarse más

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi nunca	2	4,4%
A veces	9	20,0%
Casi siempre	11	24,4%
Siempre	23	51,1%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

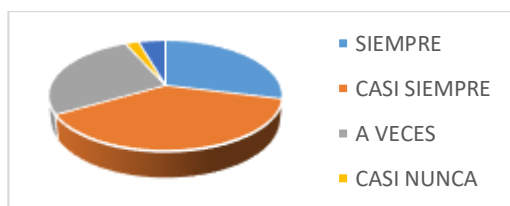


Figura 28. Existencia de retos dentro de la clase de inglés que obliguen a investigar más o a esforzarse más

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La existencia de retos dentro de la clase que obliguen a los estudiantes a investigar o esforzarse más se refleja de la siguiente manera, el 51,1% indica que siempre, el 24,4% casi siempre, el 20% a veces, el 4,4 % casi nunca.

Al respecto Chema, (2020), manifiesta que los juegos en la educación están relacionados con la neurociencia porque activan el hipocampo y memoria a largo plazo de los estudiantes, haciendo del aprendizaje una mejor experiencia tanto para el docente como para los estudiantes.

Tabla 32. Entrega de recompensas después de alcanzar un reto por parte del docente

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	2	4,4%
Casi nunca	1	2,2%
A veces	12	26,7%
Casi siempre	17	37,8%
Siempre	13	28,9%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

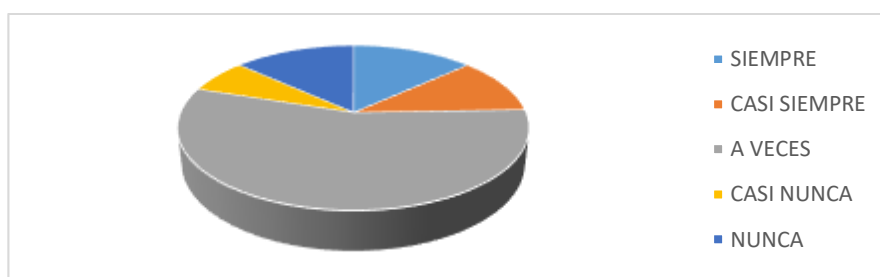


Figura 29. Entrega de recompensas después de alcanzar un reto por parte del docente

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 66,7% de los estudiantes encuestados indican que siempre y casi siempre los docentes de inglés entregan recompensas después de alcanzar un logro, el 26,7% afirma que a veces entregan recompensas, el 2,2 % que casi nunca lo hacen y el 4,4% que siempre lo hacen.

Parte de la gamificación es el desarrollo de la motivación frente al proceso de aprendizaje, por eso es necesario aplicarla de manera constante de modo que sea posible alcanzar destrezas y cumplir objetivos.

Tabla 33. El feedback mediante el uso de juegos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	6	13,3%
Casi nunca	3	6,7%
A veces	25	55,6%
Casi siempre	5	11,1%
Siempre	6	13,3%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

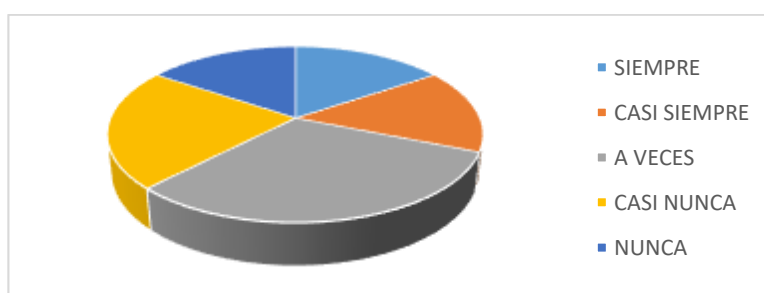


Figura 30. El feedback mediante el uso de juegos

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 13,3% de los estudiantes indican que siempre han recibido feedback por parte del docente de inglés mediante el uso de juegos, el 11,1 % afirma que esto sucede casi siempre, el 55,6 % a veces, el 6,7 % casi nunca y el 13,3 % nunca.

El uso de juegos en el aula puede ser utilizado de varias formas como lo afirma Cepeda (2019), existen dos tipos de gamificación: retórica o superficial y profunda o real. La gamificación retórica, superficial o de contenido es la que tiene corto tiempo de duración porque se la aplica por ejemplo en una clase, mientras que la gamificación profunda o estructural, debido a la creatividad del docente se mantiene más tiempo, es importante que los docentes empleen la gamificación en varios contextos

Tabla 34. Competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	7	15,6%
Casi nunca	10	22,2%
A veces	14	31,1%
Casi siempre	7	15,6%
Siempre	7	15,6%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

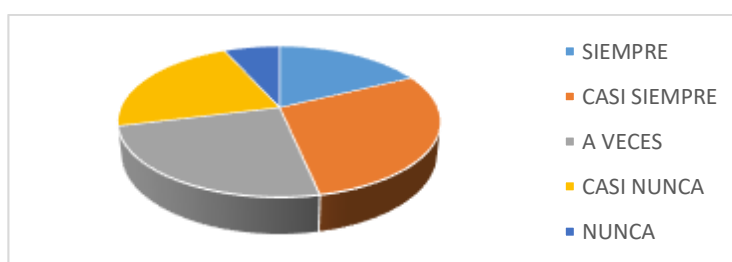


Figura 31. Competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 15,6% de los estudiantes han manifestado que siempre existen competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés, el 15,6 % indica que casi siempre existen, el 31% afirma que a veces existen competencias, el 22,2% expresa q casi nunca existen y el 15,6 % muestra que nunca existen competencias.

Según Cogollor (2014), gracias a la gamificación se tiene la posibilidad de convertir tareas monótonas y rutinarias en juegos divertidos que supongan un reto en base a estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos y divertidos, en búsqueda del cumplimiento del reto para las personas en general, ejemplo: el aprender un idioma puede ayudar mucho esta estrategia para desarrollar las destrezas del inglés mediante una narrativa interesante y divertida acorde a la necesidad y realidad de los estudiantes.

Tabla 35. Alcance de logros de aprendizaje en inglés usando juegos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	3	6,7%
Casi nunca	10	22,2%
A veces	11	24,4%
Casi siempre	13	28,9%
Siempre	8	17,8%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

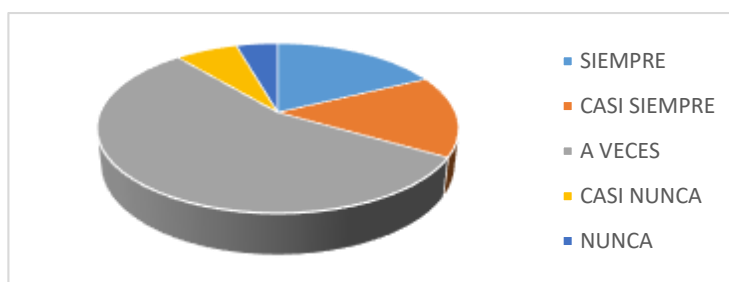


Figura 32. Alcance de logros de aprendizaje en inglés usando juegos

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Respecto de los logros de aprendizaje en inglés que son alcanzados al usar juegos en las clases se tienen los siguientes resultados obtenidos por parte de los estudiantes, 17,8% siempre, 28,9% casi siempre, 24,4 % a veces, 22,2 % casi nunca, 6,7% nunca.

La gamificación implica el diseño de un entorno educativo real o virtual en donde se utilizan reglas, normas, principios de los juegos. No es un juego como tal, pero se nutre del diseño de un entorno educativo real o virtual.

Tabla 36. Aplicación de juegos para la mejora del nivel de inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	2	4,4%
Casi nunca	3	6,7%
A veces	25	55,6%
Casi siempre	7	15,6%
Siempre	8	17,8%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

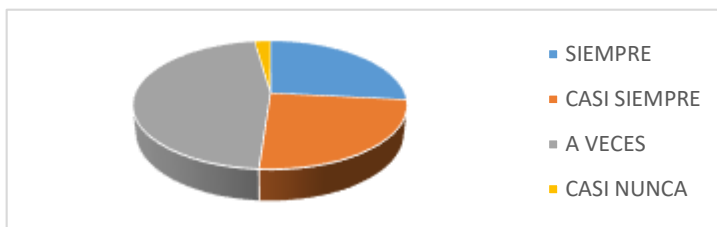


Figura 33. Aplicación de juegos para la mejora del nivel de inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Del total de los estudiantes encuestados, el 17,8% considera que siempre su nivel de inglés mejora cuando se emplea juegos en las clases de inglés, el 15,6 % afirma que casi siempre mejora, el 55,6 % indica que a veces en nivel mejora y el 6,7 % manifiesta que casi nunca el nivel de inglés mejora cuando se aplican juegos en las clases de inglés y el 4,4% dice que nunca mejora.

En este aspecto es vital reconocer que parte del alcance de logros dentro del proceso de aprendizaje depende de la motivación que los estudiantes sientan que existe dentro del aula de clase, tal como lo manifiesta Valenzuela (2007), la característica de la motivación escolar es “aquello que impulsa, conduce y mantiene el esfuerzo del alumno y activa recursos cognitivos para aprender”, información que no solo debe ser adquirida sino también procesada hasta convertirse en aprendizaje significativo.

Tabla 37. Destrezas de Inglés como base en el inglés.

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi nunca	1	2,2%
A veces	21	46,7%
Casi siempre	11	24,4%
Siempre	12	26,7%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

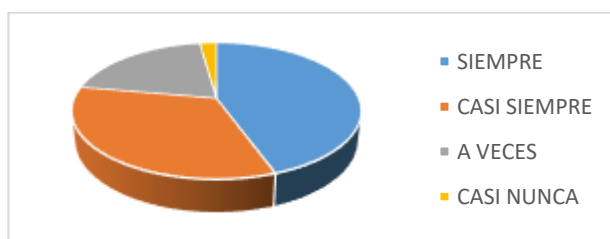


Figura 34. Destrezas de Inglés como base en el inglés.

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 26,7% de los estudiantes indica que la asignatura de inglés siempre se basa en el desarrollo de destrezas, el 24,4% afirma que casi siempre se basa en el desarrollo de destrezas, el 46,7 % indica que a veces se basa en el desarrollo de destrezas y el 2,2% concuerda en que casi nunca el aprendizaje del inglés se basa en el desarrollo de destrezas.

Según Cogollor (2014), la gamificación tiene la posibilidad de convertir tareas monótonas y rutinarias en juegos divertidos que supongan un reto en base a estrategias, mecánicas y reglas de juegos y videojuegos en entornos no jugables, cotidianos y divertidos, en búsqueda del cumplimiento del reto para las personas en general, ejemplo: el aprender un idioma puede ayudar mucho esta estrategia para desarrollar las destrezas del inglés mediante una narrativa interesante y divertida acorde a la necesidad y realidad de los estudiantes.

Tabla 38. La utilización de juegos en el entendimiento del idioma inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Nunca	0	0
Casi nunca	1	2,2%
A veces	9	20,0%
Casi siempre	15	33,3%
Siempre	20	44,4%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

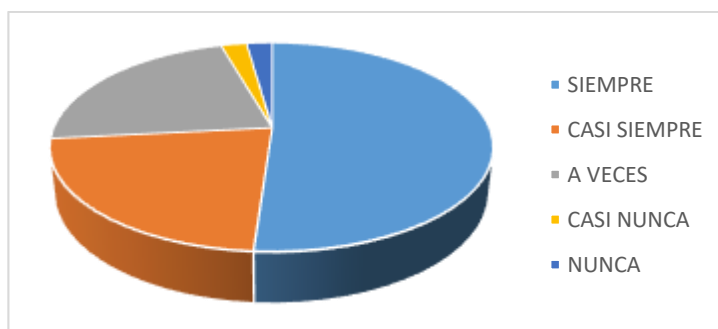


Figura 35. La utilización de juegos en el entendimiento del idioma inglés

Fuente: Pamela Erazo (2021)

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al momento de utilizar juegos dentro de una clase de inglés, el 44,4 % de los encuestados indica que siempre los juegos inciden favorablemente en el entendimiento del idioma inglés, el 33,3 % afirma que casi siempre incide, el 20% a veces incide y finalmente el 2,2 % indica que casi nunca existe una incidencia favorable.

Hoy en día se ha considerado a la gamificación como una metodología activa dentro de los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación y Cultura, por los diversos estudios en que se ha demostrado que el uso de juegos dentro del aula de clases propicia un ambiente más amigable de aprendizaje con una aceptación de los contenidos de forma significativa.

Análisis comparativo de las dos poblaciones

Con ayuda de la aplicación del programa SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) , se realizó adicional el análisis comparativo entre el rol de la persona (estudiante y docente) y cada una de las preguntas para saber qué opinan y si hay

relación. Para esto se aplicó una prueba matemática llamada chi cuadrado, el cual lo que hace es ver si hay o no diferencias significativas, en vista de que es investigación descriptiva. En los resultados obtenidos se toma en cuenta la cantidad de la significancia, si la cantidad es mayor a ,005 las respuestas de las dos poblaciones no difieren, piensan casi lo mismo estadísticamente hablando, pero si es menor a ,005, indica que si hay diferencia entre las dos, sus percepciones son sumamente diferentes.

En el análisis se colocó un pie de tabla para indicar si hay o no diferencias significativas y poder interpretar de mejor manera. Hay tres tipos de significancia, las muy significativas cuando la cantidad es ,000, cuando sale ,018 es medianamente significativo y ,004 es poco significativo.

Tabla 39. Conocimiento del término gamificación en las dos poblaciones

	Rol dentro de la institución			
	Docentes		Estudiantes	
	n	%	n	%
¿Ha escuchado en algún momento el término gamificación?	Nunca	-	18	40,0%
	Casi nunca	-	6	13,3%
	A veces	2	18	40,0%
	Casi siempre	5	3	6,7%
	Siempre	1	0	0,0%
	Total	8	45	100,0%

***** p<0.001 diferencias altamente significativas para el estadístico chi cuadrado**

Fuente: Pamela Erazo (2021)

En la presente pregunta según el cálculo de chi cuadrado, hay una diferencia altamente significativa, para el 93% de estudiantes el término gamificación le resulta extraño mientras que el 100% de docentes lo han escuchado por lo menos alguna vez. Esto implica que la gamificación como metodología, no es usual en las aulas de clase de la Academia Militar Miguel Iturralde.

Tabla 40. Aplicación de la gamificación en las clases de inglés

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		N	%	n	%
¿Aplica en su clase de inglés la gamificación?	Nunca	-	-	18	40,0%
	Casi nunca	1	12,5%	6	13,3%
	A veces	5	62,5%	18	40,0%
	Casi siempre	2	25,0%	3	6,7%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Según el resultado del análisis de esta pregunta, se obtiene que la gamificación entre a veces y casi siempre es aplicada por el 87% de los docentes y el 46,7% de los estudiantes opinan casi igual por eso no salió diferencia significativa al aplicar el chi cuadrado.

Tabla 41. Resultados sobre si los juegos despiertan el interés de los estudiantes

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Considera usted que usando juegos con limitaciones o restricciones despierta el interés de sus estudiantes en una clase de inglés?	Nunca	-	-	6	13,3%
	Casi nunca	-	-	8	17,8%
	A veces	2	25,0%	2	48,9%
	Casi siempre	4	50,0%	4	8,9%
	Siempre	2	25,0%	5	11,1%
	Total	8	100,0%	4	100,0%
			%	5	%

* $p < 0.01$ diferencias medianamente significativas para el estadístico chi cuadrado

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Para el 48,9% de los estudiantes el uso de juegos con limitaciones o restricciones despierta su interés a veces, mientras que para el 50% de los docentes ésta práctica si despierta el interés de los estudiantes.

Tabla 42. Uso de la gamificación como refuerzo de emociones

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de las emociones de los estudiantes?	Nunca	0	0,0%	2	4,4%
	Casi nunca	0	0,0%	3	6,7%
	A veces	7	87,5%	8	17,8%
	Casi siempre	1	12,5%	15	33,3%
	Siempre	0	0,0%	17	37,8%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

* $p < 0.05$ diferencias significativas para el estadístico chi cuadrado

Fuente: Pamela Erazo (2021)

En esta pregunta existe una diferencia significativa pues mientras el 87,5% de docentes indica que a veces ha utilizado la gamificación como refuerzo de emociones de los estudiantes, el 23,15 % de los alumnos considera que a veces ha sido aplicada en sus clases. De igual manera se observa que el 37,8% de los estudiantes indica que siempre utilizan en sus clases la gamificación frente al 0% de los docentes que considera siempre aplicarla en sus clases.

Tabla 43. Frecuencia de uso de historias narrativas en las clases

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Con qué frecuencia usa historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	Nunca	0	0,0%	8	17,8%
	Casi nunca	0	0,0%	6	13,3%
	A veces	5	62,5%	16	35,6%
	Casi siempre	2	25,0%	10	22,2%
	Siempre	1	12,5%	5	11,1%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

No existen diferencias significativas porque por ejemplo en casi siempre y siempre son casi iguales, teniendo el 37,50 % de docentes frente al 33,30 % de estudiantes que considera que a veces y casi siempre se aplica la gamificación.

Tabla 44. Motivación en los estudiantes

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Motiva a sus estudiantes para cumplir un reto?	Nunca	0	0,0%	5	11,1%
	Casi nunca	3	37,5%	17	37,8%
	A veces	2	25,0%	15	33,3%
	Casi siempre	2	25,0%	6	13,3%
	Siempre	1	12,5%	2	4,4%
Total		8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Tomando en cuenta que la pregunta para los estudiantes fue redactada de diferente manera en la cual el estudiante es el protagonista (se siente motivado para cumplir un reto por parte de su docente de inglés) se obtiene que no hay diferencias significativas porque el 62% de docentes considera entre casi nunca y a veces que motiva a sus estudiantes; así como el 70,11% de estudiantes considera que casi nunca o a veces se siente motivado.

Tabla 45. Los juegos propician la investigación y demandan mas esfuerzo de los estudiantes

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Existen retos en los juegos asignados en su clase que propicien la investigación y demanden más esfuerzo de sus estudiantes?	Casi nunca	2	25,0%	2	4,4%
	A veces	3	37,5%	9	20,0%
	Casi siempre	2	25,0%	11	24,4%
	Siempre	1	12,5%	23	51,1%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Las respuestas sobre si los juegos propician la investigación y demandan más esfuerzo de los estudiantes, el 62% de docentes responde que la gamificación lo hace entre a veces y nunca, frente al 24,4% de los estudiantes que respondieron de igual manera.

Tabla 46. Resultados de la entrega de recompensas a los estudiantes

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Entrega recompensas después que sus estudiantes alcanzan un reto?	Nunca	0	0,0%	2	4,4%
	Casi nunca	1	12,5%	1	2,2%
	A veces	5	62,5%	12	26,7%
	Casi siempre	0	0,0%	17	37,8%
	Siempre	2	25,0%	13	28,9%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Se puede apreciar como el 87,5% de los docentes consideran que si se entrega recompensas mientras que los estudiantes en su 91% también lo consideran de igual manera.

Tabla 47. Uso de la gamificación para dar o recibir retroalimentación

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		N	%	n	%
¿Con que frecuencia usa el feedback (retroalimentación) mediante la aplicación de juegos?	Nunca	0	0,0%	6	13,3%
	Casi nunca	0	0,0%	3	6,7%
	A veces	1	12,5%	25	55,6%
	Casi siempre	6	75,0%	5	11,1%
	Siempre	1	12,5%	6	13,3%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

**** p<0.01 diferencias medianamente significativas para el estadístico chi cuadrado**

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Más de la mitad de estudiantes menciona que rara vez les realizan *feedback* mediante la aplicación de juegos, mientras que el 75% de docentes mencionan que casi siempre lo hacen. Esto da paso a una diferencia medianamente significativa, y

Tabla 48. La competencia en la gamificación

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Existe competencia en los juegos aplicados en sus clases?	Nunca	0	0,0%	7	15,6%
	Casi nunca	0	0,0%	10	22,2%
	A veces	4	50,0%	14	31,1%
	Casi siempre	4	50,0%	7	15,6%
	Siempre	0	0,0%	7	15,6%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Los docentes tienen la percepción que entre el a veces y casi siempre si existe la competencia en los juegos aplicados en las clases, porque ahí se ha colocado el 100%, mientras que el 62,13% de los estudiantes tienen la misma percepción por lo tanto no hay diferencia significativa porque los dos grupos tienen percepciones positivas de ese ítem.

Tabla 49. Gamificación permite logros de aprendizaje

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Alcanzan sus estudiantes los logros de aprendizaje esperados usando la gamificación?	Nunca	0	0,0%	3	6,7%
	Casi nunca	0	0,0%	10	22,2%
	A veces	4	50,0%	11	24,4%
	Casi siempre	3	37,5%	13	28,9%
	Siempre	1	12,5%	8	17,8%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

No existe diferencia significativa porque de a veces hasta siempre se presenta el 100% de los docentes porque consideran que si se logra este punto, de igual manera para el 71,1% de los estudiantes perciben que si alcanzan logros de

aprendizaje con la gamificación, esto está en concordancia con que a los estudiantes si les gusta la gamificación y el docente siente que si es positiva para sus clases.

Tabla 50. La gamificación permitirá mejorar el nivel de inglés en los estudiantes

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Considera usted que el nivel de inglés de los estudiantes mejora cuando el docente aplica juegos en las clases?	Nunca	0	0,0%	2	4,4%
	Casi nunca	0	0,0%	3	6,7%
	A veces	2	25,0%	25	55,6%
	Casi siempre	4	50,0%	7	15,6%
	Siempre	2	25,0%	8	17,8%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Hay una percepción positiva de los docentes en el 100% y en los estudiantes el 90%, eso implica que entre a veces y siempre se ubica toda la población.

Tabla 51. Desarrollo de destrezas del inglés aplicando la gamificación

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Con que frecuencia desarrolla las destrezas del inglés aplicando la gamificación como metodología?	Casi nunca	3	37,5%	1	2,2%
	A veces	1	12,5%	21	46,7%
	Casi siempre	4	50,0%	11	24,4%
	Siempre	0	0,0%	12	26,7%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

**** p<0.01 diferencias medianamente significativas para el estadístico chi cuadrado**

Fuente: Pamela Erazo (2021)

En la percepción de los estudiantes, en el a veces el 12,5% comparado con el 46,7% explicaría que no hay una correlación, no se puede interpretar los

resultados porque hay diferencias significativas en las respuestas. Se podría decir que el 50% de docentes percibe que casi siempre se desarrolla destrezas con la gamificación, la mita de los estudiantes lo considera también de la misma manera. También es llamativo el 26,7% de estudiantes que considera que siempre se desarrolla destrezas frente al 0% de docentes.

Tabla 52. Desarrollo de las destrezas de inglés con la gamificación

		Rol dentro de la institución			
		Docentes		Estudiantes	
		n	%	n	%
¿Con qué frecuencia contempla usted las destrezas del inglés en los niveles de concreción curricular?	Casi nunca	1	12,5%	1	2,2%
	A veces	1	12,5%	9	20,0%
	Casi siempre	3	37,5%	15	33,3%
	Siempre	3	37,5%	20	44,4%
	Total	8	100,0%	45	100,0%

Fuente: Pamela Erazo (2021)

En esta pregunta, cabe recalcar que los estudiantes contestaron a la pregunta “¿Considera usted que la utilización de juegos incide favorablemente en su entendimiento del idioma inglés?”, para poder hacer la comparación. No hay diferencias significativas. El 75% de docentes considera que casi siempre o siempre considera las destrezas del currículo para su labor docente como lo es la planificación, el 77,7% de los estudiantes en cambio indica que la gamificación si incide favorablemente en el entendimiento del inglés, lo cual señalaría que el idioma se desarrolla en base a destrezas tomadas del currículo nacional.

CAPITULO III

PROPUESTA

- **Nombre de la propuesta**

Guía de planificación en inglés con metodología activa de gamificación para el nivel bachillerato. La guía se titula. “*LEPIE*” que significa *Let’s ‘play in English (juguemos en inglés)*.

- **Definición del tipo de producto**

El uso de la gamificación dentro del aula es un proceso poco conocido por parte de los docentes. La gamificación está considerada como una metodología activa dentro de las aulas de clase de acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación.

La aplicación de la gamificación dentro del aula, representa un elemento motivador en el proceso de enseñanza – aprendizaje. La gamificación realizada de manera adecuada, mejora la predisposición de los estudiantes frente al aprendizaje de un nuevo idioma, potencializando el logro de los objetivos educativos y el desarrollo de destrezas curriculares.

La plataforma con actividades gamificadas que se implementará en el servidor web será trabajada a nivel WAN (*Wide Area Network* es decir “Red de Área Amplia”). Esto significa, que todas las personas que tengan acceso a la dirección web de la plataforma podrán interactuar con ella.

La propuesta del presente trabajo investigativo parte de que un 62% de los docentes si conoce el tema y que la usa a veces, lo cual se contrasta con el 4,44% de estudiantes que manifiesta que siempre gamifican en su clase de inglés y más con el 33,33% que indica que a veces lo realizan porque lo toman desde el punto

de vista de juegos simples sin propósito educativo sino motivador. Apenas un 25% de docentes considera que despierta el interés del estudiante en otro idioma como lo es este caso el inglés, adicional a esto, el docente conoce la gamificación como aplicación de juegos para despertar las emociones porque apenas el 12,5% de sus juegos asignados e las clases impulsan la investigación o demandan esfuerzos por parte del estudiante.

Esto conlleva a que el 77,7% de estudiantes considere que a veces su nivel de inglés mejora gracias a la gamificación.

Por ello, es necesario implementar una metodología que ayude a los estudiantes a mejorar estas deficiencias, ya que la gamificación ayudará a los estudiantes de bachillerato a aumentar su concentración, motivación y rendimiento en las clases de inglés. Por otro lado, de forma psicosocial, los alumnos se sentirán motivados para aprender y disfrutar de cada una de las actividades de una forma más dinámica y didáctica. A la larga, esto ayudará a los jóvenes a ganar gradualmente más confianza en el dominio del idioma inglés.

Para desarrollar la guía de planificación de inglés basada en la gamificación como metodología, se requiere trabajar con el hosting institucional el cual, es el proveedor de internet a los estudiantes. Esto brindará la oportunidad de guardar de manera organizada los recursos creados en el entorno virtual de aprendizaje (EVA) La guía tendrá las siguientes características:

1. Originalidad: En la guía didáctica vendrán varias actividades con instrucciones, imágenes, destrezas a trabajar y el procedimiento que realizarán los estudiantes, por medio de la explicación y aplicación de los docentes.

2. **Importancia:** Con la guía didáctica los docentes tendrán una noción de lo que deben aplicar en sus estudiantes quienes estarán más emocionados y motivados por la realización de las actividades, mediante el uso de recursos multimedia.
3. **Utilidad práctica:** La guía didáctica se podrá colaborar con el desarrollo integral de los alumnos, es decir, sus habilidades, destrezas y nociones básicas que les permitan obtener más conocimiento en la asignatura de inglés.
4. **Utilidad teórica:** Por medio de la gamificación, los estudiantes tendrán un mejor desarrollo cognitivo, el interés en ellos aumentará y estarán más motivados para trabajar sus habilidades.
5. **Beneficiarios:** Beneficiará a los estudiantes y docentes de la Academia Militar Miguel Iturralde.

- **Objetivos**

- **Objetivo general**

Diseñar una guía sobre la metodología activa de gamificación para el desarrollo de las destrezas comunicativas de la lengua extranjera inglés que motive al estudiante de la Academia Militar Miguel Iturralde.

- **Objetivos específicos**

- Implementar estrategias gamificadas para el desarrollo de las destrezas comunicativas en las clases de inglés para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Articular las destrezas del inglés con la metodología de la gamificación para lograr el mejor desarrollo de las mismas.

- Promover el desarrollo cognitivo y la calidad de la enseñanza a través de la aplicación de actividades de gamificación” para el razonamiento, interpretación, juego, motivación y autonomía.

- **Estructura y factibilidad de la propuesta**

Para el presente trabajo investigativo se requiere de los recursos de internet, de la plataforma entorno virtual de aprendizaje (EVA) institucional para enseguida, proceder a la creación de la plataforma digital. No se requiere inversión ni participación económica.

Será creada utilizando el ciclo de calidad de Deming (P, H, V, A) porque se aplicará sistemáticamente: planificar, hacer, verificar o evaluar y mejorar para lograr una organización y optimización de tiempo y recursos de calidad.

Pedagógicamente hablando, las estrategias metodológicas serán planificadas bajo la metodología activa de la gamificación como tal para mejorar el desarrollo de las destrezas de los estudiantes del tercero de bachillerato de la Academia Militar Miguel Iturralde.

Contará con requisitos previos a su creación como lo es: tener el aula lista y las planificaciones micro curriculares de igual manera se tendrá listo la narrativa para gamificar producto de una encuesta que se hará a los estudiantes sobre su superhéroe favorito, de tal manera que se pueda tomar dinámicas y mecánicas del juego para crear esta guía metodológica de gamificación.

En el aspecto técnico para la elaboración se requiere además de computadora, papel bond, impresora, tinta y libros.

En el ámbito financiero, para crear la guía educativa, los recursos económicos disponibles correrán a cargo de la investigadora. La institución autoriza el uso de la plataforma EVA institucional para la creación de la propuesta del proyecto previo a la titulación. La institución tiene su propio *hosting* por la modalidad híbrida vigente.

Se cuenta con el apoyo de las autoridades en la institución a quienes la investigadora está muy agradecida porque la institución ha brindado el 100% de apoyo en la autorización y toma de datos de los estudiantes y docentes para la realización del proyecto lo cual ya estuvo anteriormente autorizado por la máxima autoridad de manera escrita al iniciar el proyecto investigativo.

El EVA actúa como medio de interacción con los estudiantes, de tal manera que se propone trabajarlo de la siguiente manera:

- Un plan micro curricular por parcial destinado a 3 BGU.
- Uso de las herramientas digitales para la creación y adaptación de recursos según la necesidad.
- Planifique utilizando los verbos de tecnología de la taxonomía de Bloom.
- Para proyección de las clases virtuales, se cuenta con la herramienta *Microsoft teams* y todo su *office* institucional con las cuales, se proyectará el material

Tabla 53. Plan de Acción

ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Determinar una planificación de actividades en el que se establezca la ejecución de la propuesta.	Elaboración de la planificación y exhibición de las actividades que se trabajará la propuesta.	- Computadora - Proyector - EVA - Encuesta a estudiantes	Cumplimiento de actividades propuestas en la planificación.
SOCIALIZACIÓN	Exponer la propuesta a la comunidad educativa para su implementación.	Presentación de la guía como propuesta para la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de las destrezas comunicativas.	- Computadora - Proyector - Planificación con actividades gamificadas - Microsoft teams	Aceptación de la propuesta de la guía didáctica.
EJECUCIÓN	Aplicar la gamificación dentro del proceso enseñanza y aprendizaje.	Diseño y aplicación de actividades gamificadas.	- Recursos digitales y material necesario para el desarrollo de la propuesta. - Microsoft teams.	Motivación y participación de los estudiantes.
EVALUACIÓN	Valorar el nivel de aceptación luego de la aplicación de la propuesta.	Proceso continuo en función de las actividades planteadas en la planificación.	- Hojas de actividades. - Encuesta de satisfacción - Ficha de observación.	Implementación de la gamificación como estrategia didáctica para las clases de inglés.

Fuente: Pamela Erazo (2021)



ENGLISH GUIDE

“L.E.P.I.E.

“English planning guide based on gamification as a methodology”

2021 – 2022

INTRODUCCIÓN

La presente guía de planificación en inglés con metodología activa de gamificación para el nivel bachillerato titulada “LEPIE” que significa *Let's 'play in English* (juguemos en inglés), ha sido diseñada para desarrollar las destrezas comunicativas de la lengua extranjera en los estudiantes de la Academia Militar Miguel Iturralde.

Esta guía de planificación gamificada brindara a los docentes de inglés un apoyo para trabajar en las habilidades de los estudiantes, aplicando la gamificación como una metodología motivacional y activa. Además, dota a los profesores de nuevas estrategias de gamificación que se pueden utilizar en la enseñanza-aprendizaje en el campo del inglés, y las mismas habilidades también se pueden utilizar en otros contenidos de otros campos.

Por otro lado, los beneficiarios de esta guía son los docentes que se encuentran inmersos en el proceso de enseñanza, siendo así que la gamificación se convierte en una alternativa de trabajo en el aula y la integración de la tecnología. Cabe recalcar que, los estudiantes son quienes tendrán las experiencias de las estrategias aplicadas por los docentes con el fin de para lograr un aprendizaje significativo.

La presente guía es un apoyo para los docentes innovadores que están en constante cambio y actualización curricular. Está conformada por información concreta en su introducción, la base legal, sus planificaciones curriculares por parcial y sus respectivos links de trabajo.

Está diseñada en base a la gamificación como metodología con la finalidad de aplicar lo plasmado de manera escrita en las clases de inglés para despertar y mantener encendida la llama de la motivación en nuestros estudiantes.

ESTRUCTURA DE LA GUÍA

- *Welcome*
- *Informative data*
- *Introduction*
- *Netiquette (groups – individuals)*
- *Motivation - Narrative*
- *Objectives*
- *Contents*
- *Skills*
- *Methodology*
- *Action – Missions*
- *Rewardness*
- *Achievment*
- *Time – Resources*
- *Assessment*
- *Self Assessment*
- *English plannings*

DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la Institución: Academia Militar General “Miguel Iturralde

Código AMIE: 17H00422

Ubicación Geográfica

- Provincia: Pichincha
- Cantón: QUITO
- Parroquia Chillogallo

Ubicación Administrativa

- Zona: 9
- Distrito: 17D07
- Circuito: 3

Tipo de Institución Educativa: Particular

- Jornada: Matutina
- Niveles educativos: 17D07



Figura 36. Entorno virtual de aprendizaje EVA institucional
Fuente: Pamela Erazo (2021)



Figura 37. Portada del aula virtual del EVA institucional
Fuente: Pamela Erazo (2021)

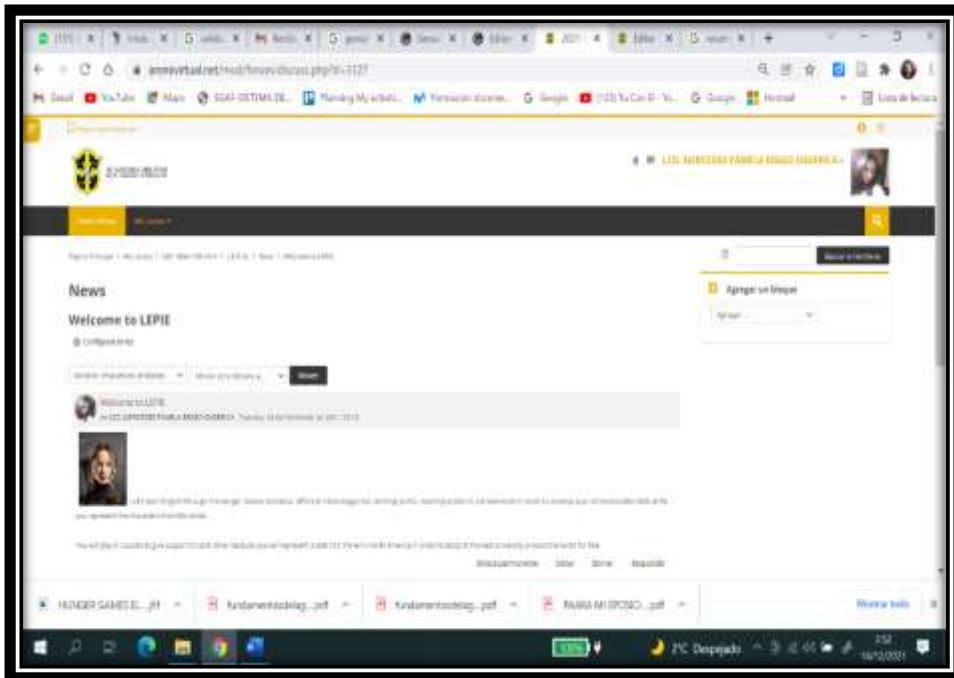


Figura 37. Bienvenida en el EVA institucional
Fuente: Pamela Erazo (2021)



Figura 38. Portada de la guía de planificación de inglés colocada en el EVA
Fuente: Pamela Erazo (2021)



Figura 39. Guía de planificación en inglés con metodología gamificación.
Fuente: Pamela Erazo (2021)

Link de la presentación de la defensa:

<https://view.genial.ly/61e389cd39a5280cde3fb366/presentation-defensa-maestria-uti>

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- En la Academia Militar Miguel Iturralde (AMMI) se obtuvo como resultados que aunque el 100% de docentes de inglés han escuchado el término gamificación, solo el 75% lo aplica rara vez tomando en cuenta que la gamificación es una metodología activa muy adecuada para estudiantes nativos digitales porque despierta la motivación y la atención, aprenden por medio de desafíos, retos, recompensas integrando dinámicas y mecánicas propias del juego desarrollando aprendizaje significativo.
- Es importante identificar las destrezas comunicativas del inglés en el currículo de lengua extranjera para la mejora de la planificación micro curricular docente razón por la cual en AMMI el 37,5% de docentes casi siempre y siempre aplican historias, narrativas, cuentos, historias, películas, series en sus clases y el 33,3% de estudiantes así lo han confirmado. Sin embargo, el valor es bajo para la importancia que tiene el reconocer las destrezas del currículo de inglés y obtener un aprendizaje significativo.
- La aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje constituye un factor muy importante para despertar el interés de los estudiantes y además para reforzar sus emociones hoy en día tan afectadas por la pandemia producida por el COVID-19. Se concluye que el 75% de docentes del área de inglés de AMMI consideran que casi siempre y siempre los juegos despertarán el interés de sus estudiantes, pero apenas el 12,5% lo ha aplicado como refuerzo de emociones. Mientras tanto el 66,7% de los estudiantes considera que a veces los juegos les despiertan el interés en la clase de inglés. A esto se puede atribuir que los juegos son aplicados en el aula sin consultar las preferencias del estudiante, lo cual baja el interés en

la actividad gamificada. El 71,1% de estudiantes considera que si ha recibido refuerzo de sus emociones mediante el uso de juegos.

RECOMENDACIONES

- La aplicación de la gamificación dentro del aula, representa un elemento motivador en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo tanto se recomienda que se capacite al personal docente sobre la gamificación como metodología para mejorar el nivel de enseñanza aprendizaje.
- La gamificación realizada de manera adecuada, mejora la predisposición de los estudiantes frente al aprendizaje de un nuevo idioma, potencializando el logro de los objetivos educativos y el desarrollo de destrezas curriculares, razón por la cual se recomienda mejorar la planificación micro curricular docente y realizar el seguimiento respectivo de acuerdo al plan de acompañamiento pedagógico para elevar el desarrollo de destrezas comunicativas del inglés.
- Si la aplicación de juegos en el proceso educativo está considerado un factor muy importante para motivar y “engancha” al estudiante, se recomienda elevar el nivel de interacción con los estudiantes mediante la aplicación de la metodología desarrollada en la guía de este trabajo investigativo, de tal manera que se refuerce no solo destrezas sino también las emociones de los estudiantes para apoyar en lo socioemocional. La metodología de la guía debe permitir desarrollar las destrezas comunicativas del currículo de inglés.
- Al no existir lineamientos definidos en cuanto a planificación de inglés y a la desmotivación estudiantil en aprender otro idioma, se recomienda la aplicación de la propuesta de este trabajo significativo, como lo es la guía de planificación en inglés con metodología activa de gamificación para bachillerato titulada “LEPIE” que significa “*Let’s play in english*” (juguemos en inglés). La presente guía será un aporte muy valioso para los

estudiantes de la institución porque desarrollarán de manera motivada sus destrezas comunicativas del inglés mediante la gamificación, así como lo será para los docentes quienes contarán con un material de apoyo muy importante para realizar su planificación micro curricular

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, V. H. (2019). INNOVACIÓN A LA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS. MATRIZ DE ANÁLISIS DE SITUACIONES – MAS. Quito, Pichincha, Ecuador.
- AMMI. (2021). Informe institucional de observación áulica. Quito.
- Ana María Ortiz Colón, J. J. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es>
- Anrango, R. (2020). Propuesta de estrategias motivacionales para mejorar la enseñanza del idioma inglés en docentes del Colegio Clemente Yerovi,. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50064/Arango_AVR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Betoret, F. J. (5 de noviembre de 2014). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ESCOLAR. Obtenido de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom% c3% a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Borges, F. (p3 de octubre de 2007). Cuando juego estoy aprendiendo. Obtenido de Obtenido de los juegos y videojuegos de ordenador, aprendizaje fundamental en el siglo XXI : <https://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/esp/borges.pdf>
- Briones, G. (2011). Metodología de la Investigación. Calí.: Futuro.
- Cabezas, e. a. (octubre de 2018). Introduccion a la Metodologia de la investigacion cientifica.pdf. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/bitstream/21000/15424/1/Introduccion>

%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf

Calavia, A. (29 de junio de 2012). La desmotivación en la asignatura de inglés en 4º ESO. Obtenido de UNIR: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/558/Alfranca.Ana.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cambridge Assessment English. (2021). Marco Común Europeo de Referencia. Obtenido de <https://www.cambridgeenglish.org/es/exams-and-tests/cefr/>

Carpena et al. (2012). En busca de nuevas metodologías y herramientas aplicables a la educación. Obtenido de Google Académico: http://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2012_85.content.pdf

Carreño, J. V. (diciembre de 2007). Más allá de la tarea: pistas para una redefinición del concepto de Motivación Escolar. Obtenido de Scielo: <https://www.scielo.br/j/ep/a/zcGS4MSyHSJPvNF8K6vLzTh/abstract/?lang=es#>

Carrillo Mariana, J. P. (2 de julio-diciembre, de 2009). Motivación y aprendizaje. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

Cepeda, J. (11 de octubre de 2019). Webinar - Gamificación, de la retórica falsa a la profunda. Obtenido de You Tube: <https://youtu.be/LxtUJu7LJZY>

Chema, L. (2020). El juego es algo muy serio. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=y483SgN_Xvs&t=420s

Clouet, R. (2010). EL ENFOQUE DEL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: UNAS REFLEXIONES SOBRE SU PUESTA EN PRÁCTICA EN LAS FACULTADES DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN EN ESPAÑA. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48832010000200004

Cogollor, R. (2014). Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/Gamificaci%C3%B3n.html?id=S9rujgEACAAJ&redir_esc=y

- Conde, R. (12 de julio de 2019). Expertos UCJC - Diferencias entre ludificación y gamificación. Obtenido de Universidad Camilo José Cela: <https://youtu.be/RLBaTTH-BgU>
- Cortés, H. A. (mayo de 2017). Las TIC Como Herramientas De Apoyo Para La Motivación Del Aprendizaje De Inglés Como. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/12300/1088287465.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dávila, G. (2006). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO DEL PROCESO INVESTIGATIVO EN CIENCIAS SOCIALES. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- EF EPI. (2020). Índice del Dominio del Inglés de EF. Education First.
- Ejecutivo. (13 de julio de 2011). CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- El Universo. (26 de noviembre de 2020). Ecuador, el peor país de la región en dominio del idioma inglés, según análisis; educadores dan sus observaciones.
- El Universo. (28 de julio de 2020). Tres modalidades de educación contempla el Ministerio de Educación para estudiantes cuando se autorice retorno a aulas. El Universo, págs. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/07/27/nota/7921689/clases-modalidades-educacion-ecuador-retorno-sierra-costa/>.
- Equipo Técnico de la Dirección Nacional de Currículo. (25 de agosto de 2020). Currículo-Priorizado. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Curriculo-Priorizado-Sierra-Amazonia-2020-2021.pdf>
- Esteban Martínez, A. I. (junio de 2021). Aprender inglés a través de la gamificación en Educación Secundaria. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10609/133247>
- Fernández, A. (8 de octubre de 2019). Ludología: historia, principales juegos, objetivos. Obtenido de Lidefer: <https://www.lifereder.com/ludologia/>. Copiado!

- García, S. (25 de junio de 2021). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje>
- Gloria, L. (septiembre de 2020). La creatividad en el sistema educativo actual de Corea del Sur. Reflexión comparada desde la filosofía de John Dewey. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-654X2020000300459&script=sci_arttext
- Guillen, J. (18 de septiembre de 2014). La motivación escolar: siete etapas clave. Obtenido de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/09/18/la-motivacion-escolar-siete-etapas-clave/>
- Guillen, J. (2014). Neuroeducación en el aula. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=1URpW32zlyc>
- Guillén, J. (2017). 'Neuroeducación en el aula'. Entrevista en el programa de televisión 'La aventura del saber' de TVE2. (M. J. García, Entrevistador)
- Guillen, J. (10 de mayo de 2017). Propuestas para una escuela afectiva. Obtenido de http://www.neuro-motion.es/mobile/pdf/Neuroeducacion_EL_PERIODICO_COMPLETO.pdf
- Hernandez, S. (2014). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.
- Hunter, W. (16 de octubre de 2015). Gamificación. Obtenido de Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/282869861_Los_secretos_de_la_gamificacion
- Jadán, J. (2021). La interacción: un elemento clave para el aprendizaje de un nuevo entorno. Pasa la voz, 4.
- Jesus, G. (18 de septiembre de 2014). La motivación escolar. Obtenido de You tube: <https://www.youtube.com/watch?v=wxg8hxjm0k&t=12s>
- Kapp, K. (mayo de 2012). The gamification of learning and instruction: game-based. Obtenido de <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>
- Kapp. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Obtenido de 2021.

- Larrea, F. (2012). La educación y el futuro emprendedor (Tercera ed.). México, México D.F., México: Trillas.
- Lázaro, P. (17 de septiembre de 2015). Propuesta de mejora de la enseñanza de la lengua inglesa a través de las TICs siguiendo el enfoque comunicativo. Obtenido de Repositorio de la UNIR: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/3464>
- Loor, M. (2010). Manual para la evaluación del aprendizaje. Esmeraldas.: Escuela Tipográfica Ciudad de los Muchachos.
- López, C. (2014). Tipos de motivación: las 8 fuentes motivacionales... Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63494580/Tipos_de_motivacion20200601-974-1e581y9-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1628840865&Signature=aBzUtNotg7zUUJKtxHfNhM8fIKx9Rzu9TRngZf0OHhpb0-o2LO2Llk~96y6XyQ5SchL2q93A7ApGk3grXH3mR1KCfNjfXcyFtKSdfFrSHYgZ24y4qx-0
- Martínez Jarque, S. (septiembre de 2015). La gamificación como herramienta estratégica en los Recursos Humanos. Obtenido de Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona: http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/69058/1/TFM_Sonia%20Mart%c3%adnez%20y%20Magdalena%20Redondo.pdf
- MINEDUC. (24 de marzo de 2014). ACUERDO-052-14.pdf. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-052-14.pdf>
- MINEDUC. (22 de mayo de 2015). Un enfoque transformador de la educación para los próximos 15 años fue el acuerdo adoptado en el Foro Mundial de Incheon, Corea. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/un-enfoque-transformador-de-la-educacion-para-los-proximos-15-anos-fue-el-acuerdo-adoptado-en-el-foro-mundial-de-incheon-corea/>
- MINEDUC. (17 de febrero de 2016). ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/ACUERDO_Nro.MINEDUC-ME-2016-00020-A.pdf

- MINEDUC. (2016). Educación General Básica. Obtenido de https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/
- MINEDUC. (2016). English as a Foreign Language-currículo de inglés. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/EFL1.pdf>
- MINEDUC. (2016). Lengua Extranjera. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- MINEDUC. (1 de noviembre de 2017). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2017-00091-A. Obtenido de www.educacion.gob.ec: www.educacion.gob.ec
- MINEDUC. (25 de agosto de 2020). Memorando Nro. MINEDUC-SFE-2020-00356-M. Obtenido de https://cooperaciondocente.com/wp-content/uploads/2020/08/1_5058029636986863803-1.pdf
- MINEDUC. (25 de agosto de 2021). LINEAMIENTOS PEDAGÓGICOS-CURRICULARES RÉGIMEN SIERRA- AMAZONÍA AÑO LECTIVO 2021 – 2022. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/522281417/lineamientos-para-regimen-sierra-amazonia-2021-2022-25-08-2021>
- MINEDUC. (25 de 08 de 2021). LINEAMIENTOS PEDAGÓGICOS-CURRICULARES, RÉGIMEN SIERRA- AMAZONÍA AÑO LECTIVO 2021 – 2022. Obtenido de <https://ecuadoravisos.com/normativa-inicio-clases-sierra-amazonia-202/>
- Naciones Unidas. (s.f.). 17 objetivos para transformar nuestro mundo. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>
- Newman, G. D. (2006). EL RAZONAMIENTO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO DENTRO. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Pro futuro. (26 de julio de 2017). ¿Sabes qué es la Declaración de Incheon? Obtenido de <https://profuturo.education/noticias/sabes-que-es-la-declaracion-de-incheon/>
- Santiago y Rodriguez. ((Innovación Educativa) Madrid: Digital-Text. Grupo Océano. 264 pp. de 2015). Gamificación: Como motivar a tu alumnado y

- mejorar el clima en el aula. Edutec,
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/705>.
- UNESCO. (2015). Incheon Declaration: Education 2030: Towards inclusive and equitable quality education and lifelong learning for all. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233813>
- UTI. (Agosto de 2020). Manual de Estilo posgrado UTI. Ecuador.
- Valderrama. (16 de octubre de 2015). Los secretos de la gamificación. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/282869861_Los_secretos_de_la_gamificacion
- Viera, T. (26 de julio de 2003). EL APRENDIZAJE VERBAL SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL. Obtenido de ALGUNAS CONSIDERACIONES DESDE EL ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
- Werbach y Hunter, .. (2014). Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos.
- Zamora, H. y. (marzo de 2014). ¿Sabemos realmente que es la motivación? Obtenido de Scyelo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017

Anexo N°1 Matriz MAS.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE SITUACIONES			
Situación actual real negativa (SAR-)	Identificación del problema a ser investigado	Situación futura deseada positiva (SFD+)	Propuestas de solución al problema planteado
<p>Los estudiantes de bachillerato de la Academia Militar Miguel Iturralde se encuentran desmotivados en el aprendizaje del inglés.</p> <p>La causa de esto es la escasa aplicación de metodologías activas como la gamificación por parte de los docentes que imparten la asignatura.</p> <p>El efecto es el bajo desarrollo de las destrezas comunicativas del inglés</p>	<p>DESMOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO EN EL APRENDIZAJE DE INGLÉS</p>	<p>Estudiantes motivados con un alto desarrollo de las destrezas comunicativas durante el aprendizaje del inglés gracias a la alta aplicación de la gamificación como metodología activa innovadora.</p>	<p>Proponer el diseño de la metodología activa de la gamificación en un manual para incorporarla en el plan curricular institucional (PCI) que permitirá motivar a los estudiantes para lograr un alto desarrollo de las destrezas comunicativas del currículo ecuatoriano de lengua extranjera inglés.</p>

Elaborado por: Pamela Erazo (2021) en base de Abril (2019)

Fuente: Abril (2019)

Anexo N° 2 Árbol de problema



Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 3. Operacionalización de variables

VARIABLES	CARACTERIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	ÍTEMES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	ÍTEMES	
Variable independiente: Gamificación	Es el uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juegos	Metodología de la Gamificación	Definición e Importancia Aplicación en el campo educación Metodología	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario	1.	Técnica: entrevista Instrumento: guía semiestructurada de preguntas	1,3, 6,7, 8	
					2.			
					3.			
					4.			
		Elemento Dinámica	Limitaciones Emociones Narración Progresión		5.		2,4	
					6.			
					7.			
					8.			
		Elemento Mecánicas	Retos Recompensas Feedback Competición		9.			
					10.			
					11.			
					12.			
Elemento Componentes	Logros Niveles	Definición Elementos del currículo	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario	13.	Técnica: entrevista Instrumento: cuestionario	9		
				Elementos curriculares		Niveles de concreción		11,
						Lineamientos		Lineamientos de aprendizaje de lengua extranjera. Marco común Europeo.
				Planificación				<u>microcurricular</u>

Elaborado por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 4 Solicitud entregada en la institución para recolección de información

Quito, 17 de Agosto del 2021


MSc. Baño Naranjo Freddy Patricio
Rector de la Academia Militar "Miguel Iturralde"

Presente. -

Yo, MERCEDES PAMELA ERAZO ENDERICA, portadora de la CC. 171277393-4, estudiant de la Universidad Indoamérica de la Maestría en Educación, Innovación y Liderazgo Educativo solicito se digne autorizar la aplicación de los instrumentos de recolección de datos para l realización de mi proyecto titulado "APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN BACHILLERATO", el mismo que es desarrollado para la obtención de mi titulación en cuart nivel.

Agradezco su favorable atención a la presente.

Atentamente


Mercedes Pamela Erazo Enderica
CC. 171277393-4

Elaborado por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 5 Respuesta obtenida para recolección de información



ACADEMIA MILITAR
GRAL. MIGUEL ITURRALDE

Quito, 18 de agosto del 2021

Señora
Lic. Pamela Erazo
Estudiante
Universidad Indoamérica

Presente.-

De mi Consideración:

Luego de saludarle y desearle éxitos en sus estudios me permito indicar lo siguiente:

Yo, Freddy Patricio Baño Naranjo, con C.C. 1802707511, en calidad de Rector de la Academia Militar "General Miguel Iturralde", en respuesta a su solicitud me complace comunicarle que se autoriza la aplicación de su proyecto "Aplicación de la Gamificación en el Currículo Ecuatoriano de la lengua extranjera ingles en bachillerato" para la obtención de su título de cuarto nivel.

Particular que comunicamos para los fines consiguientes.

Atentamente,




MSc. Freddy Patricio Baño Naranjo.
RECTOR

Elaborado por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 6 Ejemplo de la solicitud enviada por correo a expertos

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

Quito 5 de septiembre de 2021

Lic. Daza Gabela Juan Carlos, MSc.
DOCENTE DE INGLÉS DEL COLEGIO ISAAC NEWTON BACHILLERATO

Presente.

De mi consideración:


En conocimiento a su alto nivel académico y desempeño profesional, me permito dirigirme a usted, para solicitarle su valiosa colaboración, validando el consiguiente instrumento de recolección de información de campo, cuestionarios de encuesta, relacionado con el proyecto de investigación "GAMIFICACION DEL CURRÍCULO ECUATORIANO LENGUA EXTRANJERA BACHILLERATO" el mismo que forma parte de un trabajo de titulación de cuarto nivel del programa de maestría en educación, innovación y liderazgo Educativo

Para el efecto se anexan:

- a) El cuestionario; y,
- b) Matriz de sugerencias para rectificación de cuestionario.

Por su valiosa colaboración, le anticipo mis sinceros agradecimientos, segura estoy de que su aporte enriquecerá significativamente el trabajo investigativo.

Atentamente,

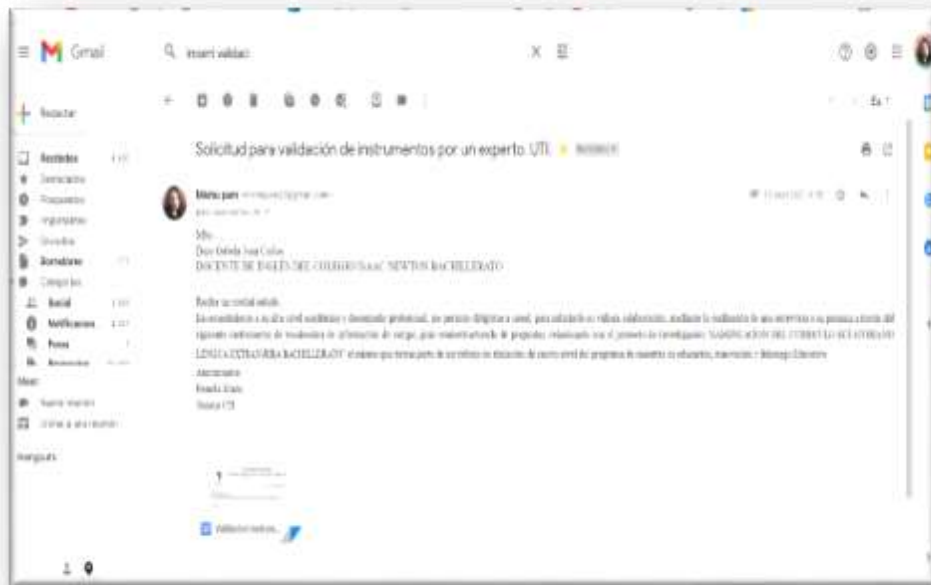


Mercedes Pamela Erazo Enderica
TESISTA DE MAESTRÍA UTI

Recuperado de: mishupam23@gmail.com

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 7 Ejemplo de la solicitud enviada por correo a expertos



Recuperado de: mishupam23@gmail.com

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 8 Validación receptada de expertos



Recuperado de: mishupam23@gmail.com

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 9 Instrumento para estudiantes validado recibido de expertos parte uno



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS DE
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN CON CRITERIO DE EXPERTOS


Cuestionario de encuesta dirigido a estudiantes

ITEM		CRITERIOS A EVALUAR								Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
		Claridad en la redacción		Congruencia (coherencia en la redacción)		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	¿Ha escuchado en algún momento el término gamificación?	X		X		X		X		
2.	¿Se aplica en su clase de inglés la gamificación?	X		X		X		X		
3.	¿Considera usted que usando juegos con limitaciones y restricciones despierte su interés en una clase de inglés?	X		X		X		X		
4.	¿Se ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de sus emociones?	X		X		X		X		
5.	¿Con qué frecuencia usan historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	X		X		X		X		
6.	¿Se siente motivado cuando cumple un reto?	X		X		X		X		
7.	¿Existen retos dentro de su clase que lo saquen de su ambiente de confort?	X		X		X			X	
8.	¿Entrega su docente de inglés recompensas después de alcanzar un reto?	X		X		X		X		
9.	¿Con qué frecuencia se usa el <i>feedback</i> (retroalimentación) con juegos?	X		X		X		X		Al momento de hablar de frecuencia las opciones

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 10 Instrumento para estudiantes validado recibido de experto parte dos

										de respuesta no están acordes al indicador solicitado	
10.	¿Existe competencia dentro de un clase?	X		X		X		X			
11.	¿Alcanza los logros esperados usando una gamificación?	X		X		X		X			
12.	¿Considera usted que su nivel de inglés mejora cuando se emplea juegos en las clases de la asignatura de inglés?	X		X		X		X			
13.	¿Considera usted que la asignatura de inglés se beneficia en el desarrollo de destrezas?	X		X		X		X			
14.	¿Con que frecuencia la utilización de juegos ayuda en su entendimiento del idioma inglés?	X		X		X		X			
15.	¿Ha evidenciado en la planificación del docente el uso de la gamificación?		X		X		X		X		
ASPECTOS GENERALES									SI	NO	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas.									X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación									X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial									X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir.									X		
VALIDEZ											
a) ES APLICABLE			X	b) NO ES APLICABLE							
c) ES APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES											
Validado por: Lcda. Patricia Álvarez					C.I. 1715979850		Fecha 09/09/2021				
Firma: 					Teléfono: 0995919609		e-mail: yolis.7928@gmail.com				

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com


Anexo No 11 Instrumento para docentes validado recibido de expertos parte uno

ÍTEM		CRITERIOS A EVALUAR								Observaciones (Si debe eliminarse o modificarse un ítem por favor indique)
		Claridad en la redacción		Congruencia (coherencia en la redacción)		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	¿Ha escuchado en algún momento el termino gamificación?	X		X		X		X		
2.	¿Aplica en su clase de inglés la gamificación?	X		X		X		X		
3.	¿Considera usted que usando juegos con limitaciones o restricciones despierta el interés de sus estudiantes en una clase de inglés?	X		X		X		X		
4.	¿Ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de las emociones de los estudiantes?	X		X		X		X		
5.	¿Con qué frecuencia usa historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés?	X		X		X		X		
6.	¿Motiva a sus estudiantes para cumplir un reto?	X		X		X		X		
7.	¿Existen retos dentro de su clase que saquen al estudiante de su ambiente de confort?		X	X		X		X		Mejorar la redacción
8.	¿Entrega recompensas después de alcanzar un reto?	X		X		X		X		
9.	¿Con que frecuencia usa el <i>feedback</i> (retroalimentación) con juegos?	X		X		X		X		
10.	¿Existe competencia dentro de sus clases?	X		X		X		X		

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 12 Instrumento para docentes validado recibido de expertos parte dos

11.	¿Alcanza logros esperados sus estudiantes usando la gamificación?		X		X	X		X		Mejorar la redacción	
12.	¿Considera usted que el nivel de inglés de los estudiantes mejora cuando se emplea juegos en sus clases de inglés?		X		X	X		X		Mejorar la redacción	
13.	¿Con qué frecuencia contempla usted las destrezas del inglés en los niveles de concreción curricular?	X		X		X		X			
14.	¿Con que frecuencia desarrolla las destrezas del ingles aplicando la gamificación como metodología?	X		X		X		X			
15.	¿Ha evidenciado en su planificación del docente el uso de la gamificación?	X		X		X		X			
ASPECTOS GENERALES									SI	NO	Observaciones
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas.									X		
.os items permiten el logro del objetivo de la investigación.									X		
.os items están distribuidos en forma lógica y secuencial.									X		
El número de items es suficiente para recoger la información. En caso de er negativa su respuesta, sugiera los items a añadir.									X		
VALIDEZ											
a) ES APLICABLE			X	b) NO ES APLICABLE							
c) ES APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES											
Validado por: Lcda. Patricia Álvarez					C.I: 1715979850		Fecha 09/09/2021				
Firma: 					Teléfono: 0995919609		e-mail: yolis.7928@gmail.com				

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 13 Formulario de la encuesta aplicada a estudiantes parte uno

13/1/2021 22:55 A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA-BACHILLERATO

A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA-BACHILLERATO

Estimado estudiante, Reciba un cordial saludo de una tesista de la Universidad Indoamérica. Favor llenar la presente encuesta la misma que será de gran aporte para la investigación a realizarse.

***Obligatorio**

1. Seleccione su paralelo *

Marca solo un óvalo.

A

B

2. ¿Ha escuchado en algún momento el termino gamificación? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

3. ¿Se aplica en su clase de inglés la gamificación? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

https://docs.google.com/forms/d/1UJv66F1P0wB8800B7uMvTF0w-YxyY_83uQQZL803gredI 1/1

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 14 Formulario de la encuesta aplicada a estudiantes parte dos

13/12/21 22:55 A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ESCOLARIZADO DE LENGUA EXTRANJERA BACHILLERATO

4. ¿Considera usted que usando juegos con limitaciones y restricciones despierte su interés en una clase de inglés? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

5. ¿Se ha utilizado la gamificación (uso de juegos en la enseñanza) como refuerzo de sus emociones? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

6. ¿Con qué frecuencia usan historias narrativas (cuentos, historias, películas, series, etc.) en su clase de inglés? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

https://docs.google.com/forms/d/1LkVnF1Y0e888087u8uTF9eYyY_8foQQZL60Igw/edit 2/6

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 15 Formulario de la encuesta aplicada a estudiantes parte tres

13/12/201 22:55 A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA-BACHILLERATO

7. ¿Se siente motivado cuando cumple un reto? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

8. ¿Existen retos dentro de su clase que le obliguen a investigar más o a esforzarse más? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

9. ¿Entrega su docente de inglés recompensas después de alcanzar un reto? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

https://docs.google.com/forms/d/1UJvM4F1PQeB88087uMvTFIe-YggY_8ToGQQZL8Q7giedI 3/5

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 16 Formulario de la encuesta aplicada a estudiantes parte cuatro

13/12/21 22:55 A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA-BACHILLERATO

10. ¿De acuerdo a su experiencia, ha recibido feedback (retroalimentación) usando juegos? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

11. ¿Existe competencias en los juegos aplicados en las clases de inglés? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

12. ¿Ha alcanzado logros de aprendizaje en inglés usando juegos? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

https://docs.google.com/forms/d/1UJvndF1P9eB880K87uAluTF9e-YyyV_8TnGGQZL6GgredI 4/4

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 17 Formulario de la encuesta aplicada a estudiantes parte cinco

13/12/21 22:55 A estudiantes: GAMIFICACIÓN DEL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA-BACHILLERATO

13. ¿Considera usted que su nivel de inglés mejora cuando se emplea juegos en las clases de la asignatura de inglés? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

14. ¿Considera usted que la asignatura de inglés se basa en el desarrollo de destrezas? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

15. ¿Considera ud que la utilización de juegos incide favorablemente en su entendimiento del idioma inglés? *

Marca solo un óvalo.

NUNCA

CASI NUNCA

A VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

https://docs.google.com/forms/d/1U3vNF1P0w886XEt7AAu1P9e-YyyV_8T0QQZ18Qgwd/

54

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 18. Entrevista aplicada a experto en currículo en inglés

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS A SER APLICADO



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN
Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS

Preguntas al experto en currículo de lengua extranjera inglés bachillerato

INSTRUCCIONES

- Responda libremente a las siguientes preguntas fundamentando sus respuestas.

Nota: En casos especiales existen definiciones para su mejor comprensión.

- ¿Desde su experticia, aplica la gamificación como docente? Puede indicar un ejemplo
- ¿Considera usted que los estudiantes pueden mejorar los conocimientos mediante la aplicación de la gamificación?
- ¿Cómo desarrollaría de mejor manera las destrezas del inglés en las clases de inglés si aplica la gamificación como metodología activa?
- ¿Considera usted que el currículo de lengua extranjera está basado en los lineamientos del Marco Común Europeo y que nuestros estudiantes alcanzan el nivel establecido en el mismo?
- ¿Desde su experticia docente, como considera usted que el currículo de lengua extranjera está inmerso en los niveles de concreción curricular?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 19. Entrevista aplicada a experto en currículo en tecnología

Preguntas al experto en tecnología.

INSTRUCCIONES

- Responda libremente a las siguientes preguntas fundamentando sus respuestas.

Nota: En casos especiales existen definiciones para su mejor comprensión.

- ¿Desde su experticia, considera usted que la gamificación es una metodología o es una estrategia metodológica? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los componentes indispensables de la gamificación que usted considera se deben tomar en cuenta al aplicar la gamificación en clases?
- ¿Considera usted que se puede gamificar en la clase de manera presencial sin uso de la tecnología?
- ¿Considera que se podría aplicar la GAMIFICACIÓN en las clases de inglés?
- ¿Desde su experiencia, cuáles considera que son los pasos de la gamificación que se debería contemplar en la planificación micro curricular que presenta el docente?
- ¿Desde su experiencia, a quien me recomienda profundizar para el estudio de la gamificación como metodología?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 20. Validación de expertos de la entrevista aplicada a docentes expertos parte uno



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

VALIDACIÓN POR EL EXPERTO

GUÍA SEMIESTRUCTURADA DE PREGUNTAS PARA ENTREVISTA DIRIGIDA A EXPERTOS EN CURRÍCULO DE LA ASIGNATURA DE INGLÉS ASÍ COMO EN GAMIFICACIÓN

OBJETIVO

Recopilar información para la investigación cuyo tema es: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL CURRÍCULO ECUATORIANO DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS EN BACHILLERATO

DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO

1	Nombres y Apellidos del Experto/a:	Lcdo. Victor Vizuite Toapanta, MSc.
2	Correo Electrónico:	E-mail: vvt7721@gmail.com
3	Nombres y Apellidos de la tesista	Mercedes Pamela Erazo Enderica

ENTREVISTA

INSTRUCCIONES

A continuación, usted evalúa el cuestionario para poder validarlo, agradecemos dar su respuesta con transparencia y veracidad.

Indique su grado de acuerdo a las siguientes afirmaciones según la escala de Likert planteada: siendo:

1= En desacuerdo, 2=en desacuerdo más que en acuerdo, 3=de acuerdo más que en desacuerdo, 4=de acuerdo 5=muy de acuerdo

Indicadores	Criterios	Grado de acuerdo					Observaciones
		1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Esta formulando con lenguaje apropiado					x	
OBJETIVIDAD	Está expresando en conductas observables					x	
ACTUALIDAD	Adecuado con temas de actualidad					x	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos sobre el liderazgo en la formación de idioma extranjero					x	
COHERENCIA	Entre los índices indicadores y las dimensiones					x	

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 22. Resultados de la entrevista realizada al experto en gamificación

<p>Agradecimiento e introducción</p> <p>Buenos días Pamelita Muchas gracias por tomarme en cuenta Bueno mi nombre es Pablo Andrés Buitrón Jacome tengo algunos cargos actualmente soy director de Centro de Capacitación Internacional y Consultoría Educativa Ibarra y también soy docente en Universidad Técnica del Norte facultad de Educación</p>	
<p>¿Desde su experticia, considera ud que la gamificación es una metodología o es una estrategia metodológica? ¿Por qué?</p>	<p>“Es una metodología como tal porque implica que nosotros como docentes hagamos paso a paso los aprendizajes del estudiante o sea que la secuencia didáctica se la ponga en una narrativa, se lo ponga con todos los elementos con las reglas con todos los componentes de la gamificación sin embargo hay docentes que utilizan la gamificación como estrategia por ejemplo cuando solo utilizan <i>quizizz</i> es obviamente pues es una herramienta que tiene elementos de gamificación pero no están gamificando como tal todo el proceso educativo de aprendizaje</p> <p>Entonces al no hacer una gamificación completa de la secuencia didáctica simplemente es una estrategia de evaluación”</p>
<p>¿Cuáles son los componentes indispensables de la gamificación que usted considera se deben tomar en cuenta al aplicar la gamificación en clases?</p>	<p>El componente para mi más importante incluso de acuerdo a varios autores y más que todo le voy a hablar más de la experiencia los más relevantes son las dinámicas porque son las emociones que nosotros provocamos o causamos a través de la narrativa. Por ejemplo, si estoy gamificando con la narrativa de Rey Arturo sería interesante que yo salga de mi clase o aparezca en mi clase de forma presencial virtual lo que sea con algún accesorio de Rey Arturo</p> <p>Entonces la gamificación lo que hace es justamente eso, cuándo la utilizamos no pedimos atención, la gamificación nunca pida atención la gamificación secuestra, roba la atención del estudiante, y entonces obviamente es más fácil llegar a ellos</p> <p>La narrativa está dentro de las dinámicas y para explicar las mecánicas usaré este ejemplo: digamos que utilizamos la narrativa del Rey Arturo, se podrían plantear las mecánicas, cada actividad como una misión o como una aventura.</p> <p>Se puede tomar esa misma narrativa con las aventuras del Rey Arturo o diferentes narrativas. Una de las mecánicas puede ser las aventuras, al momento que pase esas aventuras, realizará la actividad en un determinado porcentaje o una</p>

	<p>puntuación, obtiene una puntuación y está puntuación puede servir digamos para obtener una nueva habilidad y con una tarjeta que se le entrega al momento que lo hace.</p> <p>Puede ser también que se haga una tabla de clasificación, un ranking o una tabla de Progreso Si no se quiere poner como algo competitivo sino como una barra de progreso individual qué hay plataformas que permiten hacer eso también.</p>
<p>¿Considera usted que se puede gamificar en la clase de manera presencial sin uso de la tecnología?</p>	<p>Los profesores la utilizan como estrategia o actividades, pero no como una metodología un paso a paso no lo no lo hacen pero si se puede gamificar de hecho presencial.</p> <p>Hay experiencias que se pueden gamificar, nosotros podemos imprimir los materiales digitales, si podemos organizar ese ABP de forma presencial podemos elaborar los cofres podemos elaborarlos una especie de Scape room en el mismo en la misma aula y con códigos QR o no con códigos puede sino con Laberintos impresos con sopas de letra impresas con crucigramas impresos, si hay como</p> <p>Realmente si hay como, lo que demanda es de creatividad del docente y sobre todo que sepa de juegos eso es muy importante es muy importante que sepa de juego y que está dispuesta a jugar</p>
<p>¿Considera que se podría aplicar la GAMIFICACIÓN en las clases de inglés?</p>	<p>Tengo una experiencia Yo también trabajo en posgrado Universidad Técnica entonces una tesis que yo dirigi, una tesis muy interesante acerca de justamente la enseñanza de inglés pero de forma gamificada</p> <p>Se creo un recurso , si demanda de competencias digitales del docente, se enfocó la gamificación en retroalimentación o en el refuerzo</p> <p>Ella gamifico en genially 7 unidades con la narrativa de cotacachi cayapas, la reserva ecológica cotacachi cayapas son 7 actividades de la unidad de cotacachi cayapas</p> <p>Entonces utilizó varias herramientas por ejemplo y me pareció súper interesante ese trabajo porque usted puede insertar el audio en inglés y español, hablado por la propia docente,</p> <p>Es como un videojuego , es un videojuego en genially , tuvo habilitada la opción de micro sitio web, entonces el estudiante tenía que escuchar , tenía que interactuar. Se insertó otras herramientas ahí dentro</p>

	<p>En este trabajo que le digo en cada Aventura o sea en cada actividad tenía cuatro estaciones porque en Cotacachi cayapas ahí la ruta Sagrada Cotacachi cayapas entonces tenía la estación de estación lunar, estación solar, baño ritual y tenía la sección de ofrenda</p> <p>Es una ruta que hay en todo estudiante pasa a través de esa ruta si en la primera ruta y como una especie de información de la actividad y la segunda elección y como cosas así entonces bien te va escuchando en inglés va haciendo Y también español-inglés-español le hizo inglés español que me pareció muy bueno eso porque va creando asociación Pues no va escuchando y va leyendo también incluso iba leyendo y después a la tercera ruta venía la actividad y en la cuarta ruta tenían que desbloquear un cofre ya desbloquee</p> <p>Todo esto lo hizo en genially, Manejaba un personaje EL COLIBRI EXPLORADOR era animado</p>
<p>¿Desde su experiencia, cuales considera que son los pasos de la gamificación que se debería contemplar en la planificación micro curricular que presenta el docente?</p>	<p>Bueno lo primero ante todo es tener la planificación micro curricular en relación a la gamificación,</p> <p>Lo primero es el diseño de la experiencia gamificada, es decir que narrativa voy a hacer que mundo va a ver, qué personajes , si hay por ejemplo etapas, pistas misiones cuales ,eso implica un poquito conocimiento de la narrativa y todo eso depende del interés de los estudiantes, debe ser en base a los intereses de los estudiantes, entonces yo en mi caso por ejemplo aplique una encuesta y descubrí que les interesa más de este tema medieval y salieron personajes como Rey Arturo en un 98% entonces tengo gamificado con el 98% del Rey Arturo</p> <p>Se puede investigar un poquito eso en relación a los a los 42 deseos de John Radol es un autor, ahí hay una lista de intereses que se puede usar en la gamificación</p> <p>Primero hay que hacer la secuencia de la gamificación, voy a utilizar por ejemplo la narrativa de Dragon Ball, entonces tiene que conocer qué fue primero en Dragon Ball, cuál va a ser la primera misión, cuál va a ser la segunda y tener una secuencia claro no es tal cual lo que dice Dragon Ball pero si podemos realizar ajustes adaptaciones a esto contextualizaciones podemos modificarle porque lo que los estudiantes esperan la sorpresa, les encanta la sorpresa</p>

<p>¿Desde su experiencia, a quien me recomienda profundizar para el estudio de la gamificación como metodología?</p>	<p>Hay autores españoles también digamos, así como que quizás divulgadores como José Pérez y Chema Lázaro quien la define como metodología, porque si lo aplicamos de forma aislada no sirve de nada, siendo honesto no sirve de nada simplemente el niño se está divirtiendo con la actividad. ¿Pero dónde está el aprendizaje significativo? ¿Dónde está el manejo de las emociones? tuve la oportunidad de seguir un curso con Chema, excelente entonces son las personas que recomendaría</p>
--	--

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 22. Resultados de la entrevista realizada al experto en gamificación



<p>Introducción y agradecimiento Mg. Jannine Watts Es una persona que conoce mucho del tema y una figura dentro del Ministerio de Educación que está ligada directamente al tema en el que yo estoy tratando</p> <p>Muy buenas tardes. Permítame por favor hacer una pequeña introducción porque tiene una experiencia bastante amplia en la cual tenemos un estudio de un posgrado en lingüística aplicada, en este cada estos tente la universidad pontificia Universidad Católica en la licenciatura de lingüística, autora de los módulos de ingles del MINEDUC</p>	
<p>¿Desde su experticia, aplica la gamificación como docente? Puede indicar un ejemplo</p>	<p>Se la puede aplicar en todos los grupos, edades grupos por ser interactivo y comunicativo, y ya sabemos que en realidad o sea después de 40 años estudios enseñar un idioma de una manera más natural no y más interactivo más comunicativo</p> <p>Sí yo sé que hay muchos docentes en el sector público que están utilizando gamificación junto a los módulos que se prestan para incorporar la gamificación</p>
	<p>Considero que en una clase teórica no se aplica la gamificación, en la virtualidad requiere mucha creatividad del docente, aplico kahoot.</p> <p>No creo en los exámenes, pero cuando necesito hacer una actividad grupal, repaso los temas en un programa JEOPARDY TEMPLATE, te salen templete, se arma un cuadro, hay categorías, puntos, pones preguntas, ganan puntos, así ellos se entregan mas a lo que están haciendo</p>
<p>¿Cómo desarrollaría de mejor manera las destrezas del inglés en las clases de inglés si aplica la gamificación como metodología activa?</p>	<p>Se desarrollan las 4 destrezas, se aplican juegos, técnicas lúdicas,</p> <p>en writing se puede armar una historia juntos, en presencial, cada persona escribe una línea, y se forma una historia sin mucho sentido pero es divertido.</p> <p>En Reading en lugar de que le toque a alguien leer, se incorpora SPIRIT READING, ese espíritu está conmigo, pero algún rato se ira y se ingresara en ud</p> <p>Deben estar atentos a este juego de imaginación. Si no hay participación, la docente puede decir mira Mary, el espíritu esta ahí, no lo sientes ¿ es de esta manera que el estudiante siente el gusto las ganas de leer.</p>

<p>¿Considera usted que el currículo de lengua extranjera está basado en los lineamientos del Marco Común Europeo y que nuestros estudiantes alcanzan el nivel establecido en el mismo?</p>	<p>El currículo si esta alineado a tendencias modernas de idiomas</p> <p>Que alcancen el nivel de Marco Común Europeo es difícil por muchas razones, he tenido contacto con miles de docentes, ellos cuentan su realidad, depende de la zona del país</p> <p>Algunos chicos no han recibido ingles sino desde 8 por ejemplo. No podría aplicar el de octavo de nosotros del MINEDUC como un niño de segundo EGB</p> <p>Pero en ciudades grandes si hay buen nivel porque inician desde pequeños con inglés.</p> <p>Ellos si lo lograrán siempre y cuando tengan los docentes el nivel requerido para enseñar los niveles</p> <p>Las metas son buenas y alcanzables, pero se debe analizar los aspectos mencionados.</p>
<p>¿Desde su experticia docente, como considera usted que el currículo de lengua extranjera está inmerso en los niveles de concreción curricular?</p>	<p>El currículo esta bien construido en todos sus elementos, es muy moderno comunicativo, pero no se sabe si el nivel micro curricular lo está desarrollando bien. La realidad es muy diferente en varios lugares del país</p> <p>Se propuso como equipo de los módulos a la ministra de educación Cramer, que se desarrollen dos módulos, para las colegios de ciudades grandes y otro para las instituciones que no tienen nivel alto.</p> <p>Pero se quedo ahí, nos cayo la pandemia, eso seria un tema de retomar en algún momento, pero hay muchas cosas que debemos mejorar a nivel de país.</p> <p>Desde enero del 2020 no hay nadie a cargo de inglés en el MINEDUC, de planta en quito, por eso fue la necesidad de desarrollar la pagina de Facebook como editora jefa</p> <p>Ahí hay mucho material para el docente.</p>

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: Pamela Erazo (2021)

Anexo No 23. Solicitud para validación de la propuesta al experto

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO</p>
	<p style="text-align: right;">Quito, D. M., 15 de diciembre del 2021</p>
	<p>Ing. Juan Carlos Minga, Mg. COORDINADOR DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN EN LA ACADEMIA MIGUEL ITURRALDE</p>
	<p>Presente.</p>
	<p>De mi consideración:</p>
	<p>En conocimiento a su alto nivel académico y desempeño profesional, me permito dirigirme a usted, para solicitarle su valiosa colaboración, validando la siguiente propuesta relacionada con el proyecto de investigación "GAMIFICACION DEL CURRICULO ECUATORIANO LENGUA EXTRANJERA BACHILLERATO" el mismo que forma parte de un trabajo de titulación de cuarto nivel del programa de maestría en educación, innovación y liderazgo Educativo</p>
	<p>Para el efecto se anexan:</p>
	<ul style="list-style-type: none">a) Propuestab) Matriz de validación
	<p>Por su valiosa colaboración, le anticipo mis sinceros agradecimientos, segura estoy de que su aporte enriquecerá significativamente el trabajo investigativo.</p>
	<p>Atentamente,</p>
	
	<p>Mercedes Pamela Erazo Enderica</p>
	<p>TESISTA DE MAESTRÍA UTI</p>

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com

Anexo No 22. Resultado de la validación de expertos de la propuesta




UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, INNOVACIÓN Y LIDERAZGO

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DE LA PROPUESTA CON CRITERIO DE EXPERTOS

Cuestionario de encuesta dirigido a estudiantes

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable.

VALIDEZ		
a) ES APLICABLE	X	b) NO ES APLICABLE
c) ES APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES		
Validado por: Ing. Juan Carlos Minga. Mg.	C.I.: 1713432928	Fecha 15/12/2021
Firma: 	Teléfono: 0995690593	e-mail: jcminga877@gmail.com

Elaborado Por: Pamela Erazo (2021)

Fuente: mishupam23@gmail.com