



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

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

TEMA:

·
USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA
INGLÉS
·

Autora:

Pelagallo Jaña Marcia Alexandra

Tutor:

M. Sc. Francisco Xavier Dillon Pérez,

QUITO – ECUADOR

2023

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

Yo Marcia Alexandra Pelagallo Jaña declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “USO DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS”, 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 12 días del mes de mayo, firmo conforme:

Autora: Marcia Alexandra Pelagallo Jaña

Firma: 

Número de Cédula: 1724512049

Dirección: Pichincha, Quito, Guamaní

Correo Electrónico: march_alex21@hotmail.com - Teléfono: 0969856892

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “USO DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS”, presentado por MARCIA ALEXANDRA PELAGALLO JAÑA, para optar por el Título Magister 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, 12 de mayo de 2023



Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

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 Magister en Educación, Mención: Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 12 de mayo de 2023

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Marcia Pelagallo Jaña', is positioned above a horizontal line.

Marcia Alexandra Pelagallo Jaña

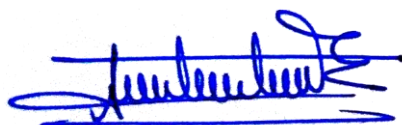
1724512049

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “USO DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS”, 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, 12 de mayo de 2023

Lcda. Verónica Simbaña Gallardo, M. Sc.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



EXAMINADOR

Lcda. Andrea Merino Barona, M. Sc.



Lcdo. Francisco Dillon, M. Sc.
DIRECTOR - TUTOR

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mis padres y a mi hijo, por todo su apoyo y consejos por ser la motivación para culminar con este sueño.

Marcia Pelagallo

AGRADECIMIENTO

No me cansaré de agradecer
a mi Dios por permitirme vivir nuevamente
a mis padres y mi hijo por ser mi fortaleza
y apoyo para alcanzar este gran reto
de igual manera a mi hermana
por sus palabras de aliento.

Un agradecimiento total a mi tutor
por su paciencia, su sabiduría y su profesionalismo.

Marcia Pelagallo

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	viii
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
Importancia y actualidad	3
Planteamiento del Problema	8
Árbol de problemas	13
Destinatarios	13
Objetivos	14
General	14
Específicos	14
CAPÍTULO I	15
MARCO TEÓRICO	15
Antecedentes	15
Enfoques de la enseñanza	20
Enfoque de enseñanza tradicional	20
Enfoque de enseñanza natural	21
Enfoque de enseñanza comunicativo	22
Enfoque de aprendizaje basado en proyectos	23
Proceso de enseñanza y aprendizaje	24
Habilidades lingüísticas del idioma inglés	25

Listening	26
Speaking	27
Reading	28
Writing	28
Integración de gamificación (TIC)	29
Entornos tecnológicos	31
Conocimiento pedagógico	31
Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	34
Elementos de la gamificación	38
Beneficios de la gamificación	39
CAPÍTULO II	42
DISEÑO METODOLÓGICO	42
Diseño de la investigación	42
Enfoque	42
Tipo de investigación	43
Descriptiva	43
Explicativa	43
Bibliográfica-Documental	44
De Campo	44
Población y muestra	44
Proceso de recolección de datos	46
Encuesta	46
Cuestionario	46
Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de información	47
Validez de criterio	47
Confiabilidad de los instrumentos	48
Análisis de los resultados	61
Discusión de resultados	80
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	82
Título de la propuesta	82
Datos informativos:	82

Introducción	82
Justificación de la Propuesta	83
Descripción de los destinatarios y responsable	83
Análisis de factibilidad	84
Objetivos de la propuesta	85
Objetivo general	85
Objetivos específicos	85
Marco referencial	86
Gamificación	86
Quizziz	87
Wordwall	87
Liveworksheet	87
Educaplay	88
Desarrollo de la propuesta	88
Propuesta English Play	89
Actividades	90
Misiones y retos para Reading	94
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	107
Conclusiones	107
Anexos	123

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Organización lógica de variables	17
Figura 2 Red conceptual del campo de estudio	18
Figura 3 Red conceptual del objeto de estudio	19
Figura 4 Pirámide de los elementos de la Gamificación	39
Figura 5 Tipo de Jugadores	41
Figura 6 Gamificación sin TIC	42
Figura 7 Confiabilidad Alfa de Cronbach encuesta a docentes	49
Figura 8 Confiabilidad Alfa de Cronbach encuesta a estudiantes	49
Figura 9 ¿Considera usted que el docente de inglés transmite una enseñanza basada en la memorización de contenidos y actividades teóricas, lo cual podría generar desinterés durante el proceso de aprendizaje?	62
Figura 10 ¿Cree usted que durante el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés el docente podría ambientar los espacios y los procesos comunicativos para un mejor aprendizaje?	63
Figura 11 ¿Durante el aprendizaje de la asignatura del idioma Inglés el docente podría promover espacios comunicativos que te permiten el incremento de la interacción y del vocabulario?	64
Figura 12 ¿Considera usted que el docente de la asignatura de Inglés podría aplicar la metodología del Aprendizaje basado en proyectos para mejorar la comprensión del idioma?	65
Figura 13 ¿Considera usted que el recurso audiovisual utilizado por el docente de inglés podría ayudar a mejorar su comprensión auditiva en la destreza de listening?	66
Figura 14 ¿Considera usted que la destreza del speaking en el idioma inglés se podría aprender mediante la memorización de la lista de verbos, exposiciones y dramatizaciones?	67

Figura 15 ¿Cree usted que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones implementadas por el docente en el aprendizaje de la asignatura de Inglés podría aportar a desarrollar mejores aprendizajes del reading?	68
Figura 16 ¿Considera usted que la destreza del writing en el aprendizaje del idioma inglés se podría aprender mediante la redacción continua de oraciones y la realización de lecturas interactivas?	69
Figura 17 ¿Considera usted que sería oportuno utilizar herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Inglés?	70
Figura 18 ¿Cree usted que los juegos virtuales aplicados a la asignatura de Inglés podrían generar mejores aprendizajes?	71
Figura 19 ¿Cree usted que los contenidos que imparten el docente de la asignatura de Inglés podrían ser adaptados a juegos virtuales?	72
Figura 20 ¿Considera usted que la aplicación de retos y premios en cada uno de los juegos virtuales son aplicadas durante el aprendizaje del idioma inglés?	73
Figura 21 ¿Considera usted que sería necesario el uso de juegos virtuales con dinámicas de cumplir objetivos, mejor puntuación, avanzar niveles, medallas y clasificación para mejorar los aprendizajes del idioma inglés?	73
Figura 22 ¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales en la asignatura de Inglés podría permitir mejorar los aprendizajes?	74
Figura 23 ¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales te podría motivar a aprendizajes en la asignatura de inglés?	75
Figura 24 ¿Considera usted que el docente de Inglés podría aplicar juegos virtuales para promover el trabajo en equipo?	76
Figura 25 ¿Considera usted que al aplicar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés podría competir con sus compañeros hasta lograr ganar el juego?	77
Figura 26 ¿Considera usted que al implementar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés su principal objetivo podría ser ganar el juego, dejando a un lado el aprendizaje?	78
Figura 27 ¿Considera usted que los retos y logros de los juegos virtuales le podrían motivar a aprender el idioma inglés?	79

Figura 28 ¿Considera usted factible que el docente de la asignatura de inglés aplique estrategias interactivas basadas en juegos virtuales para mejorar el aprendizaje? 80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la investigación	46
Tabla 2 Género de los docentes	46
Tabla 3 Género de los Estudiantes	46
Tabla 4 Escala de valores del Alfa de Cronbach	50
Tabla 5 Operacionalización de las Variables	51
Tabla 6 Operacionalización de variable independiente	56

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo No. 1 Autorización de la institución educativa aplicación de instrumentos	111
Anexo No. 2 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado (docentes) expertos	112
Anexo No. 3 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado (estudiantes) expertos	113
Anexo No. 4 Validación de la propuesta	114
Anexo No. 5 Lista de temas y subtemas que se trabajan en la gamificación	115

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
THEME: “USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL
IDIOMA INGLÉS”

AUTORA: Pelagallo Jaña Marcia Alexandra

TUTOR: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M. Sc.

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo de la investigación se centró en analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa “Jorge Mantilla Ortega” durante el año lectivo 2022-2023. En este sentido, se planteó teóricamente que las herramientas y recursos de gamificación podrían generar experiencias educativas inspiradoras, ya que, brindan a los estudiantes diferentes posibilidades para aprender la asignatura de idioma inglés, generando una experiencia motivadora e interesante; además, que, aportan al desarrollo de competencias digitales y lingüísticas posibilitando el desarrollo de un segundo idioma. El enfoque metodológico utilizado fue de tipo cuantitativo, la técnica de recolección de datos fue la encuesta y su instrumento fue el cuestionario, la misma que se aplicó a 105 estudiantes y 10 docentes del contexto investigado. Los resultados obtenidos permitieron identificar la importancia que tiene la gamificación en el proceso formativo en un segundo idioma como es el inglés, y proponer una alternativa de solución al problema identificado ya que este podría motivar y contribuir al desarrollo de mejores aprendizajes que se adaptarían a los intereses de los estudiantes de esta institución educativa.

Palabras Claves: Aprendizaje, enseñanza, gamificación, idioma inglés.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

THEME: "USE OF GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING"

AUTHOR: Pelagallo Jaña Marcia Alexandra

TUTOR: Lcdo. Francisco Xavier Dillon Pérez, M.Sc.

ABSTRACT

The objective of the research was focused on analyzing the teaching process of the English subject through the use of gamification applied to students of the higher basic sublevel of the "Jorge Mantilla Ortega" High School during the 2022-2023 school year. . In this sense, it was theoretically proposed that gamification tools and resources could generate inspiring educational experiences, since they provide students with different possibilities to learn the English language subject, generating a motivating and interesting experience; In addition, they contribute to the development of digital and linguistic skills, enabling the development of a second language. The methodological approach used was quantitative, the data collection technique was the survey and its instrument was the questionnaire, which was applied to 105 students and 10 teachers from the context investigated. The results obtained allowed us to identify the importance of gamification in the training process in a second language such as English, and to propose an alternative solution to the identified problem, since this could motivate and contribute to the development of better learning that would be adapted to the interests of the students of this educational institution.

Key Words: Gamification, English language, Learning, Teaching.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La educación actual tiene la necesidad de implementar recursos didácticos que se acoplen al vertiginoso cambio tecnológico, de tal manera que, las concepciones metodológicas de la pedagogía evolucionen y se adapten a la sociedad del conocimiento (García, 2002). El presente trabajo de investigación se encuentra ubicado en la línea de la innovación, y la Sublínea del aprendizaje; considerando que la problemática se presenta cuando se utilizan las metodologías tradicionales que no satisfacen de manera apropiada los intereses educativos del alumno, lo cual puede generar desinterés y desmotivación hacia la asignatura de inglés. Desde esta perspectiva es importante que la enseñanza que transmite el docente tenga como eje la aplicación de procesos didácticos fundamentados en la tecnología que impulsen mayor interacción del idioma inglés incluyendo al docente y al estudiante como partícipes de generar nuevos conocimientos.

La presente investigación se fundamenta en algunas leyes y normativas de ámbito, mundial, regional y nacional. Como lo indica la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) en el artículo I Propósitos y funciones establece que:

La educación tiene que ser de calidad y es uno de los derechos de todos los habitantes del mundo de igual manera impulsa la educación popular y la difusión de la cultura en los países miembros al desarrollo de actividades educativas, garantiza la igualdad de oportunidades, con el fin de una educación para todos sin hacer ninguna distinción en otras palabras la educación es un derecho que todos poseen y especial para incremento en la educación (pág. 45).

De igual manera la UNESCO como organización de las naciones unidas y líder en la educación a nivel mundial ha hecho un énfasis en la importancia de la educación

calidad en todos los ámbitos y también se ha enfocado en la importancia de las lenguas maternas y extranjeras y mejorar el aprendizaje.

Conforme a la Constitución de la República del Ecuador; en la normativa sobre la educación capítulo II Derechos del Buen vivir de Educación, en el artículo 27 menciona:

Art. 27.- 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. (Constitución de la República del Ecuador, 2012, pág. 47)

De acuerdo con lo que manifiesta en la Constitución de la República del Ecuador (2015), en el artículo 27, menciona sobre una educación centrada principalmente en los derechos del ser humano es lo prioritario de la misma manera, estimula el sentido de potenciar las capacidades del individuo y garantiza la igualdad conforme a un mejor aprendizaje de calidad y crítico esto permite un trabajo creativo y eficaz.

Por otra parte, Ley Orgánica de educación Intercultural (LOEI) la cual es aquella que regula la educación en el país en su artículo 2, literal b, establece lo siguiente:

La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de todos proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro

del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales (Ministerio de Educación, 2011, pág. 11) .

En base a lo establecido anteriormente en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, se puede afirmar que la educación es considerada como el eje principal en la sociedad y parte del proyecto del país, pues permite a los niños ser los sujetos principales de aprendizaje, desarrollo y cambio, ya que mediante la educación los pueblos pueden ser libres y democráticos.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016), afirma la importancia del lenguaje comunicativo como una forma de aprendizaje significativo, además que beneficia a las asignaturas alineadas hacia este proceso, entre ellas el área de inglés. De la misma manera reconoce la importancia de los enfoques de enseñanza centrados en el estudiante, teniendo en cuenta que las metodologías de enseñanza deben reflejar y responder a las fortalezas y desafíos de los educandos, facilitando su proceso de aprendizaje. Otro aspecto relevante es que aprender una lengua extranjera impulsa el desarrollo del pensamiento, así como las habilidades sociales y creativas necesarias para el aprendizaje permanente y el ejercicio de la ciudadanía.

De acuerdo con lo manifestado por el Ministerio de Educación para aprender un idioma extranjero como el inglés, se deben desarrollar procesos activos y motivadores que generen beneficios hacia el estudiantado, pues esto fortalece las diferentes habilidades para que se desenvuelva de manera social y creativa en un mundo globalizado y predominante del idioma inglés.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2016), establece en el currículo de lengua extranjera del 2016, los estándares internacionales bajo el Marco Común Europeo (MCE), propone que los estudiantes tienen que alcanzar los niveles de inglés académicos al momento que culminan su bachillerato, este nivel será un B1 asimilando un dominio adecuado de esta lengua extranjera.

Con el propósito de que los estudiantes aprendan el idioma inglés de manera interactiva y motivadora, la didáctica del profesor debe enfocarse en procesos activos,

participativos y motivadores, para lo cual es esencial potenciar las habilidades comunicativas y escritas del alumnado. En este sentido y de acuerdo con Education First (2020), el posicionamiento del Ecuador en el aprendizaje del idioma inglés, se encuentra ubicado por debajo de la media, exactamente en el puesto 82 de 111 países de acuerdo al ranking mundial del dominio de inglés con una calificación baja. Con relación a los datos manifestados, Ecuador se encuentra en un rango bajo de conocimiento de idioma inglés, es por esta razón que es importante buscar metodologías que se adecuen de mejor manera a la enseñanza de la mencionada asignatura.

Según Crystal (2015), 1.500 millones de personas en el mundo hablan inglés, de los cuales 379 millones son hablantes nativos. En la Unión Europea el inglés es una lengua obligatoria de 14 países y regiones en la etapa primaria. Con lo mencionado anteriormente, el idioma inglés es hablado y estudiado a nivel mundial, por lo cual se ha convertido en un aprendizaje fundamental para el desarrollo profesional.

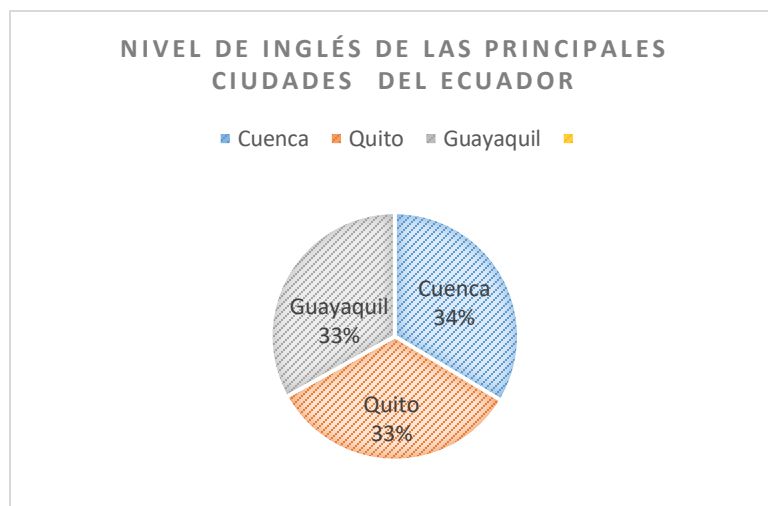
De acuerdo con Cronquist y Fiszbein (2017), establece que, en la región de América Latina, en países como Costa Rica y Chile poseen un mejor dominio del idioma inglés, pues la mayor parte de docentes evaluados obtuvieron B2 y B2+, de igual manera, existieron datos menos alentadores. Además, las opciones de desarrollo profesional para los maestros de inglés enfrentan problemas de evaluación y continuidad. Es importante destacar que Cronquist y Fiszbein (2017), mencionan que en toda la región existen oportunidades de capacitarse tanto dentro de cada país como en el extranjero. Por ejemplo, Colombia, Panamá y Perú tienen programas nacionales en curso para que los profesores de inglés reciban capacitación en el extranjero, mientras que Colombia tiene además un programa nacional de inmersión dentro de sus fronteras.

De acuerdo con El Comercio (2021), menciona que, Ecuador se mantiene como uno de los dos países de América Latina con el peor nivel de dominio del idioma inglés, solo por encima de México. El puntaje es de 440 sobre 1000, según el informe de EF EPI (English Proficiency Index). Esa calificación equivale a un nivel A1, el cual es

muy bajo. Hay una leve mejoría con relación al 2020 que obtuvo 411/1000. Pero descendió al puesto 90 entre 112 países participantes, cuando en el 2019 estuvo en el 81, entre 100 naciones. A nivel nacional Cuenca superó a Quito con 485 puntos, que siempre lideró el ranking, y también a la calificación promedio del país. Quito obtuvo 480 y Guayaquil 477. En los años anteriores la capital azuaya fue segunda en puntuación como se ve en la Figura 1.

Figura 1

Niveles de inglés de las ciudades del Ecuador



Elaborado por: Investigador

En relación con la información de acuerdo con los niveles de inglés especialmente en las tres principales ciudades del Ecuador, Cuenca, Guayaquil y Quito se observa los porcentajes obtenidos y se manifiesta que Cuenca tiene un nivel un poco más alto, debido a que hace seis años la mayoría de los planteles privados y universidades de Cuenca, evalúan a estudiantes y docentes con exámenes internacionales, lo cual ha garantizado mejores resultados (El Comercio, 2021).

En con el Ministerio de Educación (2016), en el Decreto Ministerial 00020-2016, se establece que en el currículo Integrador del Subnivel de Educación General Básica Preparatoria se introducen un conjunto de contenidos básicos de Lengua

Extranjera-inglés, los mismos que sentarán las bases (starter level) del nivel Pre A1.1 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación (MCER) que se desarrolla en el subnivel Elemental. En este acuerdo se hace énfasis en los niveles de inglés que los estudiantes deben obtener, pero a pesar de lo mencionado que Ecuador tiene un nivel bajo de inglés se podría manifestar que es importante que exista programas internacionales que permitan el avance del idioma especialmente en las diferentes instituciones educativas públicas, municipales y fiscomisionales para que todos se basen en un mismo esquema.

El idioma inglés es concebido como la lengua universal en muchos de los ámbitos donde se desarrolla el ser humano, por tal razón es importante establecer estrategias de aprendizaje que permita a los estudiantes desde los primeros años de escolaridad, tener dominio de este idioma dado su preponderancia a nivel mundial, todo lo cual le otorga una posición ventajosa en el actual contexto globalizado (Molina et al. 2021). Desde este enfoque el docente debe implementar actividades que generen curiosidad y motivación, pues más allá del ámbito académico, esta asignatura es primordial para la vida, y justamente ahí es donde el docente debe promover el interés por el inglés, mediante el uso de métodos de enseñanza-aprendizaje y herramientas activas.

Por tal motivo, los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega asuman un rol mediador en la enseñanza, es decir sean la guía, más no los protagonistas del proceso educativo, puesto que en la actualidad el estudiante es más audaz en la búsqueda de estrategias para la resolución de ejercicios, busca, recopila y analiza la información de la web para luego ponerla en práctica y compartirla. Leiva (2010), menciona que los métodos tradicionales como el conductismo de Watson, Pavlov, Skinner, que tienen una visión de aprendizaje lineal, memorística y teórica al parecer no tienen la misma utilidad que tenían antes, pues el interés del estudiante se muestra siempre y cuando haya algo novedoso en el desarrollo de la clase, el estudiante se aburre con el uso del libro y con las clases magistrales

dictadas por los docentes, por lo que se cree necesario implementar los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ante tal situación se considera importante implementar la Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que imparten los docentes del área de inglés del décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega. Implementar la Gamificación en la enseñanza de la asignatura de inglés es una propuesta factible que favorecerá el aprendizaje autónomo, mejorar el grado de retención y transforman el aprendizaje en una acción activa, atractiva y lúdica, lo cual permite obtener mejores resultados en el rendimiento académico de los estudiantes (Briceño, 2022).

Planteamiento del Problema

En la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega, los estudiantes poseen un nivel bajo de conocimientos en las habilidades lingüísticas del inglés, pues la escasa preparación y capacitación del personal docente en metodologías activas, aplicaciones de gamificación o el simple uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), ha generado que no exista una innovación en la enseñanza, provocando que las clases habituales de inglés se enfoquen en procesos tradicionales que no despierten el interés, la curiosidad o motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés. Este problema puede ser el efecto de la desmotivación ´por aprender el idioma inglés debido a una enseñanza tradicional. El bajo conocimiento de estrategias didácticas apoyado de herramientas tecnológicas que llamen la atención al estudiante por aprender es otro problema que no permite el desarrollo de las habilidades del inglés.

Formulación del problema

¿Cómo incide la carente aplicación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022 - 2023?

Árbol de problemas

Figura 2

Árbol de problemas



Elaborado por: Investigador

Destinatarios

La presente investigación está destinada a los docentes que imparten la asignatura de inglés en el subnivel de básica superior y a los estudiantes pertenecientes al mismo subnivel, pues ambos grupos son los principales actores del proceso de

enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en la Unidad Educativa “Jorge Mantilla Ortega”.

Objetivos

General

Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023.

Específicos

- Determinar los factores que inciden en la enseñanza de la asignatura de inglés en el subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega
- Identificar la factibilidad de la implementación de la Gamificación en los docentes de inglés de educación básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega
- Diseñar una guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Se llevó a cabo la revisión de diferentes trabajos de investigación, artículos científicos a nivel internacional y nacional con el fin de tener un contexto general de estudios realizados, así como extraer información actualizada, que complementen al tema de estudio. Entre las investigaciones identificadas se destacan las siguientes:

En el trabajo de Molina et al. (2021), titulado “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés”, se mencionó como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. La metodología aplicada se fundamentó en el análisis de contenido, para lo cual el autor procedió a seleccionar materiales literarios bajo criterios de calidad metodológica y científica, aportes y año de publicación entre 2015 a 2020. Los resultados obtenidos en la investigación denotaron que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante, por lo cual se estableció como conclusión que el aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, otros.

El estudio de Rodríguez y Galeáno (2016), titulado “El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés”, estableció como objetivo aplicar dos videojuegos educativos, uno apoyado en algunas dinámicas y mecánicas de gamificación y el otro no. Como resultado se menciona que el uso de la gamificación permite mejorar la motivación del estudiante y puede impactar la enseñanza aprendizaje. De acuerdo a la siguiente investigación el uso de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés incentiva a los estudiantes un

aprendizaje interactivo, motivador de esta forma facilita notablemente la labor de los docentes como ente principal de la enseñanza.

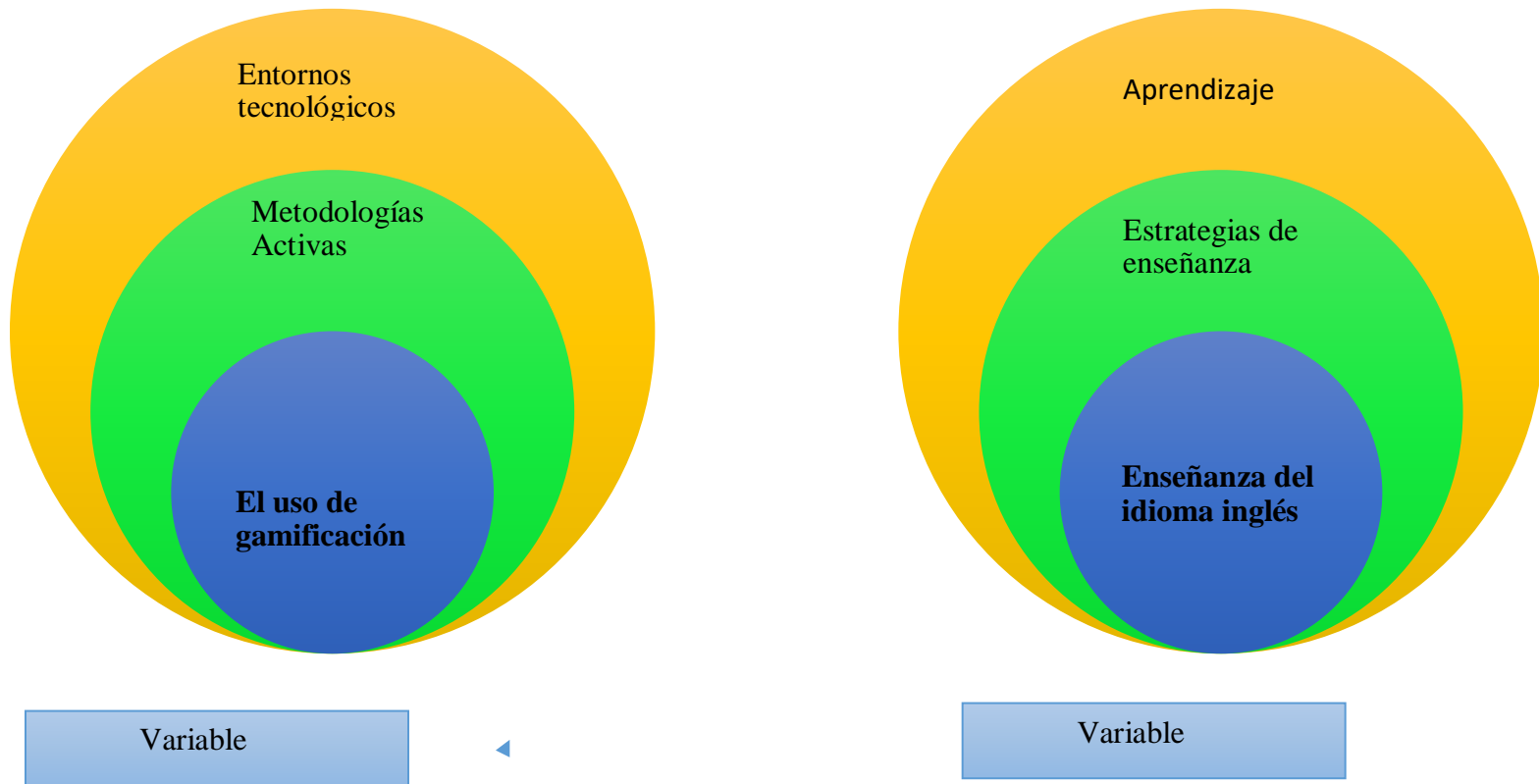
Peña (2019) en su tesis titulada “Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas”, detallo como objetivo establecer la relación de la propuesta pedagógica para la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera en la Escuela de Lenguas de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El instrumento para recabar datos fue encuesta y entrevista a población de los docentes de la sección de inglés y 87 estudiantes del sexto nivel de idioma inglés. El resultado más significativo fue identificar que existe una relación directa entre el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de competencias lingüísticas, y que en este caso estudiado se demuestra el desarrollo de competencias de manera satisfactoria en los estudiantes.

En el estudio realizado por Tigua (2022), “La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés”, el objetivo de este estudio es encontrar un modo de involucrar a los estudiantes y así mantener una atención activa y constante participación al momento de aprender. La metodología aplicada en este trabajo tuvo un enfoque mixto y la conclusión a la que se llegó fue que es importante la técnica de la gamificación en el aprendizaje, ya que de manera positiva influye al magnetizar los conocimientos de los estudiantes debido a que es una herramienta que involucra los juegos de manera dinámica para adquirir un ambiente de motivación y superación por parte de la comunidad estudiantil.

Se tomó en consideración la siguiente investigación, porque expone resultados acerca de la enseñanza del idioma inglés y el dominio de los estudiantes a pesar de que se tomó en cuenta una población universitaria de manera que sería importante para el investigador encajar las estrategias en nivel primario, en cuanto en docentes y estudiantes ya que estas estrategias señaladas incidieron positivamente en la enseñanza del idioma inglés para lo cual adicionalmente se diseñó un organizador lógico de variables y las redes conceptuales del marco teórico relacionados al campo y objeto de estudio.

Organizador Lógico de Variables

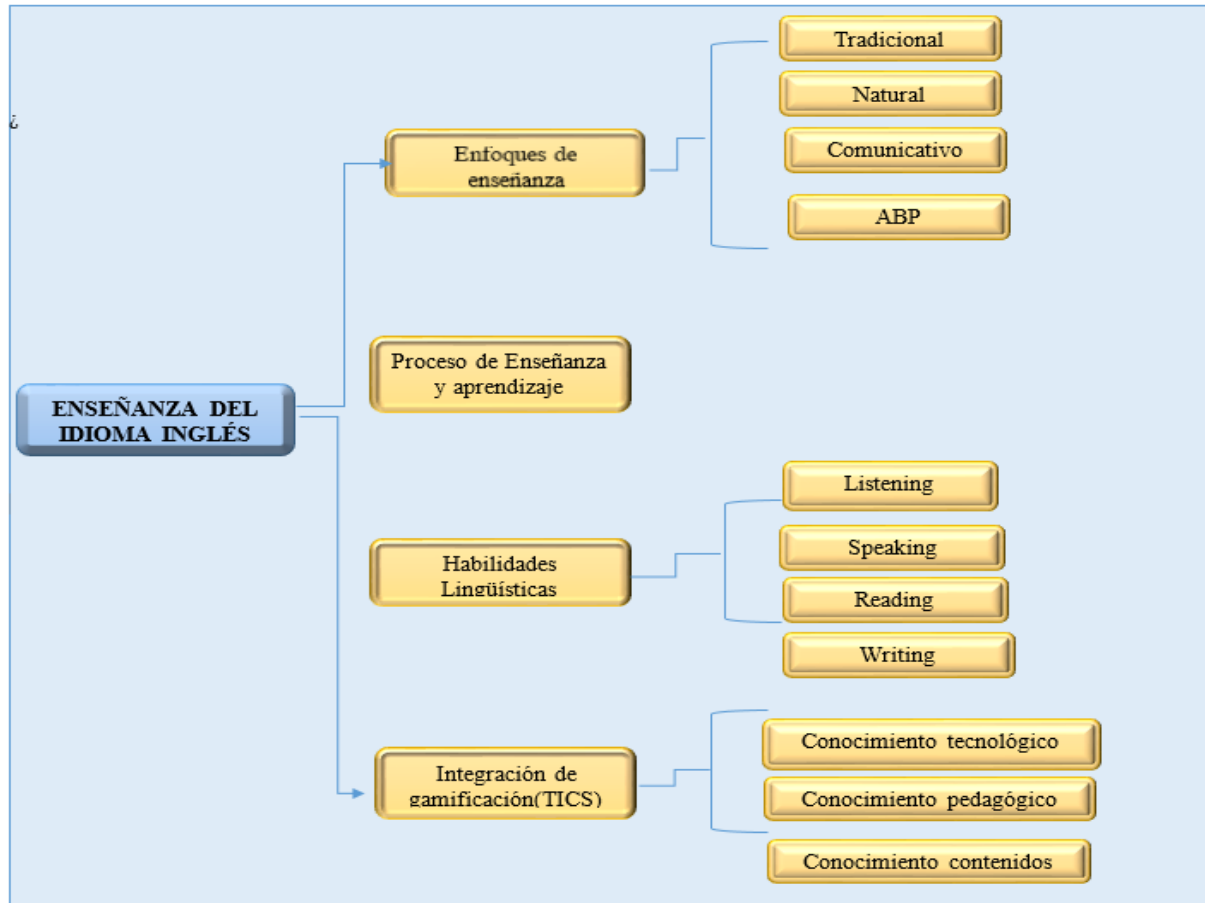
Figura 1
Organización lógica de variables



Elaborado por: Investigador

Figura 2

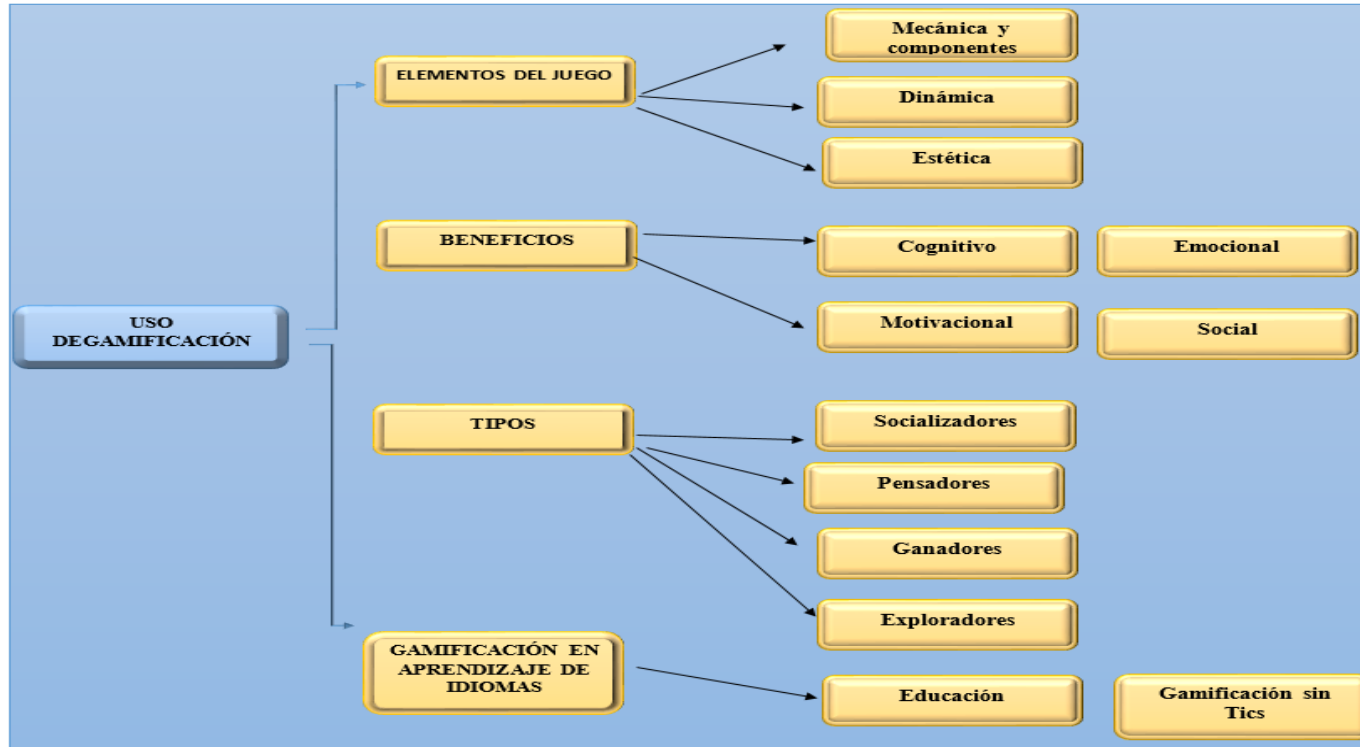
Red conceptual del campo de estudio



Elaborado por: Investigador

Figura 3

Red conceptual del objeto de estudio



Elaborado por: Investigador

Las bases teóricas, constituyen el marco discursivo de la presente investigación. La cual se enfoca a la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del idioma inglés. Es por ello por lo que, al realizar un estudio, el mismo debe estar fundamentado desde un enfoque teórico y epistemológico que permitan una comprensión plena de los estilos empíricos y metodológicos de otras investigaciones. En tal sentido, se desarrollan los aspectos que a continuación se detallan.

Enseñanza del idioma inglés

Enfoques de la enseñanza

En el ámbito educativo se han ido adaptando varios enfoques pedagógicos que tratan de responder a las realidades de los contextos socioeducativos. En este sentido se procederá a explicar algunos de estos enfoques pedagógicos. Según Hernández et al. (2012), los enfoques de enseñanza describen cómo enseñan los docentes en base a las intenciones y estrategias que utilizan y las concepciones de la enseñanza describe las creencias que los profesores tienen acerca de la enseñanza y a las que subyacen también propósitos, recursos y estrategias. A continuación, se detallan algunos enfoques de enseñanza que suelen ser aplicados en el aprendizaje del idioma inglés.

Enfoque de enseñanza tradicional

Durán (2020), manifiesta que el enfoque tradicional, que tiene como principales representantes a Watson, Pavlov, Skinner, quienes señalan que la visión del conocimiento en el ser humano se fundamenta en el saber lo que hace y no lo que piensa, la forma como se manifiestan los individuos, sus reacciones externas y sus conductas observables ante la influencia de estímulos, durante el proceso de cognitivo y adaptativo. En relación a esta perspectiva Leiva (2010), manifiesta que la visión del conductismo se establece como la adquisición de nuevas conductas o comportamientos,

los aprendizajes se va construyendo de forma lineal, basándose únicamente en que los resultados obtenidos sean los deseados despreocupándose de la actividad creativa y descubridora del alumno, en este sentido, el aprendizaje no es una cualidad intrínseca al organismo, sino que necesita ser impulsada por el ambiente, es decir de forma extrínseca, siendo esta la visión de la motivación. Un ejemplo de este tipo de motivación sería las recompensas y castigos para estimular las acciones de una persona.

Enfoque de enseñanza natural

Cari y Pampa (2021), mencionan que el enfoque natural fue desarrollado por Tracy. D Terrell's y Stephen Krashen en 1983, quienes afirmaron que todos los aprendices de cualquier edad son capaces de utilizar diferentes palabras al hablar. Esta teoría lleva a comprender la lengua extranjera a través de figuras, acciones y situaciones gramaticales y léxicas, ayudando a los estudiantes a usar la lengua extranjera no como una práctica artificial sino mediante la motivación del uso de la misma. Desde esta perspectiva se comprende que el enfoque natural atribuye a la comunicación la función más importante de la lengua y, consecuentemente, se centra en la enseñanza de las habilidades comunicativas.

De acuerdo con el Centro Virtual Cervantes (2023), “el enfoque natural es una propuesta de enseñanza de lenguas que incorpora los principios naturalistas identificados en los estudios sobre la adquisición de una segunda lengua” (p.1). En este enfoque el aprendizaje se plantea mediante el uso de la lengua meta en situaciones comunicativas, sin recurrir a la primera lengua ni a un análisis gramatical, otorgando especial importancia a la comprensión y a la comunicación del significado de los enunciados y promueve la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado en el aula para que se produzca de manera satisfactoria la adquisición de una segunda lengua. Mediante este enfoque el significado se convierte en el centro de atención, se acentúa la importancia del vocabulario y se desplaza la gramática a un plano secundario. El léxico se considera fundamental en la construcción e interpretación de enunciados.

Según Cari y Pampa (2021), el enfoque natural tiene como objetivo hacer que el estudiante alcance un nivel aceptable de comunicación, pues el enfoque natural enfatiza la exposición a un input comprensible y significativo, más que a producciones gramaticales correctas, puesto que el vocabulario es portador de significado, se considera que es importante en el proceso de adquisición de una lengua. En este sentido para Cari y Pampa (2021), el enfoque Natural permite que los educandos de cualquier edad sean capaces de adquirir diferentes palabras y luego emitirlas inconscientemente al hablar, y que la tarea del docente es hacer las clases interesantes y agradables donde cada uno pueda participar en actividades y juegos sin temor a equivocarse.

Enfoque de enseñanza comunicativo

De acuerdo con Unir (2022), el Enfoque Comunicativo es un método que busca conseguir un aprendizaje útil para poder comunicarse con personas nativas en situaciones reales, para lo cual el enfoque comunicativo se basa en la realización de actividades en las que se utilizan materiales diversos que aproximan al alumnado a la realidad de una lengua. Desde este enfoque, se crean situaciones que pueden darse en la vida real a las que deben dar respuesta. El objetivo principal de este enfoque educativo es el desarrollo de las capacidades comunicativas del alumnado en el idioma que se está enseñando, siendo esta una comunicación real.

De acuerdo con Zambrano y Insuasty (2010), menciona que el Enfoque Comunicativo está orientado hacia la consecución de los siguientes objetivos:

- a. Hacer que los estudiantes adquieran competencia comunicativa en la lengua extranjera;
- b. Promover el aprendizaje de la lengua extranjera como un medio para expresar información, valores, sentimientos y juicios;
- c. Satisfacer las necesidades individuales de aprendizaje con base en el análisis de errores y la correspondiente retroalimentación;
- d. Fomentar el aprendizaje de la lengua extranjera con propósitos extralingüísticos, en el marco del currículo escolar;

- e. Favorecer la exploración de diversos procedimientos y técnicas para la enseñanza de los componentes de la lengua y las cuatro habilidades comunicativas, desde una perspectiva funcional y significativa (pág. 29).

Unir (2022), menciona que al momento de aplicar el Enfoque Comunicativo se debe tomar en cuenta una serie de aspectos, el primero es que el alumnado trabaje en parejas, tríos o grupos en los que se crea la situación y donde deben comunicarse para resolverla. Luego cada uno puede elegir cómo comunicarse, el vocabulario, el tono, etc. Por último, se establecen situaciones de rol en las que cada uno posee una información diferente y que provoca la necesidad de comunicarse. Para este proceso es importante aplicar estrategias activas y lúdicas, como por ejemplo juegos de rol para recrear situaciones de la vida real dentro del aula, uso de materiales reales: audios de nativos, textos de prensa o artículos de revistas. Para Unir (2022), un aspecto trascendental en el Enfoque Comunicativo es la realización de proyectos de aula realizados en grupo en los que se deba investigar sobre un tema concreto para poder recoger la información necesaria y finalmente exponer ante los compañeros.

Enfoque de aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es un enfoque de la enseñanza diseñado para brindar a los estudiantes la oportunidad de desarrollar conocimientos y habilidades a través de proyectos atractivos que giran en torno a desafíos y problemas que pueden enfrentar en el mundo real (Classlife, 2021, p.1). Para Aristizabal (2012), el enfoque del ABP es primordial el trabajo grupal, en la cual los estudiantes establecen desde su autonomía roles que cada uno deberá cumplir con el fin de desarrollar adecuadamente el proyecto, en el caso del docente se convertirá en la guía, en el intermediario del conocimiento y para ello debe dejar de lado la educación tradicional y proceder a construir una educación innovadora, participativa, interdisciplinaria y significativa apoyándose en el uso de herramientas tecnológicas, socioculturales e investigativas.

El ABP no es solo una metodología sino una parte fundamental de la transformación pedagógica, ya que es una forma de adquirir experiencias que mejoren la práctica docente, el autoaprendizaje, la interacción y la solución de problemas socioeducativos. Prodigii (2020), menciona que el ABP se caracteriza porque no tiene un solo camino o única respuesta. El estudiante imagina libremente cualquier proyecto como solución y lo ejecuta con los recursos que tenga, lo cual permite desarrollar procesos de aprendizaje más significativos.

Para Martí et al. (2010), el ABP es un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (p.13). Mediante el proyecto se pretende atender un problema específico, puede ocuparse además de otras áreas que no son problemas. El proyecto no se enfoca solo en aprender acerca de algo, sino en hacer una tarea que resuelva un problema en la práctica, su principal característica es que está orientado a la acción. Sin duda el aprendizaje basado en proyectos implica dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más retador y complejo utilizando un enfoque interdisciplinario y el trabajo cooperativo de los estudiantes.

Proceso de enseñanza y aprendizaje

Según Meneses (2008), menciona que la enseñanza no puede entenderse más que en relación al aprendizaje; y esta realidad relaciona no sólo a los procesos vinculados a enseñar, sino también a aquellos vinculados a aprender. En este contexto el aprendizaje surge de la interacción, conjunción, intercambio, de la actuación de profesor y alumno en un entorno determinado y con unos medios y estrategias concretas constituye el inicio de la investigación a realizar.

De acuerdo con Luca (2021), la enseñanza es definida como un proceso que se genera en la medida en que exista una interacción recíproca entre un docente y sus alumnos, de manera que se pueda socializar un conocimiento. Mientras que el aprendizaje es considerado como la asimilación de diversos conocimientos que

permitirán el desarrollo de competencias, destrezas o habilidades. Para que ocurra el aprendizaje, es necesario que los docentes y estudiantes actúen de manera activa y tomando consciencia de lo que están aprendiendo en el momento para que tengan un desarrollo conductual y cognitivo y puedan potenciar el pensamiento creativo y crítico, al igual que la formación de valores.

El proceso de enseñanza y aprendizaje con lleva la interacción Didáctica, teniendo como foco de atención el conocimiento y comprensión de la dinámica socio-comunicativa y multicultural que acontece en el aula, se proyecta en la comprensión de los sistemas de intercambio, percepción y representación que los alumnos configuran en el acto de enseñanza-aprendizaje, con la pretensión de lograr la capacitación integral de éstos, profundizando en su desarrollo intelectual mediante la acomodación del saber y el estímulo de actitudes positivas con el fin de impregnar en los mismos la mejora permanente (Meneses, 2008, pág. 63).

Desde la perspectiva del autor el proceso de enseñanza y aprendizaje implica un proceso comunicativo e interactivo entre el docente y los estudiantes, en el cual de por medio está el contenido de un determinado tema que generará conocimiento en los educandos. Para que el conocimiento se desarrolle adecuadamente y el aprendizaje sea satisfactorio, el docente debe recurrir a diversas metodologías, técnicas y recursos asociados al proceso educativo, pues esto permitirá que la enseñanza se adapte a las necesidades e intereses del alumnado.

Habilidades lingüísticas del idioma inglés

De acuerdo con Aldana (2018), en el aprendizaje del idioma inglés es esencial la adquisición de las cuatro habilidades lingüísticas que son *listening* (escuchar), *speaking* (hablar), *reading* (leer), *writing* (escribir). A través del fortalecimiento de estas, se le brinda al estudiante bases integras para adquirir un nuevo idioma, mediante el uso de estrategias didácticas de enseñanza que codifiquen y consoliden un

aprendizaje pedagógico, enfatizando la interacción con el contexto y las situaciones cotidianas, que resaltan la importancia de fortalecer la competencia comunicativa.

Listening

Pasquel (2021), menciona que *Listening* es recibir un idioma a través del oído, esto involucra identificar y procesar los sonidos que nos permiten comprender letras, acentos, palabras y oraciones que de acuerdo a su pronunciación y ritmo tienen un significado determinado. Para desarrollar esta habilidad lingüística el docente puede recurrir a diversas estrategias como escuchar canciones, audios y videos durante las clases, participar, estar atentos a sus maestros y compañeros, facilitan que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para desarrollar esta lengua como un segundo idioma.

La importancia del *Listening* reside en que durante la primera infancia solo se identifican los fonemas de nuestra propia lengua y no se toma en cuenta los demás, porque no se parece a lo que nos hemos acostumbrado desde que nacimos. Cuando vamos creciendo, al no estar constantemente identificando sonidos, nos cuesta comprender otras lenguas. Nuestro cerebro no registra esos sonidos extraños como palabras lo que produce bloqueo ante ese nuevo idioma. Estudios confirman que personas que se enfocan en el *Listening*, pueden aprender mucho más rápido el resto de las habilidades (*Writing, Reading y Speaking*), es decir la mejor manera de mejorar los otros aspectos básicos del idioma es centrarse primero en el *Listening* (English in Action, 2019). Desde esta perspectiva se afirma que es más efectivo escuchar los sonidos de la nueva lengua que se quiere aprender antes que pronunciarlos.

En muchas aulas donde se imparten clases de inglés los ejercicios de *listening* no forman parte central del aprendizaje, pues la mayor atención está centrada en la gramática o el “*reading*” (lectura). Las razones por las cuales al “*listening*” no se le da el verdadero valor son subjetivas y son varias, por ejemplo, al aprender inglés las personas quieren aprender fórmulas, estructuras, hacer ejercicios y tener actividades de “*listening*” pero no como se debe, aspecto que impide el desarrollo de un aprendizaje

integral del inglés (Inglés Total, 2010). Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés es imprescindible dar la importancia al *Listening*, puesto que gran parte del aprendizaje del inglés viene acompañado de un componente estrictamente sonoro, por lo cual desarrollar el *listening* es clave para un aprendizaje satisfactorio.

Speaking

Se conoce como *speaking* la habilidad relacionada con el habla, la fluidez y la pronunciación de la lengua inglesa, que idealmente debe trabajarse desde edades tempranas. Para Unir (2022), trabajar el *speaking* en un aula es importante tener en cuenta el juego como medio de aprendizaje. Se debe tener en cuenta que también es importante trabajar en conjunto con las demás habilidades necesarias para el correcto proceso de enseñanza de la lengua inglesa, pues el *speaking* no está separado de las demás, sino que se ve influenciada en primer lugar por el *listening* y de forma menos directa por el *reading* y el *writing*.

Universia (2016), afirma que el *speaking* es una de las destrezas más importante a la hora de aprender inglés, pues aprender un idioma es mucho más que estudiar verbos, expresiones o gramática. Aprender un idioma es saber comunicarse, entender y hacerse entender y normalmente eso suele hacerse mediante la expresión oral, más conocida como '*speaking* en inglés'. El *Speaking* no solo es importante para comunicarse con los hablantes de inglés, sino que también es de vital importancia en los exámenes académicos. El *Speaking* forma parte de las pruebas más importantes de los estudiantes del inglés como lengua extranjera.

Madero (2018), menciona que para desarrollar adecuadamente la destreza del *speaking* en la clase, es necesario la creación, diseño e implementación de actividades lúdicas en función de la tecnología para despertar el interés de los estudiantes e incentivar su participación, ámbito que permitirá cimentar la superación de la problemática al momento de aprender el *speaking*. Al implementar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo de los estudiantes sobre la lengua inglesa en la habilidad del *speaking*, tendrá un impacto positivo, pues genera interés y

motivación, lo cual favorece al aprendizaje significativo de la habilidad del *speaking* de la lengua inglesa.

Reading

Durán P. (2003), menciona que el *reading* es asumido como el desarrollo de la destreza lectora al momento de aprender inglés, y es considerado como un elemento importante en cualquier programa de enseñanza de lenguas, ya que consideran que el mejor contexto para su aprendizaje es el que fomenta la transmisión de un mensaje, es decir, la comunicación, y no puede haber comunicación si el mensaje resulta incomprensible o carente de significado. De acuerdo con Ecoaula (2019), la lectura es una herramienta maravillosa para el aprendizaje del inglés, pues favorece la ampliación de vocabulario, refuerza la ortografía y la gramática, ayuda a aprender la correcta pronunciación de los sonidos y permite que los pequeños lectores dejen volar la imaginación.

La lectura es algo fundamental para aprender inglés, pues al leer en inglés los estudiantes desarrollan varias habilidades, pero las que más destacan son las siguientes: vocabulario, con el cual no solo aprenden nuevas palabras, sino que repasan muchas que antes habían aprendido y que al leer se consolidan mejor en nuestro propio vocabulario. *Grammar* (gramática), pues al leer se logra no solo identificar estructuras, sino que, del contexto, refuerzan el uso de dichas estructuras (Inglés Total, 2010). Se puede entender un mensaje a través de estructuras aprendidas en clase, pero de una manera fluida y natural. El *writing* (redacción), la lectura ayuda mucho en el *writing*, ya que, al leer diversas frases, el cerebro los toma como modelos a reproducir en un futuro

Writing

Para British Council (2021), el *writing* es una de las cuatro habilidades básicas del inglés, que consiste en desarrollar la habilidad de escribir. Un buen *writing* en inglés es producto de la combinación de tres reglas o primordiales que son las siguientes: Lee,

antes de escribir hay que leer a otras personas, puesto que desarrolla el vocabulario, estructuras, ejemplos de lo que quieres escribir. El segundo ámbito es escribir, pues permite tener una redacción en inglés perfecto, y para ello hay que practicar y equivocarse mucho, esto debe ser una práctica frecuente. Por último, tenemos la retroalimentación mediante la cual cada estudiante se convierte en su corrector de estilo, identificando las equivocaciones que se encuentre, las palabras mal escritas, los verbos mal conjugados, las cosas que no se entiendan. El objetivo no es desanimarse, sino conocer las equivocaciones y corregirlas.

Con respecto al *writing* o escritura, Crespo y Pinto (2015) citando a Freire (2008), afirman que “escribir no es sólo dominar una serie de signos gráficos con mayor o menor acierto; se trata de todo un esfuerzo de interpretación del mundo, que tiene como origen la lectura y la escritura de la realidad” (p.11). La escritura involucra la creación y recreación de ideas, requiere del diálogo para nutrir y estructurar de un modo pertinente lo que se desea comunicar al lector. Al momento de aprender el idioma inglés, el docente debe tener en cuenta que el sistema lingüístico se amplía progresivamente a medida que el aprendiz avanza en sus niveles de estudio y dominio del idioma.

Crespo y Pinto (2015), mencionan que el desarrollo de la escritura en lengua extranjera es un proceso continuo, el cual requiere de la aplicación de una serie de estrategias, recursos, métodos y actividades que apunten hacia la apropiación de la escritura como una herramienta de expresión de ideas, de construcción de conocimientos y de ampliación de la cultura. Es decir, no debería limitarse al ejercicio de vocabulario y estructuras gramaticales aisladas. Es necesario establecer un equilibrio entre la apropiación de las estructuras lingüísticas del idioma extranjero y la utilización de la escritura para expresar ideas. Ciertamente, el aprendiz de una lengua extranjera, en sus inicios, requiere aprender vocabulario básico y las normas sintácticas para organizar ideas coherentes y comprensibles.

Integración de gamificación (TIC)

El auge tecnológico se evidencia en todas las actividades especialmente en el ámbito educativo, pues con la aplicación de herramientas virtuales como la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ha involucrado la adaptación a una nueva didáctica, ya que los recursos e instrumentos didácticos virtuales de enseñanza facilitan el proceso de aprendizaje de millones de estudiantes. Según Flores et al. (2013), las estrategias tecnológicas como la gamificación aplicadas a la educación han permitido desarrollar de mejor manera la asimilación de contenidos en el alumnado, ya que los estudiantes se integran en comunidades de aprendizaje a través de la investigación e innovación adquiriendo nuevos conocimientos y destrezas, asimilando nuevas formas de ver el mundo ante las distintas problemáticas que se desenvuelven en los diferentes espectros culturales, sociales y económicos que se despliegan en las diferentes regiones del mundo. A partir de este proceso se desarrolla la nueva sociedad aquella en la cual el uso de la tecnología es una necesidad y dependencia total sobre todo en los individuos más jóvenes, pues están inmersos en los avances tecnológicos y su forma de aprender se ha ido adaptando a estas herramientas.

Para Carrión (2018), “las nuevas tecnologías de la información y comunicación ofrecen todo un caudal de oportunidades para optimizar y enriquecer las experiencias de aprendizaje” (p.3). En este contexto la gamificación se constituye en una parte fundamental de los procesos digitales, que a la vez son inherentes al ámbito educativo por lo cual sería importante hacer énfasis en que la gamificación se vincula con las TIC, mientras que la ludificación es directa en situaciones de juego que no impliquen necesariamente determinada herramienta tecnológica. La gamificación, desde una perspectiva educativa, se vincula directamente al uso del videojuego que en el sentido educativo sería la gamificación.

Entre algunas aplicaciones o páginas web en las que se involucra la gamificación con las herramientas tecnológicas son las siguientes: *Kahoot*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Classcraft*, *Edmodo*, *Cerebriti*, *Knowre*, etc. Al aplicar las TIC y la gamificación en los procesos educativos se promueve la satisfacción e interés en el

estudiante sin dejar de lado la construcción de conocimiento que impulse un aprendizaje significativo además del desarrollo de las destrezas y capacidades de los actores educativos (estudiantes y maestros), pues en el contexto actual no solo aprende el estudiante, sino también el maestro, ya que al enseñar se asume conocimientos y habilidades cada vez que utiliza las distintas herramientas digitales por tal razón es importante analizar el contexto educativo en la cual se aplicará el ambiente virtual, y para ello es necesario adaptar el diseño instruccional pues permitirá analizar y comprobar la factibilidad del uso de las TIC que el maestro utilizará en el proceso educativo.

Entornos tecnológicos

García V. (2013) menciona que la implementación de didácticas virtuales conlleva el uso obligatorio de las TIC, mediante estas herramientas aplicadas en el proceso educativo en las aulas de clase y fuera de ellas permite que estudiantes y docentes compartan un lenguaje, que el estudiantado se interese más en aprender, y que cada docente adapte, a sus necesidades y características específicas, los recursos digitales para el aprendizaje.

Sin duda utilizar herramientas tecnológicas es renovar e innovar el proceso educativo en el que se encuentra inmerso el docente, asimilando así una nueva cultura educativa en la cual la investigación, la capacitación, el autoaprendizaje y la planificación reajusten la enseñanza brindada. Según Carrión (2018), menciona que la tecnología se ha convertido en una parte fundamental de los procesos de enseñanza, pues en los entornos educativos presentes se requiere del uso de diversas herramientas y recursos digitales, para generar interés y motivación en el alumnado, por lo cual sería importante hacer énfasis en que es necesario que la tecnología se vincule con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Conocimiento pedagógico

Para Oviedo y Goyes (2012), la propuesta del uso de la tecnología aplicada a la educación trae consigo retos tan sustantivos como el cambio de eje de la docencia, pasándola de la enseñanza tradicional al aprendizaje significativo; es decir potenciar el aprendizaje autónomo que genere conocimientos significativos para ello es importante que el docente sea la guía en la formación de los estudiantes y haga de la tecnología su mejor herramienta educativa. Todo esto es un trabajo colaborativo en el cual se constituye un nuevo escenario propicio para la innovación y el desarrollo de nuevas iniciativas en la institución educativa.

A partir del uso de la tecnología el docente del área de inglés podrá asimilar nuevos conocimientos que contribuirán a innovar la clase que imparte, pasando de un modelo teórico a un método activo, solo de esta manera se promoverá la participación activa de los estudiantes y el interés hacia el aprendizaje del idioma inglés, pues ellos conjuntamente con los maestros son gestores de cambio en la construcción de una mejor formación académica que garantizara una verdadera calidad educativa.

Para García (2013), la gamificación aplicada al proceso de enseñanza debe iniciar desde el análisis del contexto educativo en la cual se aplicará el ambiente virtual, y para ello es necesario adaptar el diseño instruccional pues permitirá analizar y comprobar la factibilidad del uso de las TIC que el maestro utilizará, también se recomienda identificar los intereses de los estudiantes hacia el proceso educativo de la asignatura de inglés, es decir comprender la forma como quiere aprender el alumno y cómo asimila de mejor manera los conocimientos, el docente debe ser consciente de la importancia que tiene la construcción del aprendizaje significativo además del desarrollo de las destrezas y capacidades de los educandos, para lo cual se debe conocer las fortalezas y Garcia educativas del grupo con el que se trabaja.

La gamificación adaptada al proceso de enseñanza-aprendizaje se constituye en una estrategia de gran importancia, pues su pertinencia para la aplicación responde mayoritariamente a las necesidades de los estudiantes, por lo cual es recomendable

establecer herramientas de ludificación innovadoras, ya que esto permite obtener resultados directamente relacionados al conocimiento adquirido por el estudiante. Para implementar la gamificación en el aula se debe partir desde el análisis situacional de los alumnos en base al uso de las TIC, siendo estas un ámbito trascendental en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Conocimiento de contenidos

Gamificación

En la actualidad la educación se ha visto inmersa en la innovación metodológica, tecnológica y didáctica, en este contexto surge la gamificación a principios del siglo XXI, a causa de las múltiples innovaciones antes mencionadas y se presenta desde diversas perspectivas, como por ejemplo Gómez (2018) citado en Ramírez (2014), la considera como la utilización de estrategias, pensamientos y mecánicas de los juegos en contextos no habituales para la modificación del comportamiento de los/las participantes. Desde esta perspectiva la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades socioeducativas, de participación y colaboración, ya que obliga al alumnado a interactuar con el resto de los participantes para conseguir el objetivo final, que mirando desde una perspectiva educativa el objetivo sería el aprendizaje significativo.

Gómez (2018) citado de Gallego et al. (2014), menciona que el uso de estrategias y elementos de los juegos resultan útiles para la transmisión de contenidos y para la modificación de comportamientos en los estudiantes. En este proceso la gamificación se muestra como un método innovador, ya sea de manera virtual o presencial, pues contribuye a generar interés, motivación, interacción, y por ende mejores resultados en el aprendizaje de las diversas asignaturas. Para que la gamificación tenga mayor incidencia es necesario cambiar la perspectiva que tienen los estudiantes hacia determinada asignatura y generar interés por el aprendizaje no es tarea fácil, pues puede volverse algo complejo cuando no se utiliza estrategias innovadoras, es por eso que la gamificación se constituye en un gran aliado de aquellos docentes que

quieren generar una clase distinta a la hora de transmitir las enseñanzas y motivar a los estudiantes a que se involucren en su formación académica.

Ortíz (2017), citando a Burke (2012), plantea que “la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo.” (p.6). De acuerdo a lo mencionado por el autor, la gamificación cumple un papel importante en la motivación de los estudiantes que son partícipes de esta metodología. Sin duda esta metodología ha contribuido para transformar la forma de enseñanza, pues apunta al desarrollo de diversas habilidades centradas plenamente en el estudiante como ente protagónico del proceso educativo.

De acuerdo a una definición de Vidal et al. (2008), indica que un entorno tecnológico es como un proceso o actividad de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla fuera de un espacio físico, temporal y a través de Internet y ofrecen diversidad de medios y recursos para apoyar la enseñanza. Acotando la definición acerca de los entornos tecnológicos se podría decir que es un medio que apoya en la enseñanza además que se puede ser temporal utilizando el internet como base principal.

Además, como la tecnología ha llegado a ser parte de la sociedad contemporánea nos permite usar diferentes recursos para la adquisición de un conocimiento de la misma forma, pero el uso debe ser adecuado y enfocado con un fin si se lo usa en la enseñanza tendría que ir plasmado de cumplir un objetivo que sería como recursos para mejorar el aprendizaje. La enseñanza sería más dinámica y obtener una mejor espontaneidad de los estudiantes.

Beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación contribuye en los estudiantes, pues mediante esta estrategia los alumnos tienden a estar más motivados en su aprendizaje. La importancia de usar estas herramientas radica en que consiguen captar la atención del alumno con mayor fuerza, ya que se conecta con los intereses que tienen los alumnos, pues forman parte de una sociedad digitalizada en la que los juegos virtuales son de uso frecuente. La

gamificación y el aprendizaje en el área de inglés buscan la motivación del alumno, generar procesos de enseñanza/aprendizaje para que el alumno esté predispuesto a “aprender a aprender” y para que adquiera otro punto de vista hacia el aprendizaje (Colegio San Pablo, 2021). Cuando el estudiante muestra interés o se siente motivado el proceso educativo se vuelve más ameno tanto para el docente como para el alumno, puesto que ambos interactúan bajo una misma dinámica y actitud.

Para Moreno (2021), la gamificación genera los siguientes beneficios al proceso educativo:

- Motiva al estudiante.
- Desarrolla habilidades y destrezas relacionadas con la participación y la colaboración.
- Favorece el desarrollo de la competencia digital.
- Promueve el trabajo cooperativo.
- Ofrece feedback entre docente y alumno (p.2).

Es evidente que aprender jugando de forma virtual es beneficioso y significativo para el alumno, especialmente cuando de por medio está el uso de herramientas tecnológicas que aportan a facilitar los aprendizajes.

Para Pérez y Barrio (2020), las estrategias de gamificación surten un efecto positivo en el aprendizaje y en el desarrollo integral del individuo, entre los que prevalece tenemos los efectos positivos en los comportamientos y resultados. Su conjunción despierta la curiosidad y capta la atención del sujeto, desencadenando la implicación en la propuesta educativa y, por ende, afectando a su rendimiento académico. También el compromiso se configura sobre la base de la motivación y se traduce en el esfuerzo y la persistencia. Cuando los estudiantes participan en un proyecto gamificado manifiestan niveles altos de interés y una actitud positiva hacia el aprendizaje, siendo constantes en sus tareas. Además, la formación de equipo tan habitual en este enfoque refuerza la responsabilidad para con los otros, alentando a un trabajo continuado, efecto que también produce los puntos y reconocimientos.

En efecto la gamificación en la educación es una responsabilidad la dinámica del juego ha sido desde por lo que los juegos permiten crear situaciones de aprendizaje y una experimentación práctica para ampliar su inteligencia en parte emocional y social.

Siguiendo la perspectiva del juego en la educación, Contreras (2016) establece que la gamificación en la educación conlleva una máxima responsabilidad por el objetivo a alcanzar y por el destinatario del proceso, unos jóvenes cerebros en formación, fácilmente maleables y motivados si los procesos se desarrollan de forma adecuada, pero profundamente opacos y desmotivados cuando no son capaces de entender lo que se pretende de ellos. (pág. 20).

Desde esta perspectiva la importancia de implementar la gamificación en la clase de forma responsable que siempre tenga objetivos a alcanzar bajo la responsabilidad adecuada en cada uno de ellos dentro de la clase debe tener un proceso específico y estudiado para después de ello llevar a la clase.

Con respecto a los beneficios de los entornos tecnológicos plasmado en la educación Trejo (2013) indica lo siguiente:

La integración de las herramientas tecnológicas ha facilitado de manera significativa los progresos de la educación a distancia, haciendo especial énfasis en el uso de recursos de interacción sincrónica y asincrónica a través de un sistema de administración de aprendizaje que facilita el adecuado desarrollo del currículo propuesto y proporciona grandes ventajas al proceso enseñanza y aprendizaje mediado por tecnologías (pág. 2).

Desde esta perspectiva se puede afirmar que los entornos tecnológicos han facilitado de mucho algunas actividades en la educación permitiendo integrar una interacción en la cual permite romper los paradigmas tradicionales y posibiliten una dinámica abierta en el mundo educativo.

Malvido (2019), afirma que la gamificación o ludificación tiene como propósito aumentar la motivación y curiosidad de los estudiantes en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, es decir, aplicar técnicas de juego al momento de enseñar determinada temática. Los propósitos de la gamificación pueden ser asimilar de mejor manera algunos conocimientos, motivar a los alumnos, promover el aprendizaje activo, desarrollar competencias digitales, o bien recompensar acciones concretas, entre otros. Adaptar los videojuegos a la educación no es tarea fácil, ya que el docente debe identificar que herramientas gamificadas se adaptan de mejor manera a las necesidades de la asignatura, por eso es importante que el educador posea competencias que se enfocan en el uso de recursos digitales.

La gamificación en el proceso de enseñanza tiene como fin promover el aprendizaje activo y que promueva el cambio de comportamiento del estudiante hacia determinada asignatura o de forma general al proceso educativo. Ifema (2020), manifiesta que el principal propósito de la gamificación es incrementar la motivación en la realización o utilización de productos, aplicaciones o servicios, tras convertirlos en elementos más divertidos, dinámicos y atractivos para el ámbito educativo con el fin de incrementar la participación, el involucramiento y la interacción en el aprendizaje, pues las personas, generalmente, tienen una receptiva favorable y adquieren un compromiso mayor con la dinámica o proyectos en cuestión. En la actualidad el uso de videojuegos es un elemento que llama el interés de los individuos más jóvenes, es así que adaptarlos a la educación resulta una estrategia adecuada, puesto que la enseñanza se adapta a los intereses del estudiante.

Gamificación como estrategia para la enseñanza – aprendizaje de inglés

La Gamificación es considerada como una estrategia didáctica virtual que aporta gran relevancia en el proceso educativo, pues se acopla a las necesidades y requerimientos del alumnado del siglo XXI. De acuerdo con Llorente et al. (2021), la gamificación constituye una estrategia activa para la enseñanza y aprendizaje de inglés, pues intenta aplicar mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como en este caso la

educación. Lo que se busca es el componente "adictivo" del juego para atraer al usuario y lograr que realice determinadas acciones de forma satisfactoria. Es por esto que el uso de los juegos es una estrategia basada en aplicar características y técnicas del juego en el aula, promoviendo así un aprendizaje significativo. Por otro lado, Llorente et al. (2021), menciona que los efectos de hacer juegos cooperativos virtuales en el aula son muy positivos para los alumnos, ya que fomentan la cohesión grupal, ayuda a reducir los conflictos, aumenta las habilidades sociales, la capacidad de resolver problemas y el desarrollo moral, además de la asimilación de competencias digitales.

Como ya se ha mencionado la enseñanza del idioma inglés tiene que ser de manera dinámica, motivadora y muy creativa en este aspecto la gamificación permite adaptar diferentes segmentos capaces de desarrollar un mejor aprendizaje, muchos han optado por plataformas virtuales para la enseñanza de un idioma. De igual manera la importancia de aprender un idioma tiene que permitir que sea un cambio tratar de usar las nuevas tecnologías que permitan la facilidad por aprender es así como nos menciona Gerver leída en una publicación

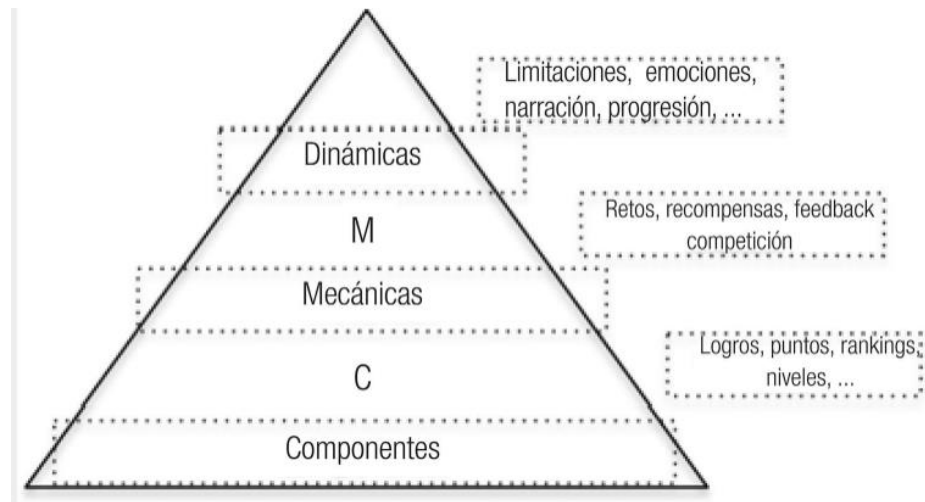
Gómez (2018), destaca el siguiente enunciado que ha llegado el momento de revolucionar los métodos de aprendizaje de idiomas mediante la tecnología de manera flexible y los estudiantes se adapten y esto permita una innovación educativa. Cabe considerar por otra parte que la enseñanza de un idioma tiene que ser divertida para llamar el interés de los estudiantes al momento con diferentes herramientas digitales permite poder alcanzar ese objetivo mediante el juego dinámico que involucra todo tipo de actividades dependiendo cuales serán utilizadas para el desarrollo del conocimiento.

Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación tienen que complementarse y ser integrados tal es el caso que tiene que considerarse una serie de técnica. Según Werbach (2013), las divide de la siguiente manera: Dinámicas, Mecánicas, Componentes. (Ver Figura 4)

Figura 4

Pirámide de los elementos de la Gamificación



Fuente: Obtenido de Werbach (2012)

En cuanto a las dinámicas menciona que son los conceptos mientras que las mecánicas son las que provocan el desarrollo el juego entre las mecánica y dinámica van los avatares, rankings, puntos, medallas estos elementos permiten que el juego se realice.

Beneficios de la gamificación

En la página web Palabra Maestra (2019), se menciona que la gamificación en el aula ayuda a priorizar el aprendizaje con los diferentes aspectos esto ayuda a fortalecer las habilidades entre los diferentes aspectos tenemos Primero la motivación esta dinámica estimula la conducta de los estudiantes, provee Segundo un ambiente social del mismo hecho que interactúan de manera individual o colectiva dirigir y respetar un grupo Tercero ayuda proviniendo una retroalimentación permitiéndole un progreso y esto será más efectivo el aprendizaje Cuarto los juegos ayudan con la

retención del conocimiento como la emotividad permite procesos cognitivos como es la memoria.

Tipos de jugadores

Por otra parte, al momento de implementar la gamificación en el aula se tiene que tomar mucho en cuenta los tipos de jugadores que van a ser partícipes. La gamificación ayuda con la motivación intrínseca de cada jugador los amplifica con lo mecánico y recompensa.

En el mundo del diseño de videojuegos se ha popularizado la clasificación de tipos de jugador de Bartle: triunfadores, exploradores, socializadores y guerreros. El propio Bartle reconoció que no pretendía presentar una clasificación rigurosa y completa, sino sólo aportar algunos tipos identificados en su investigación sobre el comportamiento de los jugadores (Campos, 2018 p.24)

En este sentido se comprende que cada uno de los jugadores responde a un motivo diferente y de acuerdo al juego que ellos van a identificarse algunos de ellos se aferran a cumplir un logro o un objetivo mientras que otros les encanta descubrir nuevas cosas por otra parte tenemos los guerreros el objetivo de ellos es prácticamente ganar de igual forma los socializadores son personas socializadoras que le permite ser partícipes de una comunidad como se puede observar en la Figura 5.

Figura 5

Tipo de Jugadores



Fuente: obtenido de Valderrama (2015)

Gamificación y Educación

Gamificación sin Tic

Desde esta perspectiva general siempre se ha utilizados tipos de juegos con diferentes estrategias basadas al aprendizaje y la importancia que es en la enseñanza, pero en este ámbito también se puede generar un ambiente de gamificación, pero sin tic por qué se va a formar la creatividad a través del juego lo mismo se realiza cuando se utiliza un videojuego, de igual forma se genera motivación, creatividad, y un trabajo colectivo.

Importa, y por muchas razones tiene las mismas perspectivas se implementa un avatar, reglas, puntos, un tablero de puntos, se realiza un feedback cada integrante puede ir enunciando los puntos específicos del juego para que no exista ningún inconveniente al momento de empezar el juego. Todas las siguientes estrategias son brevemente una similitud de una gamificación, pero sin el uso de TIC. (Ver figura 6)

Figura 6
Gamificación sin TIC

Para poner en marcha en tu aula una actividad de "gamificación" sin el uso de TIC te proponemos el siguiente esquema.



Para ello sigue los siguientes pasos:

Fuente: obtenido de MAPFRE (2017)

De la misma forma se puede decir que la gamificación ha tomado parte de juegos para implementar de manera mecánica y de igual forma la colaboración de todos los estudiantes, permite la interacción entre estudiantes y busca el aprendizaje activo usar el juego como creación de entornos reales como motor de aprendizaje trabajar de esta manera permite una buena interacción del aprendizaje.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Diseño de la investigación

El diseño de la presente investigación se fundamentó en base a la metodología cuantitativa, esto debido a la aplicación de instrumentos que permitan la recolección de datos para medir la relación que tienen las variables en esta investigación y generalizar los resultados obtenidos, utilizando un proceso deductivo.

La investigación partió del diagnóstico y análisis de la situación actual del problema, presentado en el subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega el proyecto de investigación responde a la necesidad de mejorar las prácticas educativas enfocadas en la enseñanza del idioma inglés.

En este capítulo se describirá la metodología en donde se detalla el proceso de la investigación analizando y describiendo, el enfoque, el diseño así como los instrumentos y las técnicas para la recolección de datos demostrando la población y muestra.

Enfoque

El enfoque de la investigación es cuantitativo, pues de acuerdo con Hernández (2014), este enfoque parte de una idea que se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica; además de que se traza un plan para comprobarlas; se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones. Desde esta orientación se puede realizar la constatación mediante la recolección de información cuantitativa orientada por conceptos empíricos medibles, derivados de los conceptos teóricos.

En este sentido el presente estudio parte de principios teóricos generales que acogen a la problemática planteada y se desarrolla por medio del ordenamiento lógico de la información recolectada de la encuesta aplicada a docentes y estudiantes hasta llegar a la reflexión. De acuerdo con Hernández (2014), el desarrollo de la investigación cuantitativa inicia en el análisis de la teoría que sustenta al proceso de aplicación de encuestas a docentes y estudiantes, partiendo de lo general a lo particular, por concerniente el método utilizado fue el deductivo.

Tipo de investigación

El tipo de investigación aplicado en el presente estudio es descriptiva, explicativa, bibliográfica-documental y de campo, a continuación, se describe cada una de ellas.

Descriptiva

Hernández R. (2014), afirma que el alcance descriptivo tiene como propósito especificar características, propiedades y perfiles del fenómeno que esté sujeto a análisis y sea útil para precisar dimensiones o situaciones de este. Mediante los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de forma independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas.

Explicativa

Para Nicomedes (2018), la investigación explicativa tiene como intención proporcionar información bajo un nivel más complejo, más profundo y más riguroso de la investigación básica, cuyo objetivo principal es la verificación de hipótesis causales o explicativas. En este sentido Mejía (2020), menciona que mediante la investigación explicativa se halla las razones o motivos por los cuales ocurren los

hechos del fenómeno estudiado, observando las causas y los efectos que existen, e identificando las circunstancias directas al tema de estudio, de esta manera se incrementa el conocimiento del investigador con respecto al tema, gracias a la comprobación de las causas y los efectos del fenómeno.

Bibliográfica-Documental

La investigación está sustentada en el desarrollo de la perspectiva teórica por medio de revisión de diversas fuentes bibliográficas, es decir, el análisis e interpretación de varios textos, informes, tesis, revistas e internet, que sirven para dar las fundamentaciones teóricas del estudio. Para Hernández R. (2014), la investigación bibliográfica-documental fue utilizada para contextualizar el problema de estudio planteado y la recopilación de la información de respaldo se plasmó en el marco teórico.

De Campo

Según Villaseñor et al. (2019), la investigación de campo permite recolectar datos de fuentes originales, puesto que la investigadora se encuentra en el lugar de los hechos y forma parte del contexto de las personas que está estudiando por medio de la interacción, observación y comprensión del fenómeno de estudio.

Población y muestra

En el presente estudio se ha considerado como población participante de la investigación a docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega. “la población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (López, 2004, pág. 2). La población total de la institución es de 55 docentes y 1238 estudiantes que corresponden a la educación básica y bachillerato. En el caso de la presente investigación se tomó la muestra del subnivel de básica superior para recolectar información pertinente que aporte al tema de estudio.

Según López (2004), “la muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (pág. 2). En la presente investigación la muestra establecida está conformada por 10 docentes de Educación General Básica Superior de género masculino y femenino que imparten la asignatura de inglés y de 105 estudiantes de género masculino y femenino correspondientes al subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega.

Hernández (2014), menciona que en las muestras no probabilísticas la elección de los elementos no depende de probabilidad, sino de las causas relacionadas con las características de la investigación o del propósito del investigador.

Se aplicará una muestra no probabilística, porque se seleccionó un grupo específico, ya que el investigador sólo tiene acceso a los estudiantes de Décimo año es por eso por lo que se seleccionó tres cursos para aplicar el instrumento de recolección de datos (Ver Tablas 1-3).

Tabla 1
Población de la investigación

N°	POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
1	Estudiantes	105	91,30%
2	Profesores	10	8,70%
Total		115	Total 100%

Fuente: Registro institucional Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega” 2022-2023

Tabla 2
Género de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	4	40%
Femenino	6	60%
Total	10	100%

Fuente: Registro institucional Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega” 2022-2023

Tabla 3
Género de los Estudiantes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	67	63,80%
Femenino	38	36,20%
Total	105	100

Fuente: Registro institucional Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega” 2022-2023

Proceso de recolección de datos

Para la recolección de datos se emitió una solicitud a la rectora de la Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega” M. Sc. Norma Flores, la cual permitió la autorización

Encuesta

Por la naturaleza de la investigación, la encuesta es la técnica para recolectar información a través de un cuestionario, el cual se bosqueja una escala que consta de cuatro opciones de respuesta para 20 ítems, desarrollados a partir de dimensiones e indicadores de cada variable relacionadas con los objetivos. Se aplicó la encuesta a 105 estudiantes de manera virtual mediante un Google Forms, para llegar a la totalidad de los investigados. Y en calidad de informantes también se aplicó el cuestionario a 10 docentes.

Cuestionario

Debido al enfoque cuantitativo de la investigación, el instrumento aplicado fue el cuestionario, que es un conjunto de preguntas cerradas relacionadas con el objeto y campo de estudio, desarrollado y adaptado al contexto del estudio, para medir dimensiones e indicadores referentes a la variable independiente y variable dependiente. Su diseño fue con escala tipo Likert, en el cual se le asignó un valor numérico dispuesto así: 1=Totalmente en desacuerdo, 2= Desacuerdo, 3= De acuerdo, 4= Totalmente de acuerdo

Conforme a lo establecido durante la investigación en cuanto a la forma de recopilación de los datos se utiliza la técnica de la encuesta con el respectivo instrumento que es el cuestionario. Con la referencia del índice de inclusión se ha sistematizado las preguntas de acuerdo con los objetivos específicos, dimensiones, subdimensiones e indicadores las mismas que se adaptarán al contexto, por lo tanto, el instrumento se encuentra construido por 20 preguntas de la siguiente manera: para dar respuesta a la variable enseñanza del idioma inglés de la dimensión metodológica se elaboraron las preguntas 1, 2, 3 y 4; mientras que para la dimensión lingüística se establecieron las interrogantes 5, 6, 7 y 8.

Mientras que para dar respuesta a la variable uso de la gamificación, en la dimensión lúdica se estableció las preguntas 9, 10 y 11, en la dimensión elementos de la gamificación las preguntas 12 y 13; para la dimensión beneficios de la gamificación las preguntas 14, 15. En la dimensión tipo la interrogante 16, 17, 18, 19 y por último en la dimensión lúdica la pregunta 20.

Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de información

Validez de criterio

Para la validación de los cuestionarios se utilizó la técnica de juicio de los expertos, teniendo una revisión de los cuadros de operacionalización de variables, en las que se determinó la correspondencia entre las variables, los objetivos y los indicadores con los ítems del instrumento, su importancia y redacción.

Confiabilidad de los instrumentos

Para establecer la confiabilidad del instrumento se utilizó el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 21 y se procedió a calcular el coeficiente de alfa de Cronbach en base a los resultados obtenidos de la prueba piloto aplicada. Para este proceso fue importante asignar un valor numérico a la escala tipo Likert, establecido de la siguiente manera 1=Totalmente en desacuerdo, 2= Desacuerdo, 3=

De acuerdo, 4= Totalmente de acuerdo, esto permitió tabular los datos y poder obtener un resultado cuantitativo de la confiabilidad.

A continuación, se presenta el nivel de confiabilidad según el Alfa de Cronbach.

Figura 7
Confiabilidad Alfa de Cronbach encuesta a docentes

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	30	83,3
	Excluidos ^a	6	16,7
	Total	36	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,791	20

Nota. Fuente: elaboración propia, resultados obtenidos del programa SPSS versión 21

Figura 8
Confiabilidad Alfa de Cronbach encuesta a estudiantes

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	30	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,771	20

Nota. Fuente: elaboración propia, resultados obtenidos del programa SPSS versión 21

Tabla 4*Escala de valores del Alfa de Cronbach*

Coeficiente del Alfa de Cronbach	
(-1 a 0)	No es confiable
0,01 a 0,49	Baja Confiabilidad
0,5 a 0,75	Moderada Confiabilidad
0,76 a 0,89	Fuerte Confiabilidad
0,9 a 1	Alta Confiabilidad

Nota. Fuente: AVECILLA y LOZANO (2016)

Los resultados obtenidos en el programa SPSS evidenciados en el gráfico 1, presentan un Alfa de Cronbach de 0,791 en la encuesta a docentes y 0,771 en la encuesta a estudiantes, y que según la escala valorativa del coeficiente alfa de Cronbach corresponde a una fuerte confiabilidad. Este resultado se pudo obtener de la aplicación y recolección de información a través del cuestionario de la prueba piloto aplicada a los estudiantes.

Tabla 5

Matriz de Operacionalización de las Variable Dependiente-Enseñanza del idioma Inglés.

Encuesta aplicada a docentes y a estudiantes

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Ítem/Preguntas	Técnicas e Instrumentos
					Para docentes	
					Para estudiantes	
Determinar los factores que inciden en la enseñanza de la asignatura de inglés en el subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega”	Factores que inciden en la enseñanza de la asignatura de inglés.	Conjunto de aspectos metodológicos que influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje	Dimensión Metodológica	Tradicional	1.- ¿Considera usted que el uso constante de métodos tradicionales podría generar desinterés en los estudiantes durante el proceso de enseñanza de la asignatura de Inglés?	Técnicas Encuesta a docentes Instrumentos Cuestionarios
					1.- ¿Considera usted que el docente de inglés transmite una enseñanza basada en la memorización de contenidos y actividades teóricas, lo cual podría generar desinterés durante el proceso de aprendizaje?	
				Natural	2.- ¿Considera usted que durante el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés se podría ambientar los espacios y los procesos	

					comunicativos para que toda interacción se efectúa en base al idioma inglés?	
					2.- ¿Cree usted que durante el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés el docente podría ambientar los espacios y los procesos comunicativos para un mejor aprendizaje?	
				Comunicativo	3.- ¿Durante el proceso de enseñanza de la asignatura del idioma Inglés se podría generar espacios comunicativos que permitan el incremento de la interacción y del vocabulario del mencionado idioma?	
					3.- ¿Durante el aprendizaje de la asignatura del idioma Inglés el docente podría promover espacios comunicativos que te permiten el incremento de la interacción y del vocabulario?	

				Aprendizaje basado en proyectos	4.- ¿Considera usted que podría aplicar la metodología del Aprendizaje basado en proyectos durante la enseñanza de la asignatura de Inglés?	
					4.- ¿Considera usted que el docente de la asignatura de Inglés podría aplicar la metodología del Aprendizaje basado en proyectos para mejorar la comprensión del idioma?	
			Dimensión Lingüística	Listening	5.- ¿Considera usted que los recursos audiovisuales utilizados durante la enseñanza de la asignatura de Inglés podrían ayudar a mejorar la comprensión auditiva de los estudiantes en la destreza de <i>listening</i> ?	
					5.- ¿Considera usted que el recurso audiovisual utilizado por el docente de inglés podría ayudar a mejorar su comprensión auditiva en la destreza de <i>listening</i> ?	

				<i>Speaking</i>	6.- ¿Considera usted que la destreza del <i>speaking</i> en el idioma inglés podría desarrollarse mediante la memorización de la lista de verbos, exposiciones y dramatizaciones?
					6.- ¿Considera usted que la destreza del <i>speaking</i> en el idioma inglés se podría aprender mediante la memorización de la lista de verbos, exposiciones y dramatizaciones?
				<i>Reading</i>	7.- ¿Cree usted que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones implementadas en la enseñanza de la asignatura de Inglés podría aportar a desarrollar la destreza del <i>reading</i> ?
					7.- ¿Cree usted que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones implementadas por el docente en el aprendizaje de la asignatura de Inglés

					podría aportar a desarrollar mejores aprendizajes del reading?	
				<i>Writing</i>	8.- ¿Considera usted que la destreza del writing en la enseñanza del idioma inglés se podría desarrollar mediante la redacción continua de oraciones, y la realización de lecturas continuas?	
					8.- ¿Considera usted que la destreza del <i>writing</i> en el aprendizaje del idioma inglés se podría aprender mediante la redacción continua de oraciones y la realización de lecturas continuas?	
			Dimensión lúdica	Conocimiento tecnológico	9.- ¿Considera usted que sería factible utilizar herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para la enseñanza de la asignatura de inglés?	

					9.- ¿Considera usted que sería oportuno utilizar herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para el aprendizaje de la asignatura de inglés?
				Conocimiento pedagógico	10.- ¿Cree usted que los procesos lúdicos aplicados a la enseñanza de la asignatura de inglés podrían generar mejores aprendizajes en el alumnado?
					10.- ¿Cree usted que los juegos virtuales aplicados a la asignatura de Inglés podrían generar mejores aprendizajes?
				Conocimientos contenidos	11.- ¿Cree usted que los contenidos que se imparten en la asignatura de Inglés pueden ser adaptados a procesos de enseñanza ludificado?
					11.- ¿Cree usted que los contenidos que imparten el docente de la asignatura de Inglés podrían ser adaptados a juegos virtuales?

Tabla 6

Matriz de operacionalización de las Variable Independiente-Gamificación

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Para docentes	Técnicas e Instrumentos
					Para estudiantes Ítem/Preguntas	
Identificar la factibilidad de la implementación de la Gamificación en los docentes de inglés de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “Jorge Mantilla Ortega”	Factibilidad de la implementación de la Gamificación en el currículo de la asignatura de inglés	Estrategia dinámica que tiene el propósito de desarrollar mecánicas de juegos al ámbito educativo.	Elementos de la gamificación	Mecánica y componentes	12.- ¿Considera usted que sería necesario la aplicación de retos y premios en cada una de las herramientas gamificadas aplicadas durante la enseñanza del idioma inglés?	
					12.- ¿Considera usted que la aplicación de retos y premios en cada uno de los juegos virtuales son aplicadas durante el aprendizaje del idioma inglés?	
				Dinámica	13.- ¿Considera usted que sería necesario el uso de herramientas gamificadas que incluyen dinámicas como cumplir objetivos, mejor puntuación, avanzar	

					niveles, medallas y clasificación?	
					13.- ¿Considera usted que sería necesario el uso de juegos virtuales con dinámicas de cumplir objetivos, mejor puntuación, avanzar niveles, medallas y clasificación para mejorar los aprendizajes del idioma inglés?	
			Beneficios de la gamificación	Cognitivo	14.- ¿Considera usted que la implementación de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés podría permitir el desarrollo de mejores procesos cognitivos en los estudiantes?	
					14.- ¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales en la asignatura de Inglés podría permitir mejorar los aprendizajes?	
				Motivacional	15.- ¿Considera usted que la implementación de la gamificación podría motivar a los estudiantes	

					hacia el aprendizaje de la asignatura de inglés?	
					15.- ¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales te podría motivar a aprendizajes en la asignatura de inglés?	
			Tipos de jugadores	Socializadores	16.- ¿Considera usted que se podría aplicar la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Inglés para que los estudiantes puedan optar por procesos de interacción grupal?	
					16.- ¿Considera usted que el docente de Inglés podría aplicar juegos virtuales para promover el trabajo en equipo?	
				Guerreros	17.- ¿Considera usted que al aplicar la gamificación en la enseñanza del idioma inglés los estudiantes podrían competir unos	

					con otros hasta alcanzar la victoria en el juego?
					17.- ¿Considera usted que al aplicar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés podría competir con sus compañeros hasta lograr ganar el juego?
				Triunfadores	18.- ¿Considera usted que al implementar la gamificación en la enseñanza del idioma inglés los estudiantes podrían centrarse únicamente en ganar el juego, dejando a un lado el aprendizaje?
					18.- ¿Considera usted que al implementar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés su principal objetivo podría ser ganar el juego, dejando a un lado el aprendizaje?

				Exploradores	19.- ¿Considera usted que los retos y logros en la gamificación les podría motivar a los estudiantes a aprender el idioma inglés?	
					19.- ¿Considera usted que los retos y logros de los juegos virtuales le podrían motivar a aprender el idioma inglés?	
Diseñar una guía interactiva que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación.	Guía interactiva para la enseñanza de la asignatura de inglés.	Proceso de enseñanza fundamentado en la implementación de procesos gamificados aplicados a la asignatura de inglés.	Dimensión lúdica	Gamificación aplicada al inglés	20.- ¿Considera usted factible que el diseño de una guía interactiva podría facilitar la enseñanza de la asignatura del idioma Inglés a través del uso de la gamificación?	
					20.- ¿Considera usted factible que el docente de la asignatura de inglés aplique estrategias interactivas basadas en juegos virtuales para mejorar el aprendizaje?	

Análisis de los resultados

En este apartado se procederá a la presentación de los principales hallazgos, análisis y discusión de resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Fiscal Jorge Mantilla Ortega del nivel de básica media y bachillerato. Los resultados serán detallados en las respectivas figuras.

Figura 9

¿Considera usted que el docente de inglés transmite una enseñanza basada en la memorización de contenidos y actividades teóricas, lo cual podría generar desinterés durante el proceso de aprendizaje?

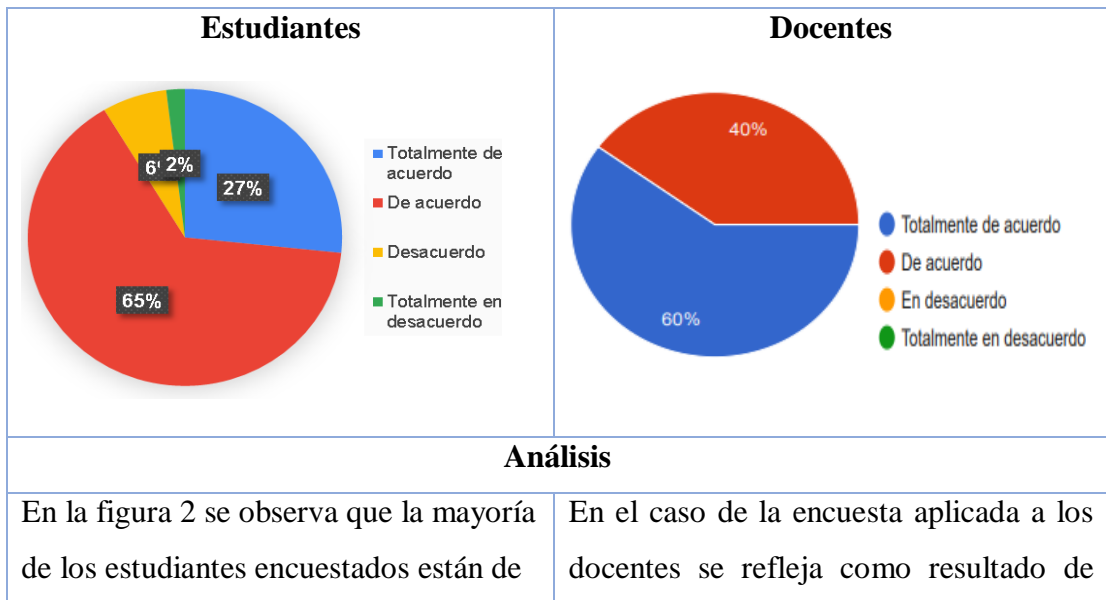


Interpretación	
<p>Ante estos resultados, se infiere que los estudiantes no prestan la atención suficiente cuando de por medio están procesos de enseñanza memorísticos y teóricos, poco interactivos o atractivos para ellos. Ante tal situación es importante que las actividades propuestas por los docentes generen interés y motivación en los educandos para generar interés y motivación hacia el aprendizaje de la asignatura de Inglés.</p>	<p>Al contrastar los resultados de la encuesta aplicada a estudiantes y docentes se puede comprender que es necesario un cambio inmediato en la forma de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Inglés, pues al continuar bajo procesos tradicionales se está limitando las habilidades y competencias que pueden poseer los alumnos.</p>

Fuente: elaboración propia

Figura 10

¿Cree usted que durante el proceso de aprendizaje de la asignatura de inglés el docente podría ambientar los espacios y los procesos comunicativos para un mejor aprendizaje?



<p>acuerdo (65%) y totalmente de acuerdo (27%) en que los espacios y proceso de aprendizaje del idioma inglés sean ambientados con la finalidad de captar la atención del estudiantado por otra parte el 6% de alumnos está en desacuerdo.</p>	<p>mayor porcentaje la opción totalmente de acuerdo con el 60%, seguido a ello se encuentra la opción de acuerdo con el 40%. Ante estos resultados se comprende que tanto estudiantes como docentes asumen que sería oportuno ambientar las aulas de clase con diversos recursos didácticos que puedan aportar a la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, pues de esta manera se va desarrollando vocabulario que contribuirá a una mejor comprensión de la asignatura.</p>
--	--

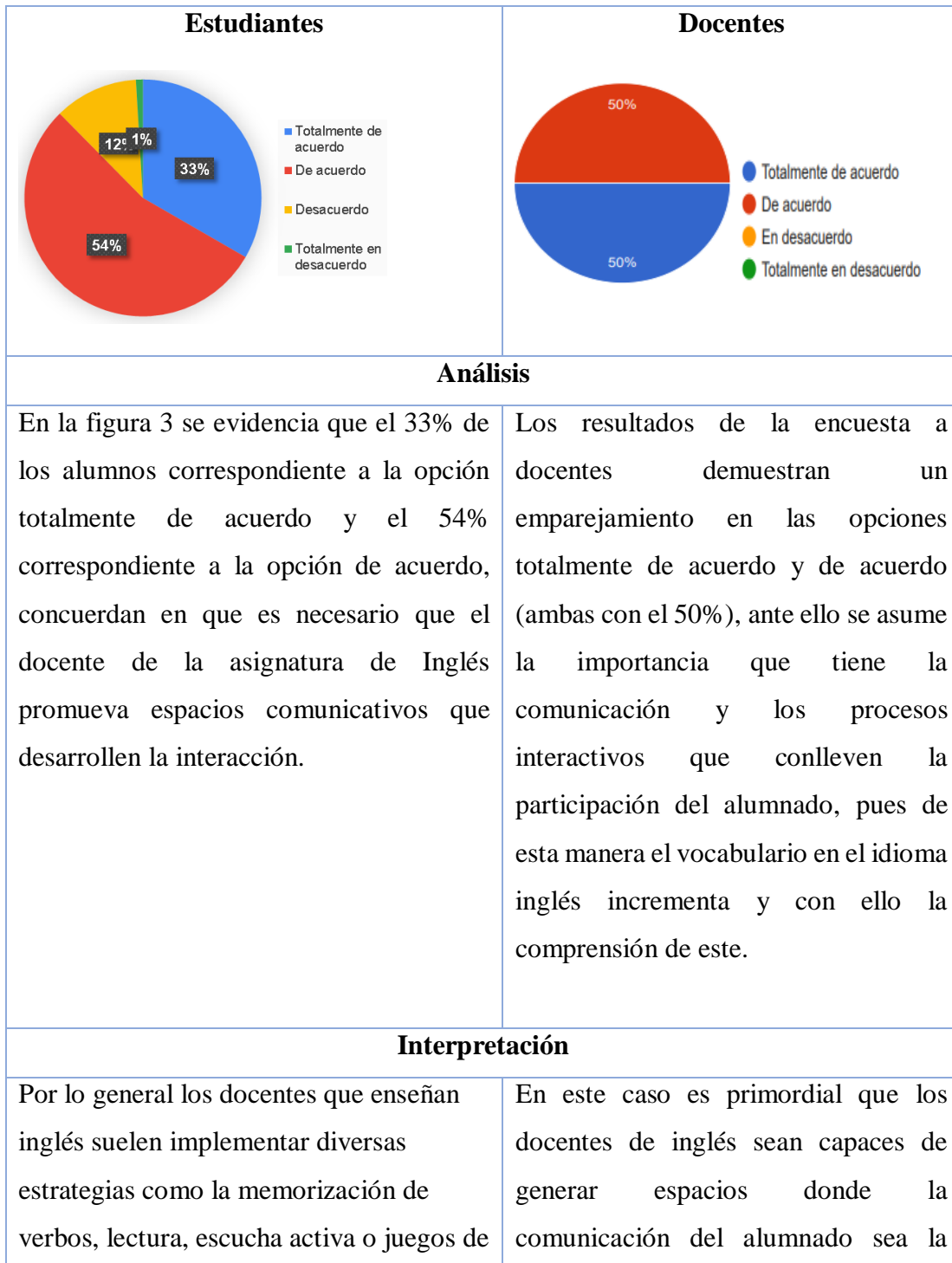
Interpretación

<p>De acuerdo con Castro & Morales (2015), la calidad del ambiente áulico es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, se enlaza con el estudiante en la exploración y el descubrimiento; es un medio de aprendizaje, que promueve el aprendizaje, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño del alumnado.</p>	<p>Desde esta perspectiva es necesario que los docentes implementen recursos visuales distribuidos de forma estratégica en el aula, estos pueden ser mensajes, indicaciones, entre otros que aporten al aprendizaje de la asignatura de Inglés.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia

Figura 11

¿Durante el aprendizaje de la asignatura del idioma Inglés el docente podría promover espacios comunicativos que te permiten el incremento de la interacción y del vocabulario?

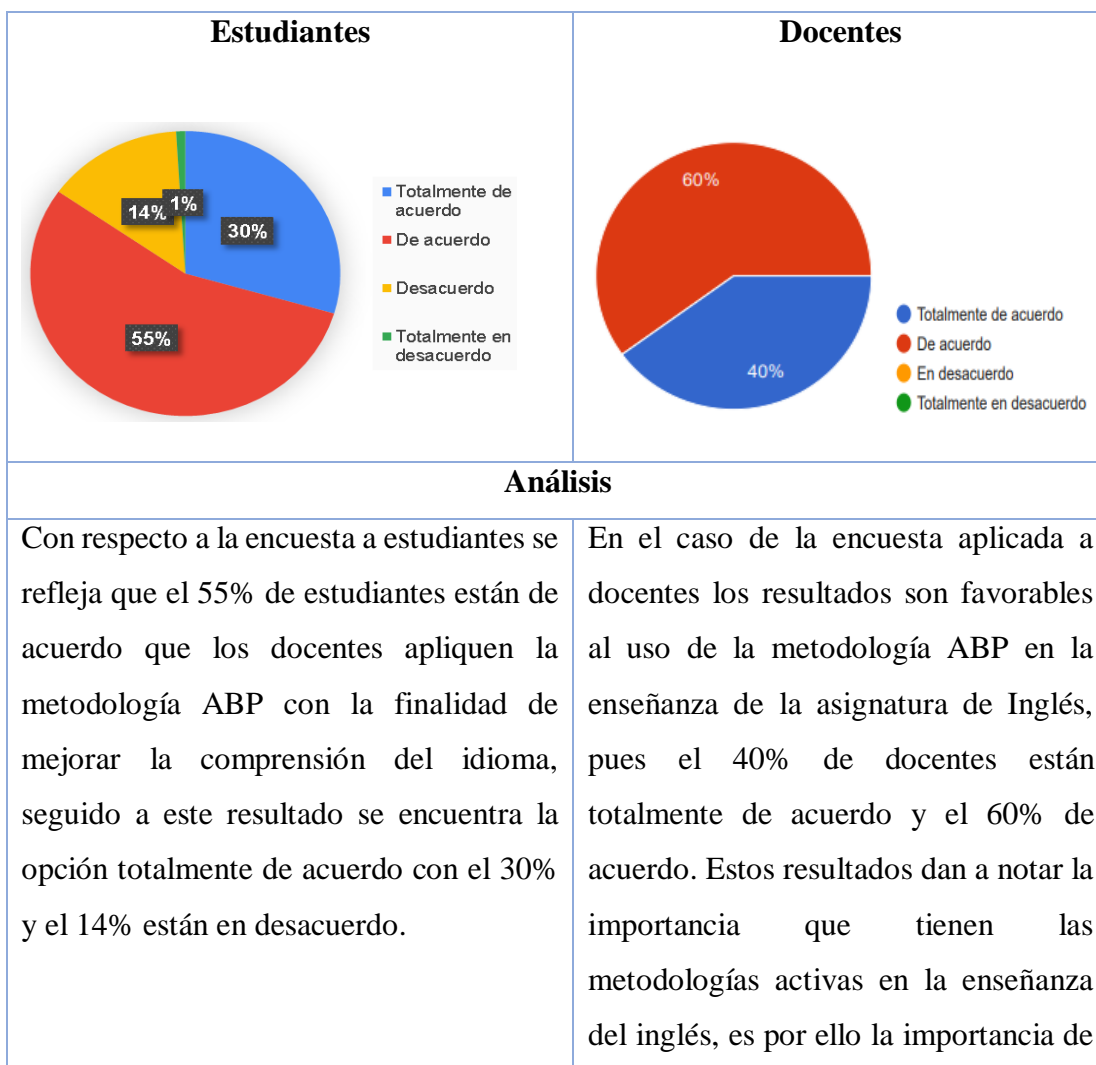


<p>palabras, es así como los estudiantes al existir interacción en la enseñanza asumen nuevas oportunidades para desarrollar y ampliar su vocabulario en el idioma extranjero.</p>	<p>prioridad, es decir que el profesor sea la guía de esa interacción y que una vez desarrollado permita a que el alumnado vaya asumiendo autonomía lingüística en el idioma inglés.</p>
--	--

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 12

¿Considera usted que el docente de la asignatura de Inglés podría aplicar la metodología del Aprendizaje basado en proyectos para mejorar la comprensión del idioma?

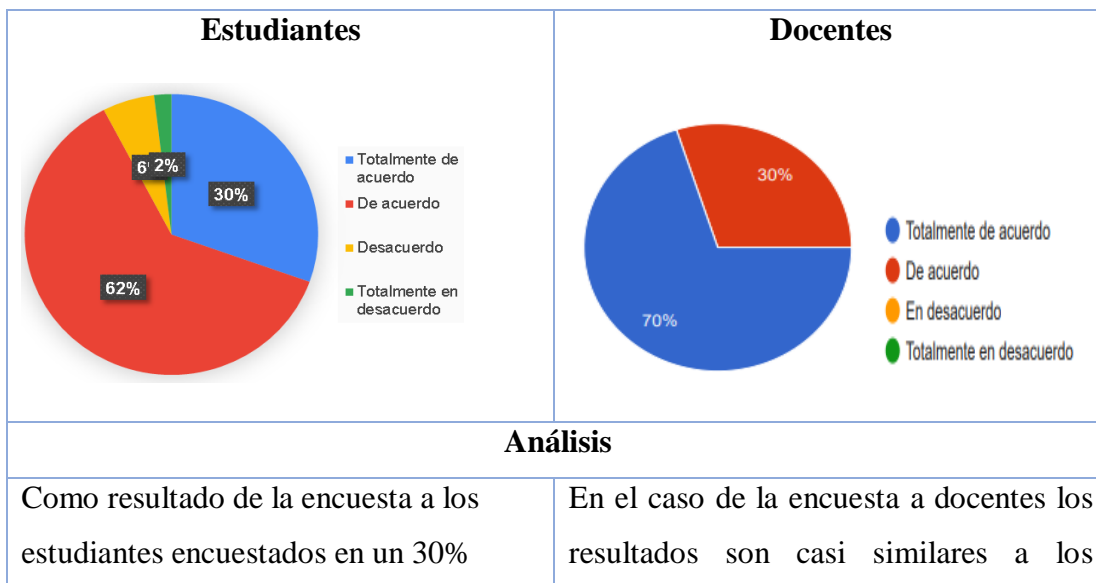


	su aplicación, además de que se puede adaptar a los intereses educativos del alumnado.
Interpretación	
En este sentido la mayoría de los alumnos y docentes encuestados consideran al Aprendizaje Basado en Proyectos una manera distinta de aprender, pues deja de lado los procesos de enseñanza tradicional y se opta por la implementación de actividades grupales que promueven la práctica inclusiva dentro del aula, fomenta el desarrollo de la equidad e igualdad de oportunidades.	La metodología ABP está centrada en los alumnos, puesto que son ellos los encargados de planificar, estructurar y elaborar un producto para resolver la cuestión planteada, permite generar procesos de aprendizaje basados en la investigación con un alto nivel de implicación, cooperación y autonomía, por lo cual estos procedimientos resultan favorables a la hora de aprender la asignatura de Inglés.

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 13

¿Considera usted que el recurso audiovisual utilizado por el docente de inglés podría ayudar a mejorar su comprensión auditiva en la destreza de listening?



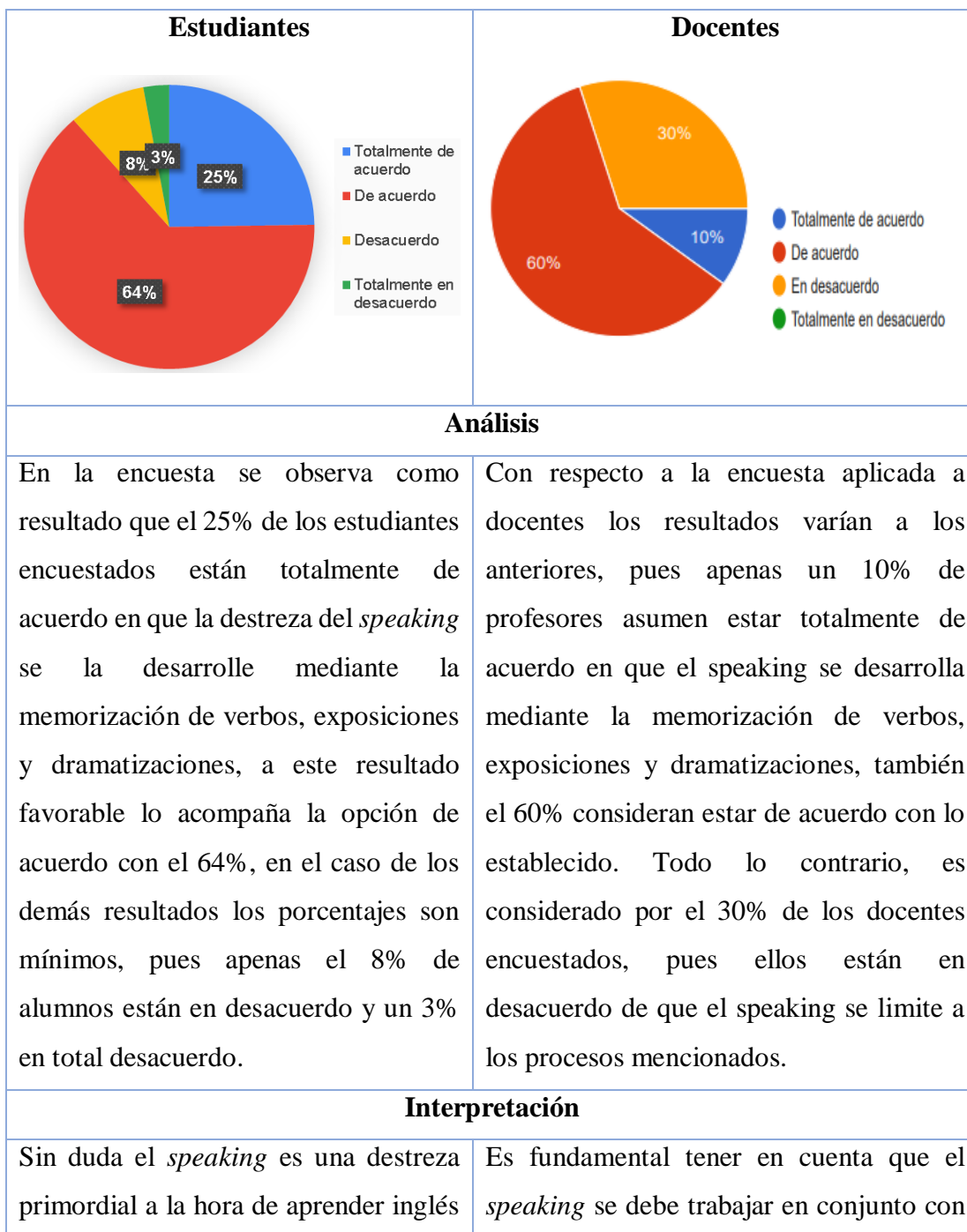
<p>están totalmente de acuerdo con el uso de recursos audiovisuales para una mejor comprensión auditiva, a este resultado le sigue la opción de acuerdo con el 62%. En este caso ambos resultados son los de mayor porcentaje, y se encuentran lejos de los demás resultados, ya que apenas el 6% de alumnos están en desacuerdo y el 2% en total desacuerdo.</p>	<p>resultados predominantes de la encuesta a estudiantes, pues el 70% de docentes están totalmente de acuerdo en que los recursos audiovisuales son una oportunidad para desarrollar la destreza del <i>listening</i> en sus alumnos, seguido a este resultado se encuentra la opción de acuerdo con el 30%, de esta manera se considera a ambos resultados como favorables por lo que se sería oportuno que los docentes que imparten la asignatura de Inglés implementen recursos audiovisuales durante el procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>
<p>Interpretación</p>	
<p>Los recursos audiovisuales han sido considerados desde hace tiempo como un importante recurso educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben los estudiantes se realiza a través del sentido de la vista y del oído (Hidalgo, 2017).</p>	<p>Este apartado tiene una importante relación con el desarrollo del <i>listening</i> en la asignatura de Inglés porque enfoca aspectos relevantes como la motivación y el interés, los cuales deben ser considerados imprescindibles en esta asignatura, además se concibe a los recursos audiovisuales como un complemento a la enseñanza oral que suele transmitir el docente. En este sentido es importante que los docentes se capaciten y desarrollen las destrezas necesarias para manejar dichos recursos.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Análisis: La figura 5 refleja **Interpretación:**

Figura 14

¿Considera usted que la destreza del speaking en el idioma inglés se podría aprender mediante la memorización de la lista de verbos, exposiciones y dramatizaciones?

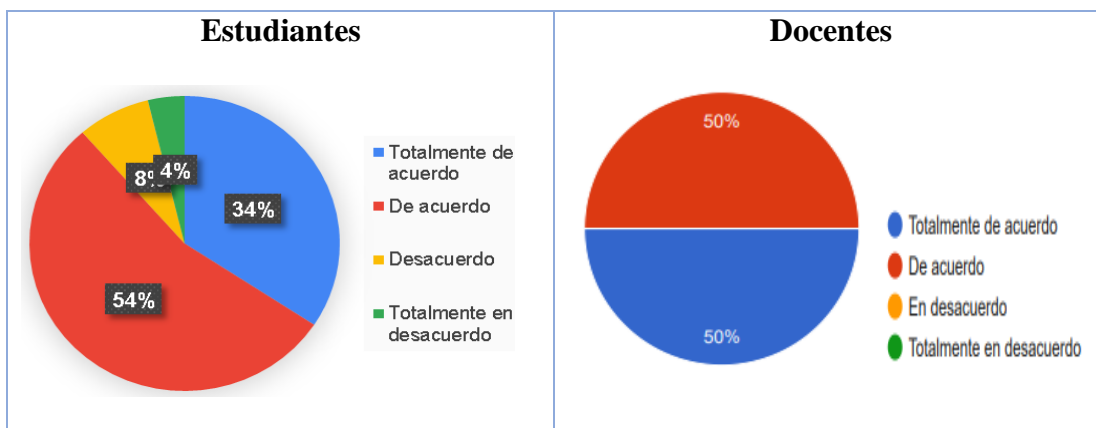


<p>y los recursos para su desarrollo son diversos, entre ellos destacan los mencionados en la interrogante seis. En este caso es importante destacar que para trabajar el <i>speaking</i> en un aula el juego se constituye en un medio de aprendizaje favorable a esta destreza.</p>	<p>las demás habilidades necesarias para el correcto proceso de enseñanza de la lengua inglesa, pues el <i>speaking</i> no está separado de las demás, sino que se ve influenciada en primer lugar por el <i>listening</i> y de forma menos directa por el <i>reading</i> y el <i>writing</i>.</p>
---	--

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 15

¿Cree usted que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones implementadas por el docente en el aprendizaje de la asignatura de Inglés podría aportar a desarrollar mejores aprendizajes del *reading*?



Análisis

En la figura se puede observar que 34% de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo en que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones contribuyen a desarrollar la destreza del *reading*, en concordancia con este resultado se encuentra la opción de acuerdo con el 54%, siendo la de mayor

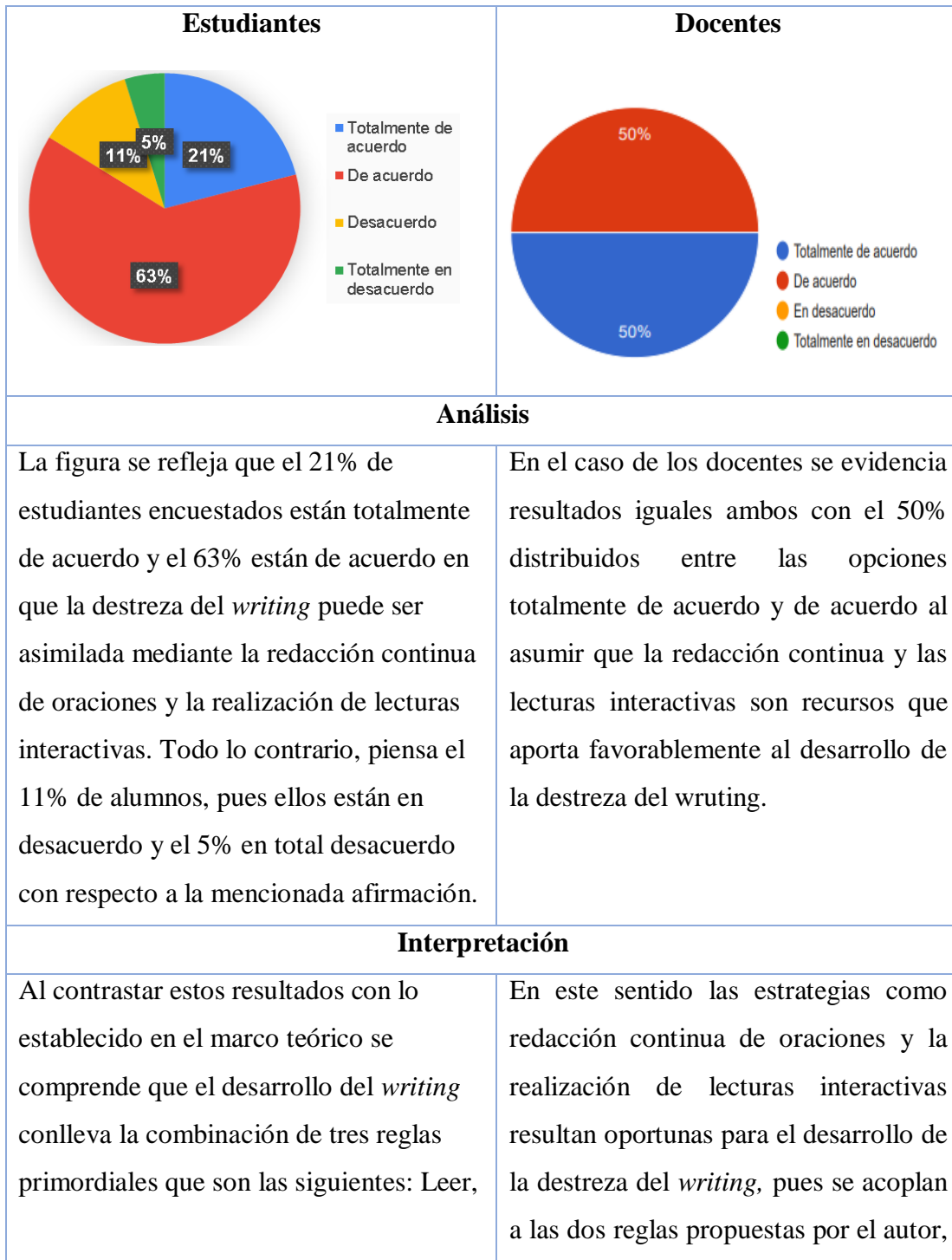
En cambio, para los docentes encuestados los libros digitales, videos de lectura o canciones son asumidos como recursos favorables para el desarrollo de la destreza del *reading*, esto se afirma con los resultados obtenidos, pues las opciones totalmente de acuerdo y de acuerdo comparten el mismo porcentaje con el 50% cada una, haciendo favorable

<p>porcentaje. En contraposición a estos resultados un mínimo de estudiantes que es el 8% están en desacuerdo y el 45% en total desacuerdo en el uso de los mencionados recursos.</p>	<p>la perspectiva que se establece en la pregunta.</p>
<p>Interpretación</p>	
<p>La lectura es considerada como una destreza primordial para aprender inglés, pues al leer en inglés los estudiantes desarrollan varias habilidades lingüísticas, es por ello que los recursos didácticos como libros digitales, videos de lectura o canciones resultan beneficiosos para el desarrollo de esta destreza, además que el docente puede darle el uso procedimental que considere a cada uno de los mencionados recursos.</p>	<p>En relación a lo mencionado, Ecoaula (2019), considera que la lectura es una herramienta maravillosa para el aprendizaje del inglés, pues favorece la ampliación de vocabulario, refuerza la ortografía y la gramática, ayuda a aprender la correcta pronunciación de los sonidos y permite que los estudiantes vayan reforzando las competencias lingüísticas, las mismas que le permitirán comprender un nuevo idioma.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 16

¿Considera usted que la destreza del *writing* en el aprendizaje del idioma inglés se podría aprender mediante la redacción continua de oraciones y la realización de lecturas interactivas?

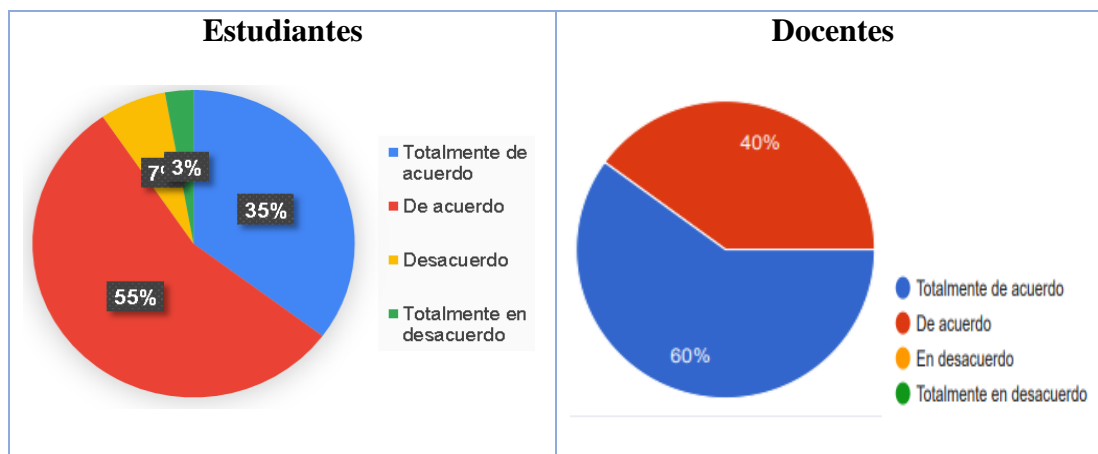


<p>escribir y la retroalimentar (British Council, 2021).</p>	<p>y sumado al proceso de retroalimentación ambas estrategias se fortalecen significativamente. Al momento de aprender el idioma inglés, el docente debe tener en cuenta que el sistema lingüístico se amplía progresivamente a medida que el aprendiz avanza en sus niveles de estudio y dominio del idioma.</p>
--	---

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 17

¿Considera usted que sería oportuno utilizar herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para el aprendizaje de la asignatura de Inglés?



Análisis

De la encuesta aplicada a estudiantes que el 35% están totalmente de acuerdo en que sería oportuno utilizar herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para el aprendizaje de la asignatura de

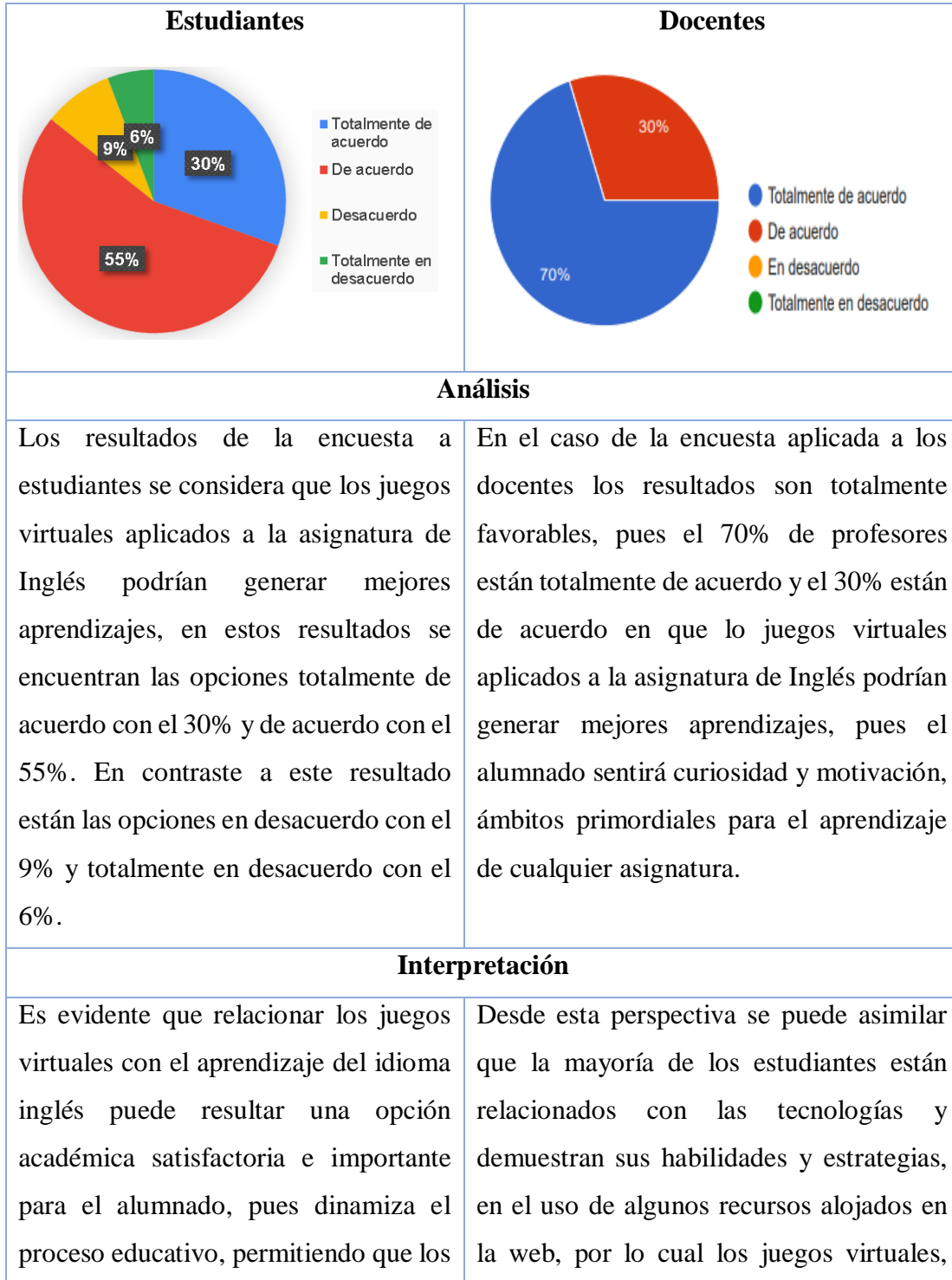
En el caso de la encuesta aplicada a docentes los resultados son totalmente favorables al igual que los resultados de los estudiantes, puesto que el 60% de los docentes están totalmente de acuerdo y el 40% están de acuerdo con el uso

<p>Inglés, seguido a este resultado se encuentra la opción de acuerdo con el 55%, y en contraposición a estos resultados tenemos las opciones en desacuerdo con el 7% y totalmente en desacuerdo con el 3%.</p>	<p>herramientas tecnológicas fundamentadas en juegos virtuales para el aprendizaje de la asignatura de inglés.</p>
<p>Interpretación</p>	
<p>En relación a estos resultados la mayoría de los encuestados tanto docentes como estudiantes, consideran oportuno la implementación de juegos virtuales, pues son una alternativa distinta para aprender inglés, además que beneficia y motiva el proceso educativo. Se debe considerar que al involucrar las herramientas tecnológicas en el aprendizaje es necesario cambiar las estrategias educativas con el fin de que las enseñanzas que se transmiten se adapten a los intereses del alumnado.</p>	<p>En la actualidad el uso de herramientas tecnológicas es frecuente por lo cual los docentes deben adaptarse a estas situaciones, de la misma manera las instituciones educativas, ya que no se puede hablar de calidad de los aprendizajes cuando un plantel no cuenta por lo menos con computadoras o cuando el docente desconoce de los diversos recursos digitales.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 18

¿Cree usted que los juegos virtuales aplicados a la asignatura de Inglés podrían generar mejores aprendizajes?

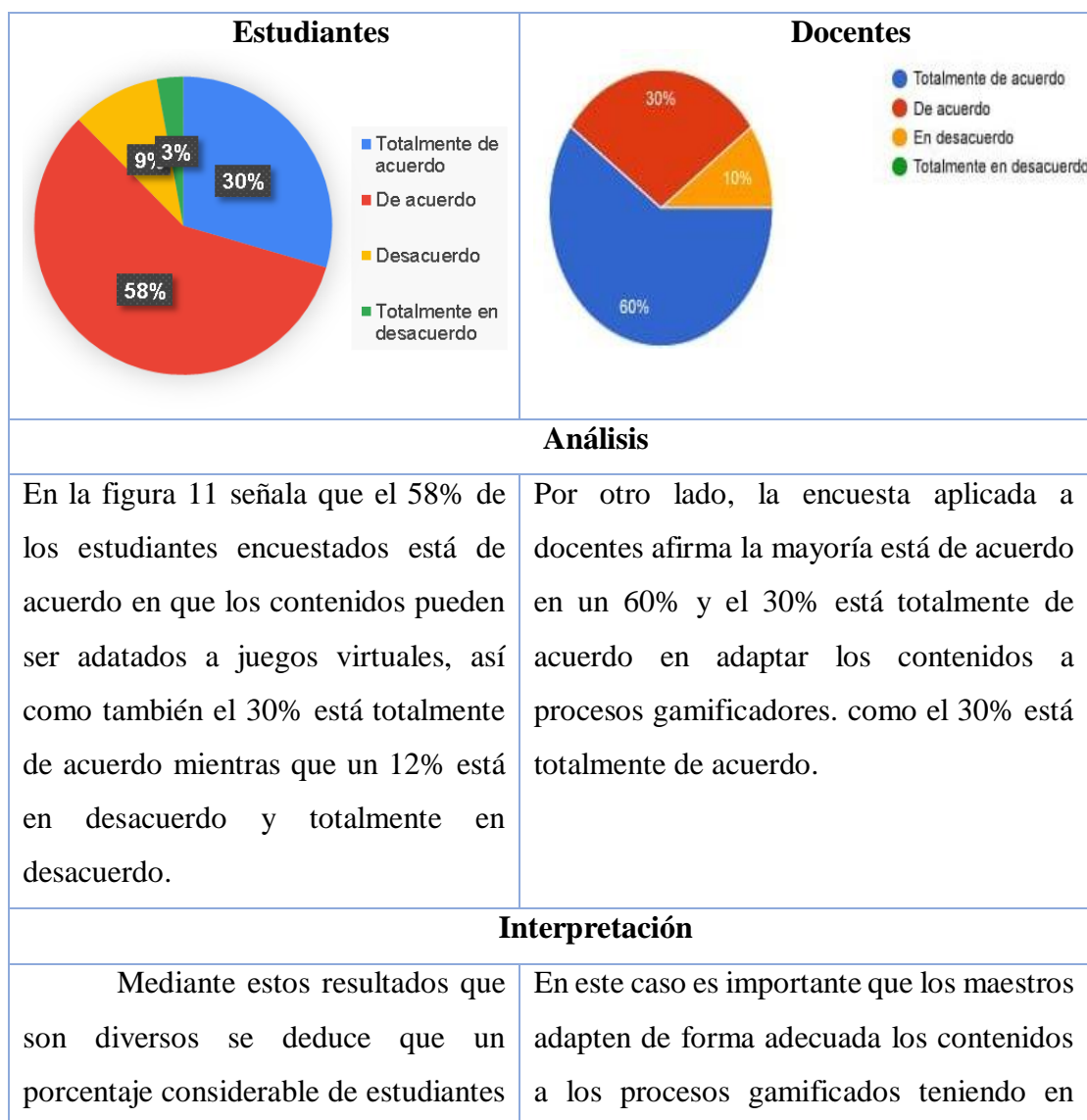


alumnos sean capaces de renovar su perspectiva hacia la asignatura y desarrollar su curiosidad, interacción y cooperación.	pueden utilizarse como recursos educativos en la enseñanza de la asignatura de Inglés con el fin de motivar su aprendizaje.
--	---

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 19

¿Cree usted que los contenidos que imparten el docente de la asignatura de Inglés podrían ser adaptados a juegos virtuales?

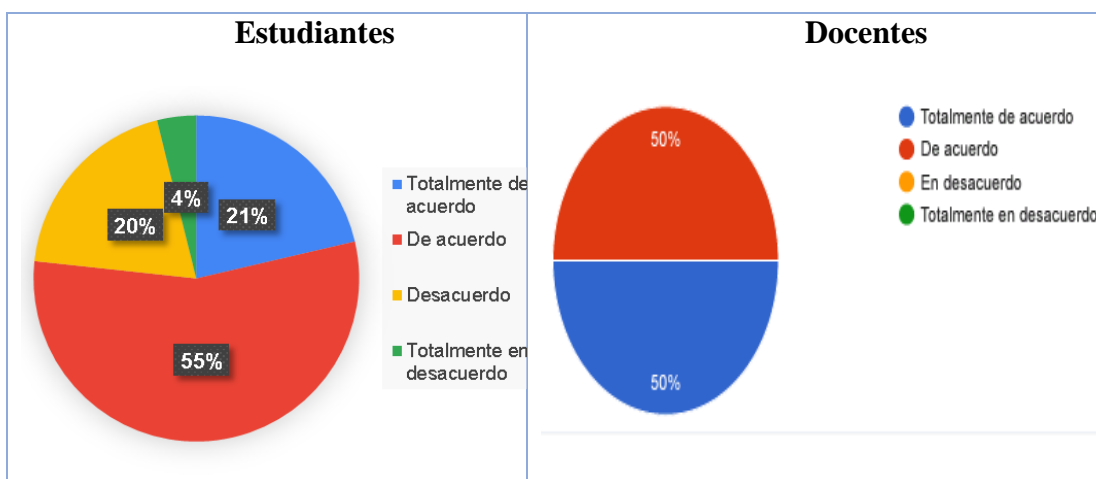


<p>y docentes que consideran que los contenidos que se imparten en la asignatura de inglés se adapten a juegos virtuales de una forma adecuada, con el fin de que el aprendizaje sea más activo, y que la costumbre de trabajar de forma tradicional sea una segunda opción.</p>	<p>cuenta la metodología lúdica. Es así que se considera que los docentes implementen métodos lúdicos en el aprendizaje, con el fin de que la mayoría de estudiantes vivencien nuevas formas de aprender y que a la vez su perspectiva vaya cambiando.</p>
--	--

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 20

¿Considera usted que la aplicación de retos y premios en cada uno de los juegos virtuales son aplicadas durante el aprendizaje del idioma inglés?



Análisis

El 55% de estudiantes encuestados están de acuerdo en la aplicación de retos y premios en los juegos virtuales durante el proceso de enseñanza aprendizaje al igual que el 21% de estudiantes están totalmente de acuerdo a diferencia de 24% se

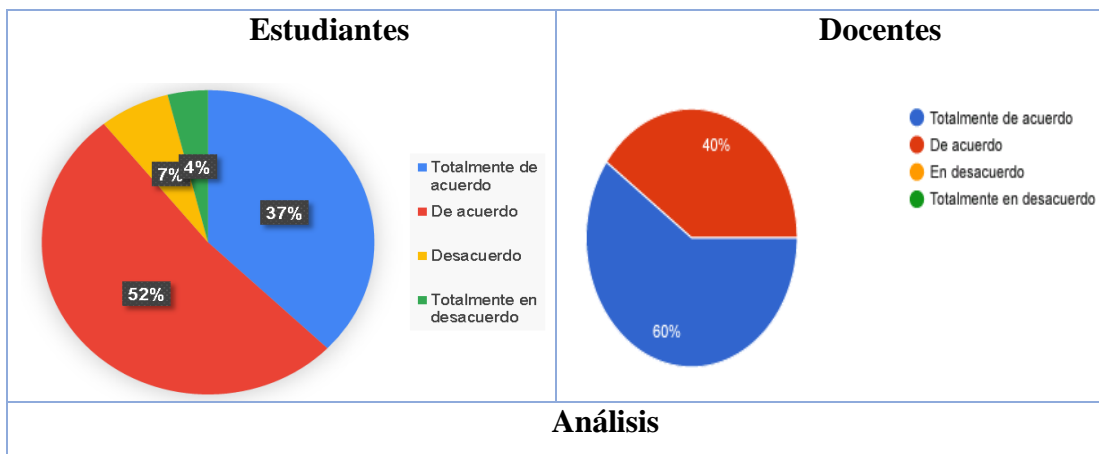
En el caso de los docentes el 100% la totalidad está totalmente de acuerdo y de acuerdo en aplica retos y premios en los juegos virtuales.

encuentra en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.	
Interpretación	
Es evidente que los juegos deben tener determinadas características como los diversos retos o desafíos que el jugador debe superar con el propósito de alcanzar la victoria, en este caso tanto docentes como estudiantes asumen como necesario estos dos ámbitos en los juegos educativos, pues de esta manera se puede generar mayor interés en el alumnado.	En este caso es importante que el docente de inglés deberá identificar aquellos juegos que cumplan con este propósito, pues de esta manera se estará cumpliendo con la parte esencial de la gamificación.

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 21

¿Considera usted que sería necesario el uso de juegos virtuales con dinámicas de cumplir objetivos, mejor puntuación, avanzar niveles, medallas y clasificación para mejorar los aprendizajes del idioma inglés?

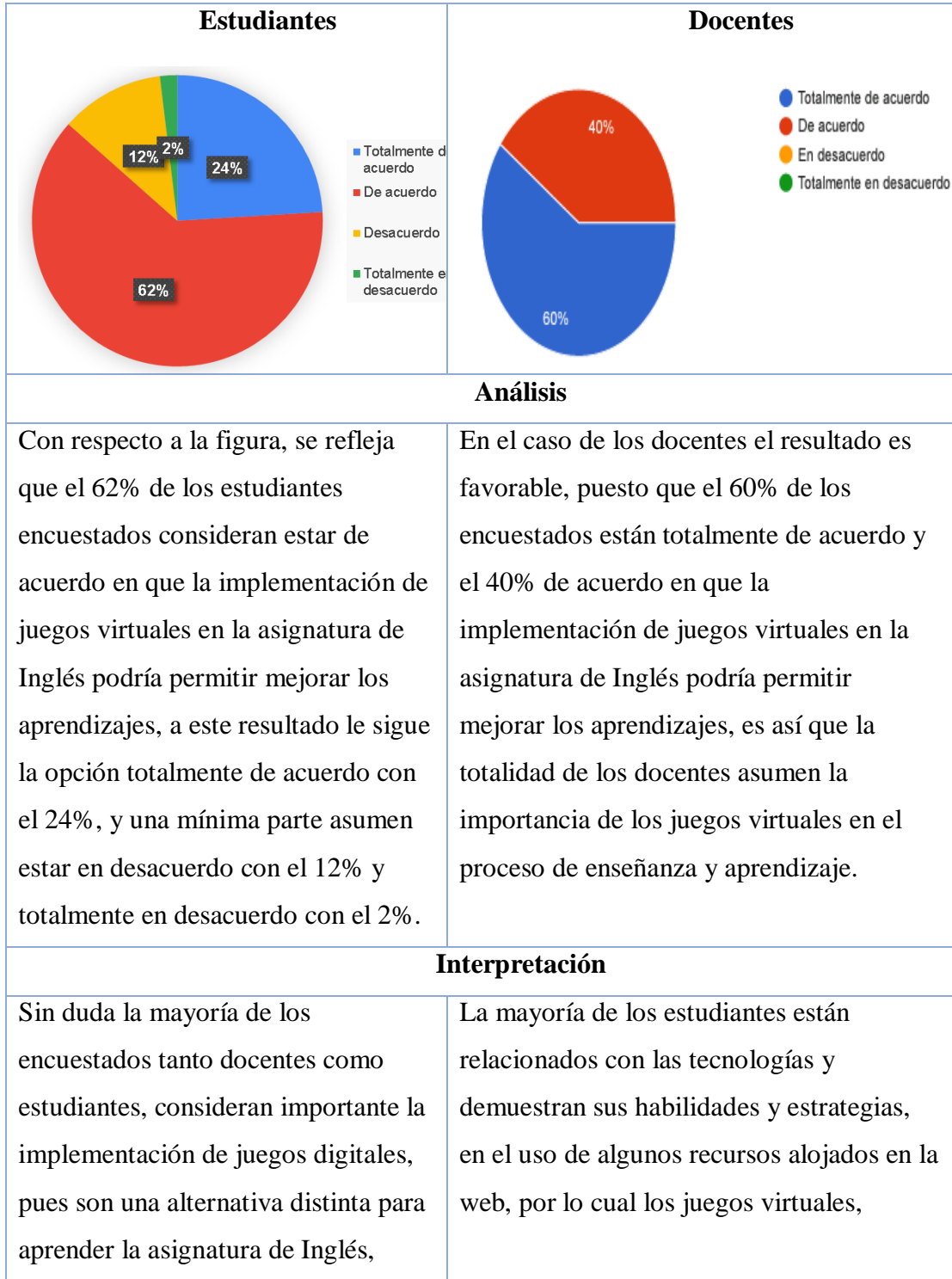


<p>De acuerdo con la figura se refleja que es necesario el uso de juegos virtuales con interacciones, fases, premios el cual influye en el proceso de aprendizaje del alumnado, el 52% de estudiantes acuerda que es necesario de igual modo el 37% está totalmente de acuerdo por el contrario el 11% es en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.</p>	<p>La encuesta aplicada a docentes el 60% está totalmente de acuerdo y el 40% de acuerdo con el uso de juegos virtuales.</p>
<p>Interpretación</p>	
<p>Es importante destacar las características esenciales de los juegos virtuales como es la mejor puntuación, avanzar niveles, medallas y clasificación, estos elementos del juego virtual hacen de ellos un desafío a superar o conseguir; además que genera competencia lo cual es la base en la que todo juego suele fundamentarse.</p>	<p>Se considera oportuno que los docentes identifiquen juegos virtuales que cumplan con estas características para generar competencia sana en los alumnos, por lo que el aprendizaje no se limitaría a lo cognitivo o disciplinar, sino que se desarrollarían diversas competencias y valores como el trabajo en equipo, la comunicación estratégica, la resiliencia y la empatía.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 22

¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales en la asignatura de Inglés podría permitir mejorar los aprendizajes?

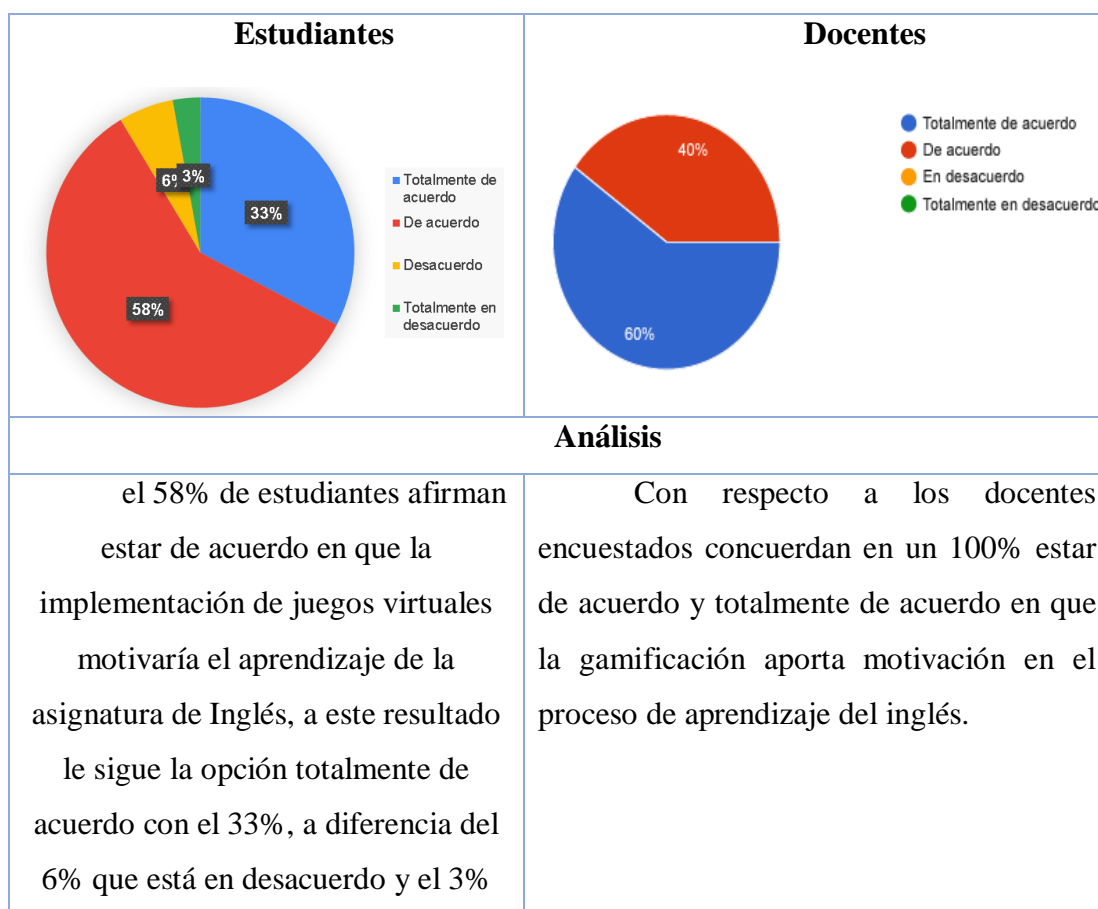


<p>además que beneficia y motiva el proceso educativo. Se debe considerar que al involucrar las herramientas tecnológicas en el aprendizaje es necesario cambiar las estrategias educativas con el fin de que las enseñanzas que se transmiten se adapten a los intereses del alumnado.</p>	<p>pueden utilizarse como recursos educativos en la enseñanza del idioma Inglés.</p>
---	--

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 23

¿Considera usted que la implementación de juegos virtuales te podría motivar a aprendizajes en la asignatura de inglés?

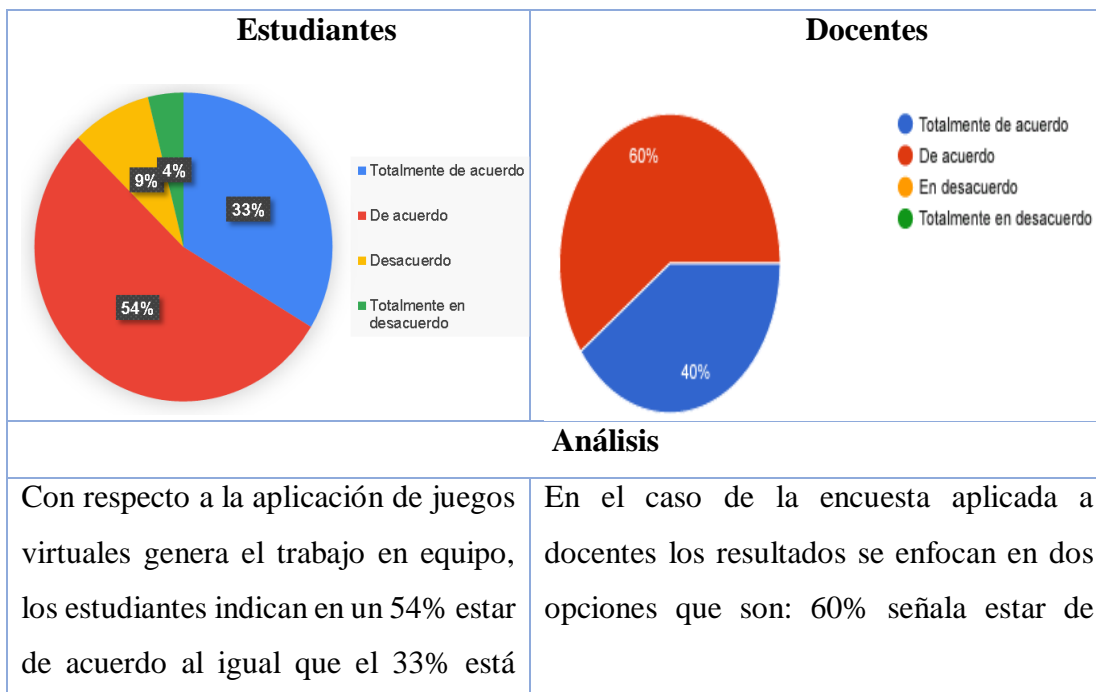


<p>totalmente en desacuerdo, resultado mínimo que se contrapone a la mayoría de los encuestados.</p>	
Interpretación	
<p>Los resultados de la encuesta aplicada permitieron evidenciar que la mayoría consideran que aplicar la gamificación motiva el aprendizaje del inglés, pues contribuye a asimilar de mejor manera las enseñanzas transmitidas y a la vez se puede alcanzar un mejor rendimiento académico.</p>	<p>La mayoría de los docentes encuestados, asumen la importancia que tiene enseñar Inglés a través de juegos virtuales, pues permite que los alumnos estén motivados e interesados por desarrollar las diversas actividades, lo cual posteriormente favorecerá a la obtención de mejores resultados académicos.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 24

¿Considera usted que el docente de Inglés podría aplicar juegos virtuales para promover el trabajo en equipo?

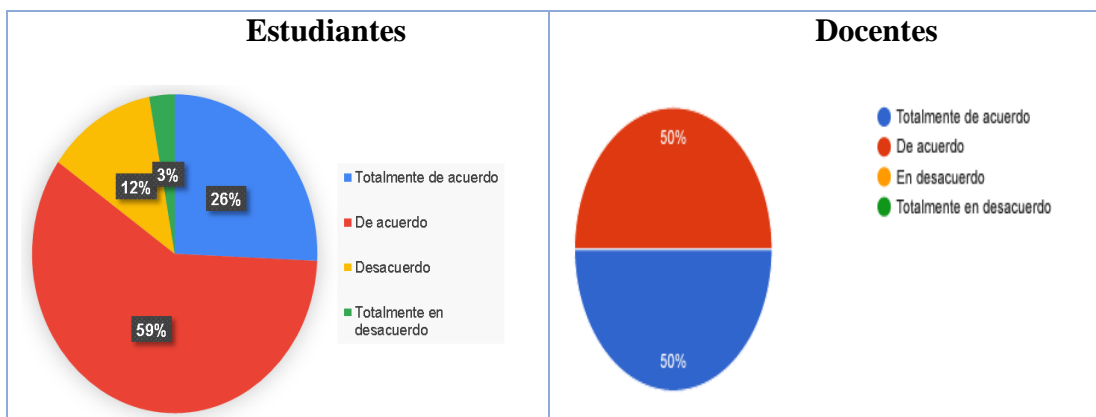


totalmente de acuerdo con esta afirmación mientras que en acumulación el 12% de alumnos están totalmente en desacuerdo y en desacuerdo.	acuerdo y el 40% totalmente de acuerdo con dicha afirmación.
Interpretación	
Es evidente que entre la gamificación y el trabajo en equipo existe una relación, por lo cual puede resultar una opción académica satisfactoria e importante para el alumnado, pues dinamiza desde la gamificación el proceso educativo, permite que los alumnos sean capaces de renovar su perspectiva hacia la asignatura y desarrollar su curiosidad, interacción y cooperación.	Es importante que los docentes empleen estrategias de trabajo colaborativo especialmente cuando de por medio se adaptan recursos gamificados, pues esto puede garantizar mayor interés y motivación en el alumnado.

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 25

¿Considera usted que al aplicar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés podría competir con sus compañeros hasta lograr ganar el juego?

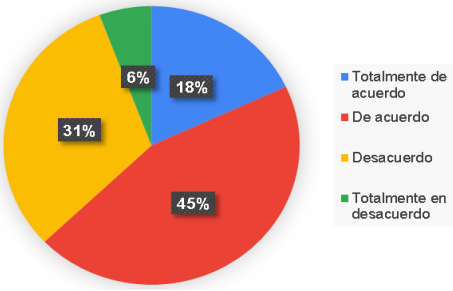
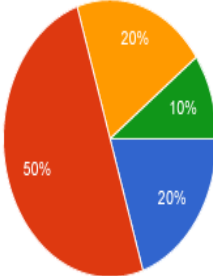


Análisis	
<p>Se observa que los estudiantes encuestados consideran que al aplicar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés le estimula a competir con sus compañeros deseando ganar el mismo, el 59% está de acuerdo y el 26% está totalmente de acuerdo por el contrario el 15% manifiesta estar en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.</p>	<p>Por su lado los docentes encuestados el 100% está totalmente de acuerdo y de acuerdo que los juegos virtuales influyen en los estudiantes a ser más competitivo.</p>
Interpretación	
<p>Con respecto a estos resultados, se comprende que la mayoría de los educandos y docentes están seguros de que la gamificación genera procesos competitivos al momento de aprender inglés.</p>	<p>Esta circunstancia se puede deber a que la dinámica de los juegos virtuales se estructura de esa manera, por parte los maestros de la asignatura de Inglés deben hacer de la competitividad un proceso respetuoso entre todos los alumnos, para evitar que los estudiantes que obtengan una derrota o baja puntuación en el juego virtual, les genere inseguridad ante los procesos competitivos.</p>

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 26

¿Considera usted que al implementar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés su principal objetivo podría ser ganar el juego, dejando a un lado el aprendizaje?

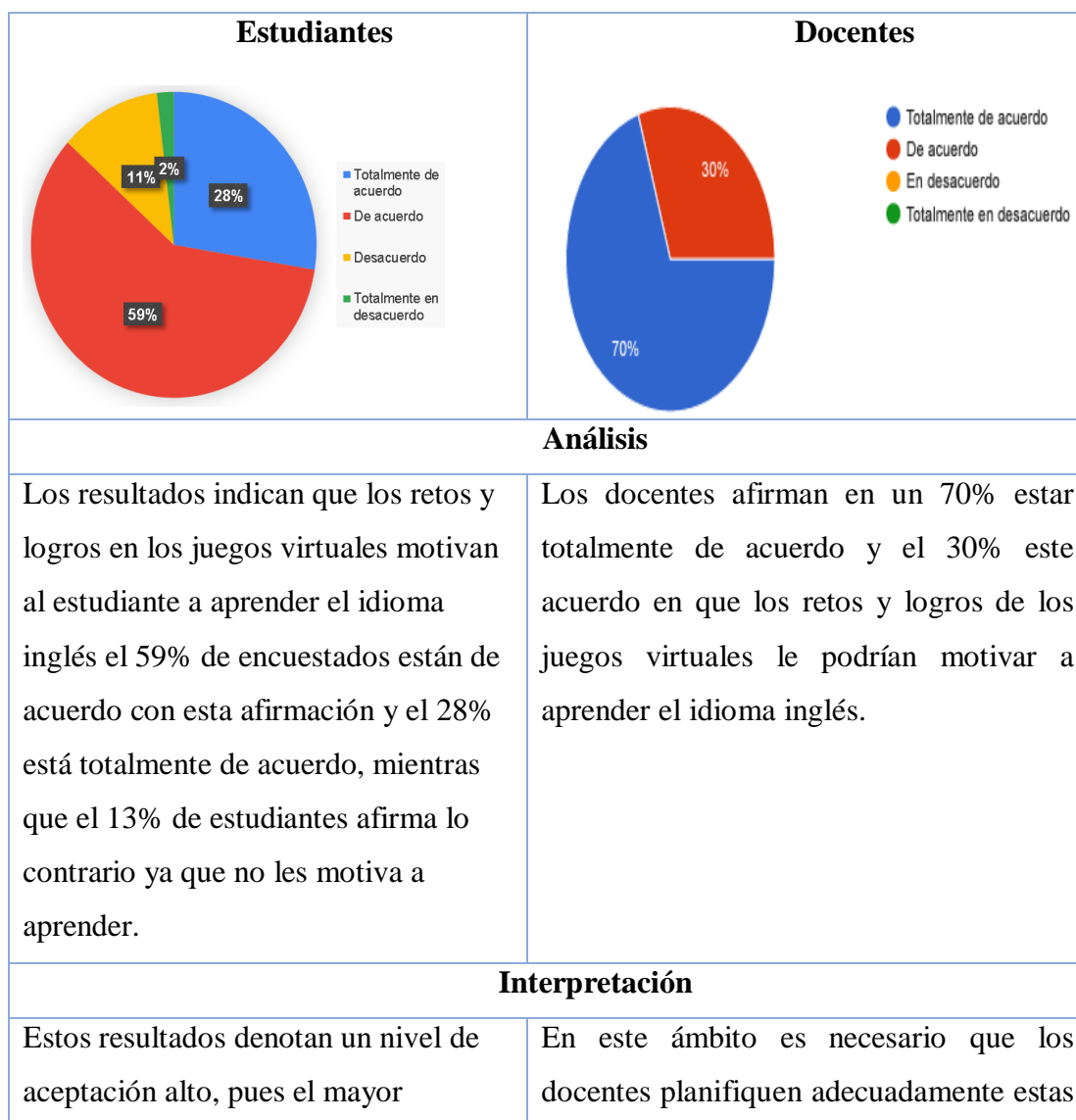
<p style="text-align: center;">Estudiantes</p> 	<p style="text-align: center;">Docentes</p> 
Análisis	
<p>Se han obtenido resultados un tanto discutibles, pues en el caso de los estudiantes asumen en un 18% estar totalmente de acuerdo y un 45% de acuerdo en que al implementar juegos virtuales en la enseñanza del idioma inglés su principal objetivo podría ser ganar el juego, dejando a un lado el aprendizaje, mientras que el 31% están en desacuerdo y el 6% totalmente en desacuerdo</p>	<p>En el caso de los docentes los resultados son similares al de los alumnos, ya que el 20% están totalmente de acuerdo y el 50% de acuerdo en que el objetivo del juego virtual sería ganar y no aprender, todo lo contrario, piensa el 30% de docentes que se encuentran en la sumatoria de las opciones en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.</p>
Interpretación	
<p>En relación a esta interrogante y resultados es oportuno que los docentes dejen bien en claro el propósito que tiene la gamificación y la responsabilidad que conlleva la misma en el proceso de enseñanza y</p>	<p>A pesar de estos resultados y supuesta perspectiva, la gamificación es una alternativa innovadora e importante en la educación actual, ya que se adapta a intereses de los estudiantes y contemporáneos, además que genera</p>

<p>aprendizaje del idioma inglés. En este caso es posible que algunos estudiantes no asuman a la gamificación con la seriedad, responsabilidad y compromiso necesario.</p>	<p>interés en los alumnos y este aspecto es primordial para enseñar el idioma inglés.</p>
--	---

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 27

¿Considera usted que los retos y logros de los juegos virtuales le podrían motivar a aprender el idioma inglés?

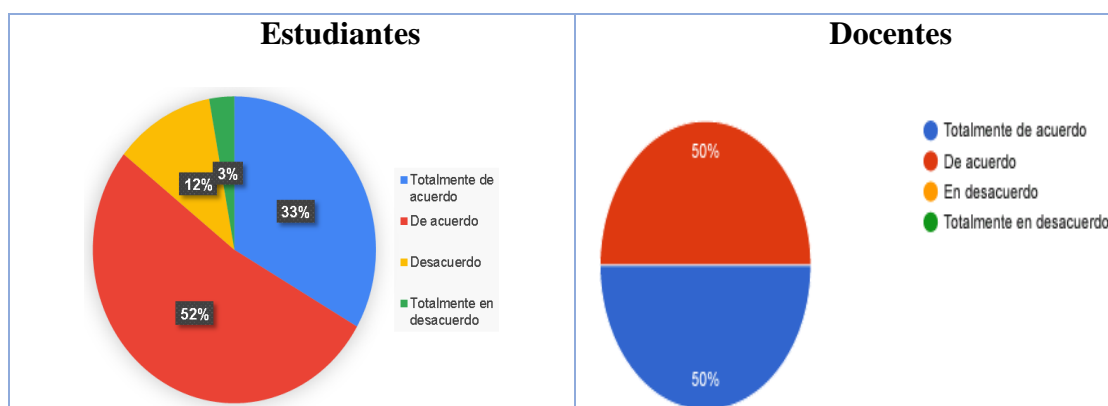


<p>porcentaje de respuestas se concentra en la opción de acuerdo y totalmente de acuerdo, dando a notar la importancia que tiene la gamificación y su dinámica de retos y logros en el desarrollo de clases entretenidas, motivadoras y que generan interés.</p>	<p>actividades para que los aprendizajes puedan ser satisfactorios y para ello es fundamental la aplicación de innovaciones metodológicas como la gamificación, ya que estas permiten a los estudiantes irse adaptando bajo procesos, y así puedan tener una perspectiva más favorable al aprender inglés.</p>
--	--

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Figura 28

¿Considera usted factible que el docente de la asignatura de inglés aplique estrategias interactivas basadas en juegos virtuales para mejorar el aprendizaje?



Análisis

<p>La figura refleja que el 57% de estudiantes afirman estar de acuerdo en que el docente implemente estrategias interactivas de gamificación con la finalidad de mejorar el aprendizaje, así mismo, el 33% está totalmente de acuerdo. Todo lo contrario, piensa el 15% de estudiantes encuestados</p>	<p>En el caso de los docentes encuestados el 50% alegan estar totalmente de acuerdo y el 50% de acuerdo en que es necesario aplicar estrategias interactivas de juegos virtuales para mejorar el aprendizaje.</p>
---	---

quienes en sumatoria están en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.	
Interpretación	
De acuerdo a estos resultados las opciones donde se concentran los porcentajes más altos son de acuerdo y totalmente de acuerdo, por lo cual se comprende que el uso de herramientas gamificadas aporta al aprendizaje del inglés. También es necesario mencionar que durante la pandemia en la modalidad teleeducación las herramientas digitales como <i>Wordwall</i> , <i>Quizziz</i> , <i>Kahoot</i> , <i>Liveworksheet</i> , fueron de uso constante, gracias a esto se popularizaron y en la actualidad la gamificación tiene gran incidencia en el proceso educativo, ya que es una forma de innovar la enseñanza del idioma inglés.	Es importante que los docentes de la asignatura de Inglés consideren que en el proceso educativo debe existir una variedad de estrategias metodológicas, técnicas y recursos que se fundamenten en las tecnologías de la educación, pues esto contribuye a que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo para el alumnado, respondiendo así a sus intereses.

Fuente: elaboración propia, realizada en Excel 2016 con licencia 16.0.4266.1001

Discusión de resultados

Los resultados que se hallaron luego de aplicar encuesta, fue que la mayoría de encuestados tanto docentes y estudiantes consideran que la gamificación es una herramienta importante para la educación, especialmente cuando se trata de enseñar y aprender inglés, pues mediante la utilización de diversas herramientas didácticas fundamentadas en las TIC, se genera interés por la asignatura, lo cual permite que el estudiante tenga curiosidad, atención y motivación para comprender el idioma inglés.

En la mayoría de las interrogantes un porcentaje considerable de profesores y alumnos asumen que al aprender o enseñar la asignatura de inglés se deben desarrollar ámbitos más didácticos y lúdicos, en este caso la gamificación resulta una forma oportuna de promover conocimientos de inglés en los alumnos, puesto que promueve cooperación, motivación, liderazgo, interés y autonomía, ámbitos que favorecen en el rendimiento académico de los educandos. Estas cualidades que se mencionan son sustentadas en los resultados de diversas interrogantes.

Cuando el proceso de enseñanza y aprendizaje se mantiene en una línea tradicional se puede generar diversos problemas que influyen en el proceso de asimilación de conocimientos, como por ejemplo la desmotivación, desinterés o bajo rendimiento académico, especialmente cuando se trata de aprender un nuevo idioma, pues esta requiere de la atención e interés por parte del estudiante para que pueda asimilar los aprendizajes de forma satisfactoria. En ese sentido para poder desarrollar aprendizajes motivadores, activos y dinámicos se plantea la implementación de la gamificación como una alternativa que contribuye a mejorar los procesos de comprensión y asimilación de la asignatura de Inglés.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Título de la propuesta

- “English Play”

Guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de inglés mediante el uso de gamificación del subnivel de Básica Superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega.

Datos informativos:

Institución: Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega

Nivel / subnivel: Subnivel Básica Superior

Curso: Décimo

N° de estudiantes beneficiados: 105

N° de docentes beneficiados: 10

Introducción

Las estrategias y recursos tradicionales utilizadas años atrás en el aula de clase por parte de los docentes han tenido que dar un giro y ser implementadas con recursos tecnológicos ya que en la actualidad se vive una era educativa digital donde todos los estudiantes deben tener la oportunidad de utilizarlas y a su vez estas actividades sean motivadoras e innovadoras logrando un mejor desempeño en el desarrollo de su aprendizaje. A través de los recursos interactivos, los estudiantes podrán jugar, divertirse y aprender sabiendo que en estas edades es muy importante el juego para su aprendizaje, pues beneficiaría el aprendizaje del alumnado, es así que desde esta perspectiva viene el tema de esta propuesta de gamificación para la asignatura de Inglés en el nivel de básica superior.

La presente propuesta ha sido denominada “English Play”, y mediante la cual se impulsa el uso de diversos recursos interactivos en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, el desarrollo de sus ámbitos primordiales como el *listening, speaking, writing, reading*. Se tendrá en cuenta el buen y oportuno uso de recursos gamificados, los cuales permitan mejorar y fortalecer el desarrollo de aprendizajes lingüísticos del idioma inglés aportando así a un aprendizaje significativo y a adquirir completamente las destrezas destinadas para este subnivel.

Justificación de la Propuesta

Los recursos interactivos son herramienta tecnológicas las cuales son utilizadas con distintos fines, en este caso de la propuesta en curso se utilizarán con fines educativos donde los estudiantes tendrán la posibilidad de interactuar en varios elementos gamificados, además que servirán como una retroalimentación en su proceso de aprendizaje, por medio de juegos, imágenes, gráficos, audios, videos, entre otras opciones que se pueden generar a través de cada una de las características de los recursos interactivos, los cuales generan vínculos de estimulación sensorial auditivo y visual, convirtiendo así, una innovadora manera de expresarse y desarrollarse la comprensión del idioma inglés.

En este sentido la gamificación es una alternativa que permite generar atención en los estudiantes y mejorar la comprensión de las diferentes temáticas que se imparten en la asignatura de inglés. Desde esta perspectiva la presente propuesta, se establece a través de una guía digital, de fácil acceso la cual permitirá a los docentes conocer los recursos interactivos y aplicarlos en sus horas de clase y después, como un apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de la comprensión y aprendizaje del idioma inglés.

Descripción de los destinatarios y responsable

La presente propuesta está destinada a los docentes de la asignatura de Inglés y estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega del décimo de básica

correspondiente al nivel de básica superior, pues son ellos quienes utilizarán directamente esta herramienta didáctica. En el caso de los responsables serán los docentes que imparten clases de inglés en el décimo de básica. También se considera como beneficiarios a docentes, estudiantes o personas que estén ligadas al ámbito educativo y que tengan a bien hacer uso de la presente propuesta desde una perspectiva teórico-práctico o como sustento para el desarrollo de otros proyectos.

Valoración de la Propuesta

Guía de recursos didácticos fundamentados en la gamificación para su valoración se recurre al criterio de aceptación y aprobación de la propuesta de dos especialistas con experiencia en el proceso de enseñanza del idioma inglés al M.Sc. William Guachamin en grado académico Magíster en Innovación y liderazgo Educativo, docente en el área de inglés, la M.Sc. Rebeca Espinoza en grado académico Magíster en Innovación y liderazgo Educativo, docente en el área de inglés, quienes con su experiencia realizaron la valoración, en los ítems como la fuente de argumentación de los conocimientos sobre el tema con la siguiente valoración (alto, medio, bajo) con los criterios de valoración de muy aplicable, aplicable, poco aplicable e inaplicable.

Análisis de factibilidad

Esta propuesta es de fácil y libre acceso, el cual no necesita mayores insumos dentro y fuera del aula más que los recursos tecnológicos, correo de Gmail y conexión a internet, para que los estudiantes puedan disfrutar de los diversos recursos informativos y gamificados establecidos para la asignatura de inglés. Estos recursos se establecerán en un aula virtual, estando al alcance de docentes y estudiantes siendo una parte importante para el desarrollo de aprendizajes más activos y entretenidos, incluso los representantes legales pueden tener el acceso a ella. Por eso se considera factible esta propuesta debido al alcance y beneficios que esta tendría al poder utilizarla.

La elaboración la propuesta de la guía de recursos interactivos gamificados se valorará de acuerdo a la perspectiva de los usuarios, que en este caso los beneficiarios

directos de esta guía serán docentes y estudiantes entonces esta valoración se realizará luego de que se aplique estos recursos interactivos en el desarrollo del aprendizaje. De tal manera que, al ejecutar estos recursos interactivos en las horas de clase, se pueda generar opiniones, a fin de mejorar el funcionamiento de los recursos interactivos, de acuerdo a los requerimientos estudiantiles y por ende alcanzar los objetivos propuestos y fortalecer el aprendizaje en el desarrollo del *listening, Reading, writing, speaking*.

Para la evaluación de la funcionalidad de la guía, se empleó una rúbrica que permita verificar la satisfacción y funcionalidad. En la misma se solicitó la valoración de la página en varios ámbitos que se detallan a continuación.

Categoría	Indicador	SI	NO
Accesibilidad y manejo	Se accede con facilidad al juego virtual y es de fácil manejo		
Indicaciones	Las indicaciones en cada juego virtual son comprensibles.		
Presentación	La información se presenta de forma ordenada, coherente y entendible para el usuario.		
Contenidos	Se aborda temáticas relacionadas con la asignatura de Inglés del subnivel de Básica Superior.		
Recursos	Las presentaciones, videos, juegos digitales, talleres, etc. contienen información relacionada a cada temática		
Actividades	Las actividades planteadas refuerzan los conocimientos y mejorar los aprendizajes.		
Evaluación	Los recursos de evaluación están relacionados con la temática abordada en cada módulo, para lo cual se utiliza quizziz y kahoot u otras herramientas de evaluación.		
Utilidad	Considera útil esta herramienta gamificada y la plataforma de Classroom para reforzar los conocimientos.		

Objetivos de la propuesta

General

- Diseñar una guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023.

Específicos

- Identificar actividades y recursos relacionado a estrategias gamificadas para el fortalecimiento de las habilidades del inglés en los estudiantes del décimo de básica de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega.
- Establecer juegos digitales basados en las destrezas con criterio de desempeño del currículo del subnivel Básica Superior de la asignatura de inglés.
- Exponer diversos recursos fundamentados en la gamificación para mejorar el aprendizaje de la asignatura de inglés.

Marco referencial

Desarrollo del proceso de enseñanza a través de la gamificación

Es importante que los docentes de la asignatura de inglés implementen didácticas que promuevan la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente aquellas que impacten a los alumnos. Sin duda implementar la gamificación en la educación favorecerá el aprendizaje autónomo, mejorar el grado de retención y transforman el aprendizaje en una acción activa, atractiva y lúdica, lo cual permite obtener mejores resultados en el rendimiento académico de los estudiantes. Es así que para el desarrollo del proceso de enseñanza a través de la gamificación se requiere de los siguientes ámbitos:

- Aplicación de métodos innovadores y manejo de las Tic fundamentados en la gamificación por parte del equipo docente, para fomentar la participación y protagonismo del estudiante.
- Establecer un plan de acción de la implementación y manejo de recursos gamificados en el proceso educativo.
- Verificar el rendimiento académico de los estudiantes tras la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Aplicar un proceso de gestión por parte de las autoridades en base a la implementación de la gamificación bajo metodologías activas.
- Verificar las planificaciones elaboradas por los docentes e identificar si implementan el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza.
- Revisar estratégicamente el diseño pedagógico y las actividades realizadas por los docentes en relación a la gamificación.

Cabe mencionar que en el desarrollo de la enseñanza a través de la gamificación se requiere de recursos humanos y materiales para el buen desarrollo de procesos educativos virtuales. Al implementar las didácticas innovadoras como es la gamificación se puede reforzar aún más los contenidos transmitidos manteniendo el interés en las asignaturas y a la vez generando aprendizajes significativos.

Gamificación

Ifema (2020), manifiesta que el principal propósito de la gamificación es incrementar la motivación en la realización o utilización de productos, aplicaciones o servicios, tras convertirlos en elementos más divertidos, dinámicos y atractivos para el ámbito educativo con el fin de incrementar la participación, el involucramiento y la interacción en el aprendizaje, pues las personas, generalmente, tienen una receptiva favorable y adquieren un compromiso mayor con la dinámica o proyectos en cuestión. En la actualidad el uso de videojuegos es un elemento que llama el interés de los individuos más jóvenes, es así que adaptarlos a la educación resulta una estrategia adecuada, puesto que la enseñanza se adapta a los intereses del estudiante.

La gamificación adaptada al proceso de enseñanza y aprendizaje, se constituye en una estrategia que permite mejores resultados formativos, pues su pertinencia para la aplicación responde mayoritariamente a las necesidades de los estudiantes. Para implementar la gamificación en el aula se debe partir desde el análisis situacional de los alumnos en base al uso de las TIC, siendo estas un ámbito trascendental en el proceso académico, para ello se propone aplicar las siguientes alternativas, planteadas por García (2013), se debe iniciar desde el análisis del contexto educativo en la cual se aplicara el ambiente virtual, y para ello es necesario adaptar el diseño instruccional pues permitirá analizar y comprobar la factibilidad del uso de las TIC que el maestro utilizará en el proceso educativo, también se recomienda identificar los intereses de los estudiantes hacia el proceso educativo, es decir comprender la forma como quiere aprender el alumno y como asimila de mejor manera los conocimientos, el docente debe ser consciente de la importancia que tiene la construcción del aprendizaje significativo además del desarrollo de las destrezas y capacidades de los educandos, para lo cual se debe conocer las fortalezas y debilidades educativas del grupo con el que se trabaja.

Quizziz

En la presente propuesta se ha implementado la herramienta gamificada de Quizziz, pues esta permite evaluar a los estudiantes de forma lúdica y entretenida, haciendo de la evaluación una experiencia distinta que genera un proceso más ameno y divertido para el alumno. Román (2022), menciona que quizziz es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, esta ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma. Sin duda quizziz se constituye en una herramienta de gamificación primordial que facilita el trabajo del docente y genera curiosidad en el estudiante.

Wordwall

Aguera (2022), menciona que Wordwall es una herramienta de gamificación que ayuda al profesorado a crear de manera sencilla y rápida multitud de recursos para la enseñanza, en un inicio esta herramienta establece cinco formatos en la opción gratuita e ilimitados en la opción Premium (pagado). Para desarrollar una actividad, basta con elegir una plantilla e introducir el contenido para elaborar una actividad o juego a modo de cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar la palabra faltante, ruedas del azar, juegos de buscar la coincidencia, etc. Wordwall ofrece diferentes opciones de configuración. Se puede pedir a los alumnos que pongan el nombre, se puede definir una fecha límite para realizar la actividad o mostrar la clasificación de los participantes que han realizado la prueba.

Liveworksheet

Liveworksheets es considerada una herramienta interactiva de educación que genera actividades que permiten a los estudiantes fortalecer los conocimientos adquiridos. Para Moya (2020), menciona que liveworksheets ayuda mucho a la hora de aplicar o enviar actividades a los alumnos en el entorno de enseñanza a distancia o clases online. Esta web permite que el profesor cree fichas que puedan ser utilizadas de manera online además de interactivas. El funcionamiento de Liveworksheets es muy sencillo, se inicia con el registrarnos como profesores o estudiantes, en el caso de ingresar como profesor se podrá añadir fichas y crear cuadernos de ejercicios, para registrarse como profesor tan solo necesitas crear una cuenta con un email y un usuario. Al realizar estas actividades los alumnos se muestran más motivados, y de igual manera el trabajo de los profesores se sintetiza porque la corrección les llevará menos tiempo.

Educaplay

De acuerdo con el Ministerio de Educación Pública (2020), Educaplay es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales. Está orientada a crear una comunidad de

usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases. Educaplay, permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Desarrollo de la propuesta

La presente propuesta contiene actividades gamificadas que tratan de promover el desarrollo de mejores aprendizajes de los estudiantes de decimo de básica, dando la oportunidad de que los alumnos aprendan mientras juegan. Esta circunstancia promoverá la motivación, interacciones sociales, emociones, curiosidad, y sobre todo se estaría potenciando las diferentes habilidades de aprendizaje basadas en las destrezas requeridas en el idioma inglés.

Es importante mencionar que para el desarrollo de las actividades gamificadas los docentes deben estar en la capacidad de promover motivación a los estudiantes por medio de actividades nuevas e innovadoras, y que en la actualidad brindan la posibilidad de que los alumnos aprendan por medio de la tecnología. Considerando así que el aporte significativo en el aprendizaje de la asignatura de Inglés permitirá alcanzar mejores resultados académicos.

La propuesta se implementará con una transmisión de información y dando a conocer a los docentes, sobre los recursos interactivos y gamificados que se proponen en la asignatura de Inglés, estos son: *Quizizz, Kahoot, Liveworsheet, Wordwall, EducaPlayy*, entre otros recursos que se adapten a la asignatura de Inglés especialmente al subnivel Básica Superior. Todo esto se encuentra organizado en la plataforma de Google Classroom, en este espacio virtual los estudiantes y docentes podrán tener acceso a las diversas actividades propuestas. Es importante mencionar que de acuerdo a cada una de las necesidades que se encuentren en las aulas de clase, se podrán modificar y direccionar las diferentes actividades, para que se puedan cumplir con los

objetivos planteados en la clase y adquirir las destrezas que corresponden al currículo del subnivel de Básica Superior de la asignatura de inglés.

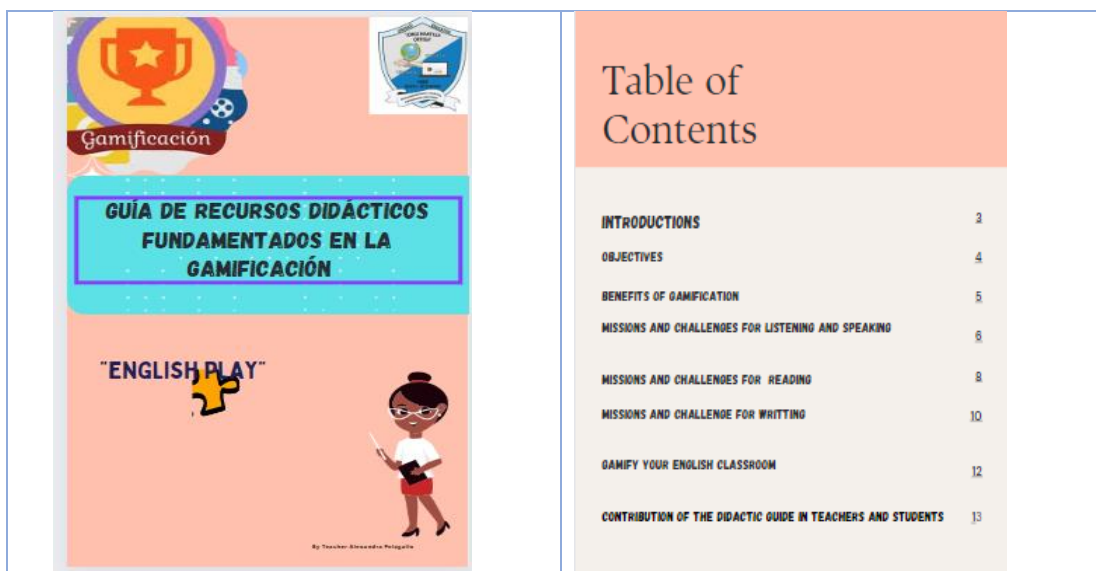
Se aplican las siguientes actividades concatenados con temas y subtemas de los temas a tratar y su aplicación que ayuda a influir en el comportamiento de las diferentes habilidades de los estudiantes, los temas se encuentran acorde a la destreza de la unidad que se está trabajando de acuerdo a los Módulos de inglés de igual manera al currículo nacional de lengua extranjera. Adaptándole a actividades gamificadas con misiones y retos con cada uno de los temas.

PROPUESTA GAMIFICADA APLICADA A LA ASIGNATURA DE INGLÉS				
<i>Destreza Skill</i>	<i>Temas Topic</i>	<i>Subtemas Subtopics</i>	<i>Nivel/subnivel Level</i>	<i>Contenidos curriculares Curricular Contents</i>
Listening and Speaking	Past Experience	Last weekend Simple past regular verbs Talk about past routines	Educación General Básica (sublevel Superior and Bachillerato General Unificado)	Curricular Thread Oral communication EFL 4.2.9 Use new words and expressions which occur in conversations in the personal and educational domains, and make use of such terms and expressions
Reading	Past Actions and narrative device to give background	Reading Comprehension About simple past Cross curricular Content		Curricular Thread Reading EFL 4.3.3. Find specific predictable information in short, simple texts in a range of age- and level-appropriate topics.

Writing	My last vacations	Action verbs in past form Write about their last vacation Grammar		Curricular Thread Writing EFL.4.3.2 Writing new words and phrases in a vocabulary notebook.
----------------	-------------------	---	--	---

Propuesta English Play

La propuesta “English Play” ha sido diseñada a manera de libro digital para brindar una fácil maniobrabilidad, en cada una de las páginas se encuentran diversas actividades fundamentadas en la gamificación para que aquellos educadores del idioma inglés que busquen innovar el proceso hagan uso de la presente propuesta.



Para ingresar pueden hacerlo mediante el siguiente enlace o también a través del código QR, ahí podrán evidenciar la propuesta en una presentación digital:

En Canva:

https://www.canva.com/design/DAFhuZICI_o/pZBdYOrE1OnmsppYUsJtrA/watch?utm_content=DAFhuZICI_o&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink


En Flippingbook:

<https://online.flippingbook.com/view/758407826/>

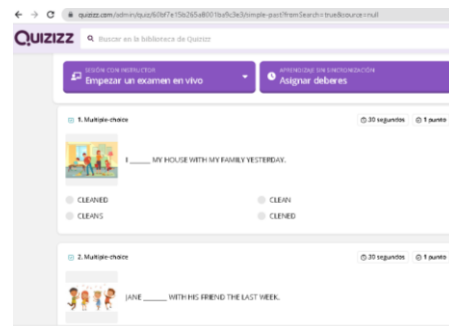


Actividades

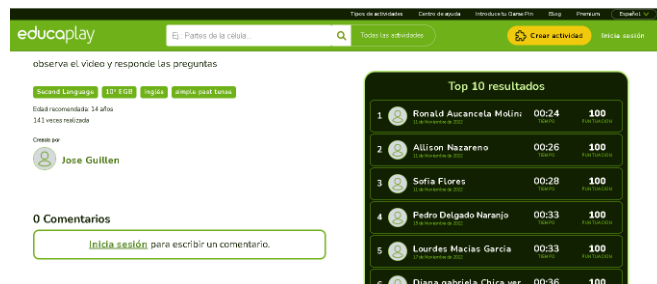
Misiones y retos de Listening y Speaking

	ACTIVITY N°1 LISTENING ACTIVITY	YEAR 2022-2023
Title	Listening and Speaking Skill Simple Past	
Objective	Interact with others using self-monitoring and self-correcting strategies as well as appropriate nonverbal and oral communication features.	
Oral Communication Skill Listening and speaking	EFL 4.1.8 Use suitable vocabulary, expressions, language and interaction styles for formal and informal social or academic situations in order to communicate specific intentions in online and face-to face interactions EFL 4.2.9 Use new words and expressions which occur in conversations in the personal and educational domains, and make use of such terms and expressions wherever appropriate and necessary.	
Resources	Challenge N°1	

Listen the past verbs and complete
<https://quizizz.com/admin/quiz/60bf7e15b265a8001ba9c3e3/simple-past?fromSearch=true&source=null>



Challenge N°2
Watch and listen the video about simple past
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13371285-what-did-you-do.html>



Challenge N° 3

Listen the verbs and select the correct form

<https://www.learningchocolate.com/content/simple-past-1>



¡Escanéame!

Methodological Strategies

ANTICIPATION

Practicing the vocabulary through platform quizziz

CONSTRUCTION

Watching the video and wonder about the simple past activities

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13371285-what did you do.html>



¡Escanéame!



CONSOLIDATION

Reinforce the knowledge about simple past using <https://www.learningchocolate.com/content/simple-past-1>

Evaluation

Evaluation Criteria

Listening for information: Follow and understand short, straightforward audio messages and/or the main idea/dialogue of a movie or cartoon (or other age-appropriate audio-visual presentations)

Challenge N°4




Create a record where students have to record an one minute audio about What did you do yesterday?

If the student complete the challenge, They will win some points or medals.

<https://vocaroo.com/>



Misiones y retos para Reading

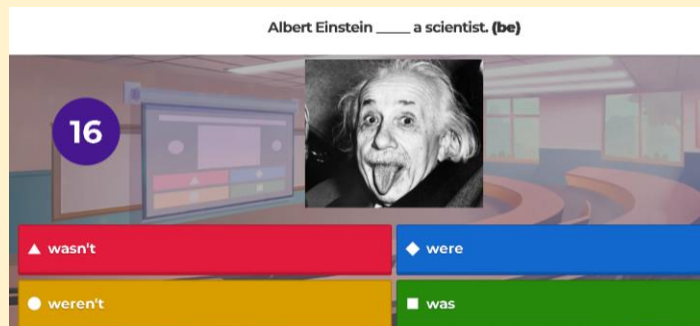
	ACTIVITY N°1 READING ACTIVITY	YEAR 2022-2023
Title	Reading Skill by games	
Objective	Read, gather, view and listen to information from various sources in order to organize and discuss relationships between academic content áreas	
Reading skill	EFL 4.3.3. Find specific predictable information in short, simple texts in a range of age- and level-appropriate topics. (Example: biographies, news articles, narratives Reading a short story from the Internet and highlighting interesting facts, then comparing them with those of a partner.	
Resources	Challenge N°1 Check the vocabulary and practice using the flash cards https://wordwall.net/es/resource/7203417/verbs  	



Challenge N°2

Read the sentences about simple past and complete by game

https://kahoot.it/challenge/03585289?challenge-id=c98d6f19-3405-4bd1-965e-c3aa54027e9c_1683163727787



Challenge N° 3

Solve the crossword about simple past game

https://www.educaplay.com/learning-resources/14712168-simple_past_verbs.html



¡Escanéame!



Methodological Strategies

ANTICIPATION

Checking the vocabulary using different words by motivating of students

<https://wordwall.net/es/resource/7203417/verbs>



¡Escanéame!



CONSTRUCTION

Reading the sentences about simple past using a game and practicing the new vocabulary.

https://kahoot.it/challenge/03585289?challenge-id=c98d6f19-3405-4bd1-965e-c3aa54027e9c_1683163727787



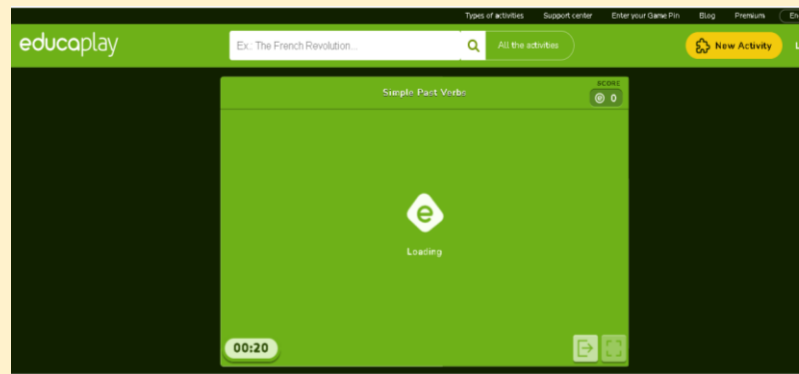
Leonardo da Vinci ____ a writer. (be)



CONSOLIDATION

Solving the crossword puzzle about verbs of simple past form using educaplay tool

https://www.educaplay.com/learning-resources/14712168-simple_past_verbs.html



Evaluation

Evaluation Criteria

Challenge N°4
Mission Assessment
Read the story and select the main idea the best scores will be the winner
<https://www.roomrecess.com/mobile/MainIdea/play.html>




Correct: 4
Wrong: 0
Grade: F

Fred is a huge grey mouse. He lives in an old red barn. The barn keeps him warm in the winter and cool in the summer. It also protects him from cats.

The barn is a good place for Fred.
Fred is a huge grey mouse.
Mice are afraid of cats.

<https://www.roomrecess.com/mobile/ReadingTone/play.html>

Misiones y retos de Writing

	ACTIVITY N°1 WRITING ACTIVITY	YEAR 2022-2023
Title	Writing Skill by games	
Objective	Recognize that various types of writing require different language, formatting and special vocabulary	

<p>Writing skill</p>	<p>Writing new words and phrases in a vocabulary notebook. Write short sentences using the grammar structure and create short paragraphs.</p>
<p>Resources</p>	<p>Challenge N°1 Listen the verbs and practice writing. https://www.educaplay.com/learning-resources/6969709-irregular_verbs.html</p> <div data-bbox="711 680 959 989" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="708 1031 1393 1318" data-label="Image"> </div> <p>Challenge N°2 Write the correct verb and put in order the following sentences https://www.educaplay.com/learning-resources/13066761-writing_practice.html</p>



¡Escanéame!



Challenge N° 3

Create and write a story about your daily routines using some different pictures and correct sentences.

<https://www.storyboardthat.com/es/creador-de-guiones-gr%c3%a1ficos>



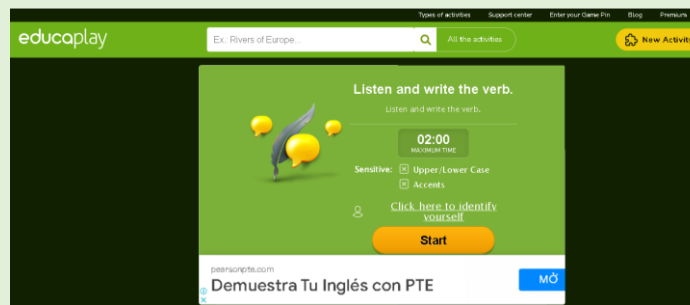
¡Escanéame!



Methodological Strategies

ANTICIPATION

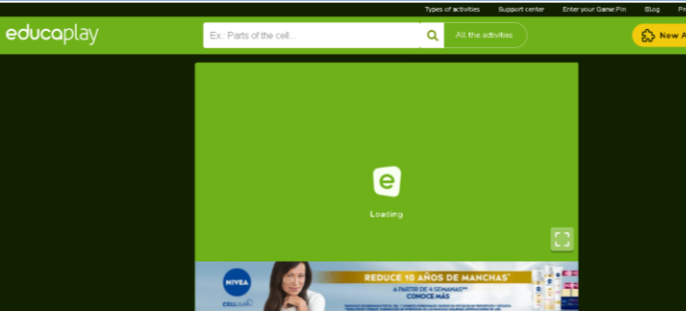
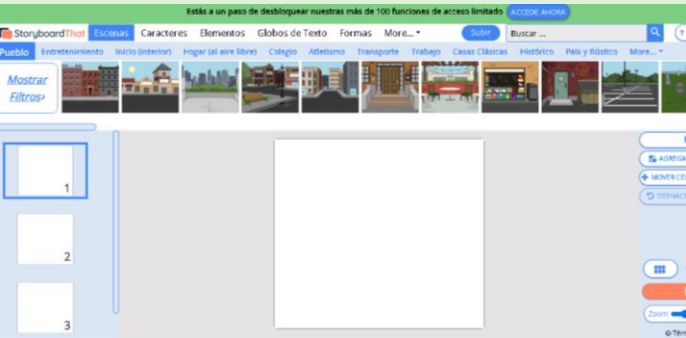
Listening the verbs and practice writing.
https://www.educaplay.com/learning-resources/6969709-irregular_verbs.html



CONSTRUCTION

Writing the correct verb and put in order the following sentences
https://www.educaplay.com/learning-resources/13066761-writing_practice.html

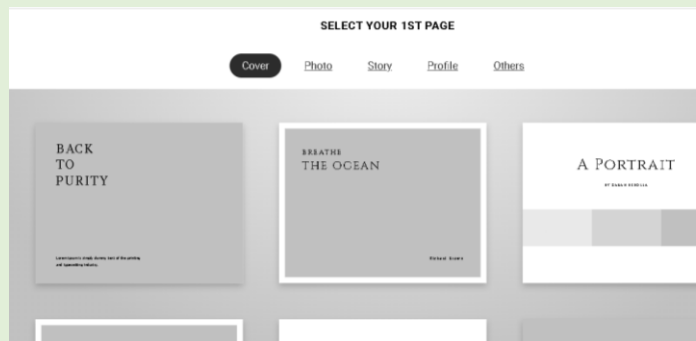


	 <p>CONSOLIDATION Creating and write a story about your daily routines using some different pictures and correct sentences. https://www.storyboardthat.com/es/creador-de-guiones-gr%C3%A1ficos</p> 
<p>Evaluation</p>	<p>Evaluation Criteria</p> <p>Produce a short simple paragraph to describe people, places, things and feelings in order to influence an audience and use linking words to write other narratives on familiar subjects.</p>

Challenge N°4
Mission Assessment

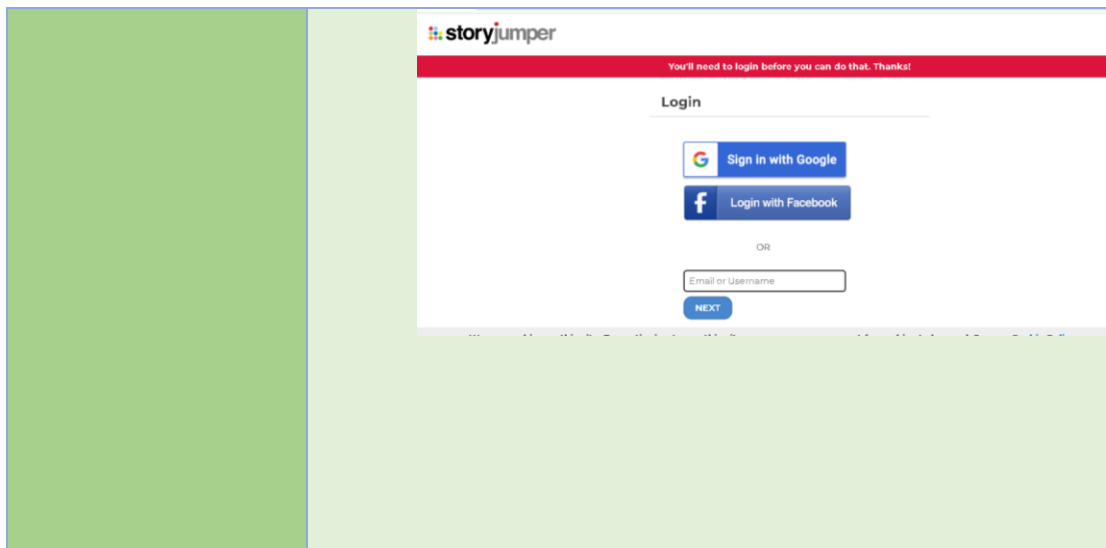
Write a short story about the last holiday.
Using vocabulary learned and expression
Use your creativity

<https://writeastory.net/book.html?18374>

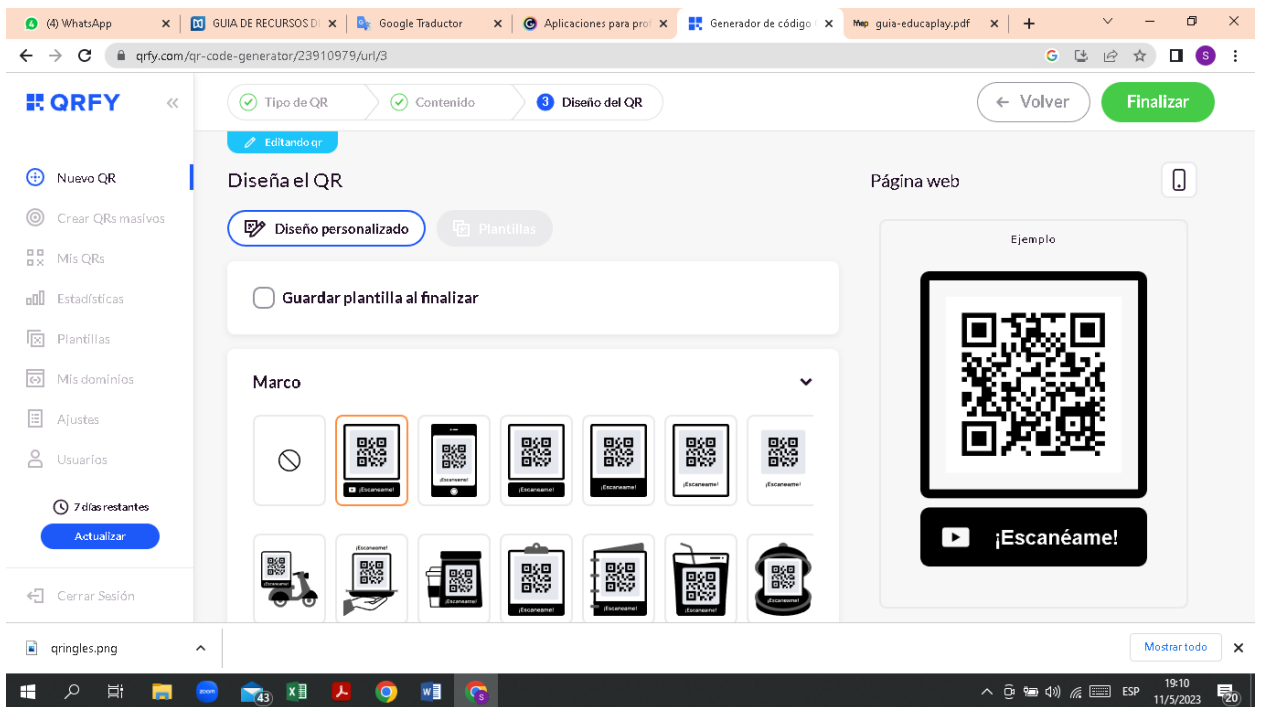


[https://www.storyjumper.com/class/books/5185361/
books](https://www.storyjumper.com/class/books/5185361/books)





<https://view.genial.ly/600caa6d56e45e74763a41f4/horizontal-infographic-review-aplicaciones-para-profesores>



Como se ha visto la presente posee material informativo tanto escrito como practico que permitirá al estudiante comprender la temática que se va a tratar y el procedimiento para desarrollar las actividades. Para el proceso de practica de gamificación se establecieron diversos enlaces con juegos educativos y evaluaciones interactivas que motivaran al estudiante a seguir profundizando en el aprendizaje del idioma inglés. Sin duda la gamificación es una estrategia que sirve como un enganche para generar motivación, interacción, creatividad, colaboración en el aprendizaje de un idioma inglés se pueden realizar dentro de las aulas a través de plataformas que permitan gestionar las actividades gamificadas y también fuera del aula utilizando misiones o diferentes retos de esta manera fortalecer las diferentes habilidades lingüísticas como *listening, speaking, writting and reading,*

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En relación con el objetivo general que menciona: Analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023. Se puede concluir que: La situación académica en el proceso de enseñanza del idioma inglés un 60% de docentes que imparten en el nivel de básica superior es aún tradicional y memorística al igual que 46% de los estudiantes coincide con los datos obtenidos, por otra parte, en cuanto a la aplicación de gamificación fue uno de los ámbitos que tuvo gran aceptación por docentes y estudiantes, pues la mayoría de ellos consideran al juego virtual como una alternativa favorable que genera interés en el alumnado, además que estos elementos son los mejores aliados de los docentes en la actualidad, ya que permiten incentivar el aprendizaje de la asignatura de Inglés.

- En relación con el objetivo específico 1, los factores que inciden en cuanto a la enseñanza del idioma inglés se puede concluir que: el 50% de docentes están totalmente de acuerdo con las estrategias interactivas de gamificación, permiten interactuar y mejorar la enseñanza del idioma inglés de forma dinámica e innovadora. De igual forma el 70% de docentes están de acuerdo que los recursos audiovisuales son una oportunidad para la motivación pero es importante que se apliquen en la aula de clase.
- En relación con el objetivo específico 2, se identificó la factibilidad de la implementación de la Gamificación en los docentes de inglés se puede concluir que: el 60% de docentes del área de inglés están

totalmente de acuerdo que el juego virtual o gamificación aporta motivación en los estudiantes mientras que el 58% de estudiantes está totalmente de acuerdo se implemente para fortalecer su interacción, creatividad, motivación al igual que desarrolla el interés por aprender el idioma inglés.

- En concordancia con objetivo específico 3, que propuso diseñar una guía de recursos didácticos que facilite la enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de gamificación, con la información recopilada se concluyó que: la gran aceptación por docentes y estudiantes, pues la mayoría de ellos consideran al juego como una alternativa favorable que genera interés en el alumnado, además que estos elementos son los mejores aliados de los docentes en la actualidad, ya que permiten incentivar el aprendizaje de la asignatura de Inglés. Mediante la gamificación se generan aprendizajes significativos e interactivos, además que se construye una educación holística, significativa, creativa y motivacional.

Recomendaciones

- Para una adecuada implementación de la gamificación se requiere que los docentes realicen capacitaciones que les permita fortalecer sus conocimientos metodológicos y desarrollar competencias tecnológicas, pues esto favorece a mejorar los procesos de enseñanza, innovando la educación y permitiendo a los estudiantes aprender de manera interactiva, generar su curiosidad y motivarlos.
- Es fundamental la formación docente en el uso de herramientas de gamificación digital, pues como se ha evidenciado en la presente investigación, la gamificación aporta significativamente a los aprendizajes, además que se complementa con los intereses de los educandos. Es por eso que los docentes deben saber manejar los diversos recursos gamificados y esto solo se puede lograr a través de la capacitación, autoaprendizaje y aplicación constante de los recursos gamificados.
- Se considera que el tema de la gamificación es amplio en el contexto educativo, por lo cual se recomienda realizar investigaciones basadas en métodos, técnicas e instrumentos de gamificación, pues de esta manera se podrá profundizar en el tema, determinar nuevas características y requerimientos que permitan ampliar la perspectiva y conocimientos referente al mencionado tema.

Referencias

- Aristizabal, C. (2012). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/11717/43253404.2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Briceño, C. (2022). *La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6882/688272308002/html/>
- British Council. (2021). *Escribe como Shakespeare: técnicas para mejorar tu writing*. Obtenido de <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/writing-mejora-expresion-escrita-ingles>
- Campos, S. (2018). *CLAVES PARA LA GAMIFICACIÓN: LOS TIPOS DE JUGADOR. LA CLASIFICACIÓN DE BARTLE*. Obtenido de <https://edintech.blog/2018/03/09/gamificacion-tipos-jugador-clasificacion-bartle/>
- Cari, Y., & Pampa, N. (2021). *Efectividad del método Enfoque Natural en la competencia léxica oral de estudiantes de inglés del instituto de idiomas de una universidad privada*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a21v42n09/a21v42n09p10.pdf>
- Carrión, E. (2018). *El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior*. Obtenido de <file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/340828-Text%20de%20l'article-491295-1-10-20180910.pdf>
- Castro, M., & Morales, M. (2015). *Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf>
- Centro Virtual Cervantes. (2023). *Enfoque natural*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoq

- Durán, J. (2020). *Teorías del Aprendizaje y Modelos Pedagógicos*. Ecuador: OPCIÓN.
- Durán, P. (2003). *Funciones de la lectura en la enseñanza del inglés profesional y académico y estrategias de comprensión lectora*. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/ecob,+DIDA0101110069A.PDF.pdf
- Ecoaula. (Abril de 2019). *La importancia de leer para aprender un idioma*. Obtenido de <https://www.eleconomista.es/ecoaula/noticias/9836596/04/19/La-importancia-de-leer-para-aprender-un-idioma.html#:~:text=La%20lectura%20es%20una%20herramienta,lectores%20dejen%20volar%20la%20imaginaci%C3%B3n>.
- Educación 3.0. (2018). *Educación 3.0*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- El Comercio. (2021). *Ecuador mantiene un bajo nivel de dominio del idioma inglés*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/ecuador-idioma-dominio-ingles-estudiantes.html>
- English in Action. (2019). *La importancia de la práctica del Listening*. Obtenido de <https://englishinaction.es/la-importancia-de-la-practica-del-listening/>
- Fernández, Y. (Mayo de 2020). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>
- Flores, K., & Bravo, M. (18 de Enero de 2012). *Revista electronica dialogos educativos*. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet- MetodologiaPACIEEnLosAmbientesVirtualesDeAprendiza-4156135.pdf
- García, I. (2002). *LA EDUCACIÓN ACTUAL ANTE LAS NUEVAS EXIGENCIAS DE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO*. Obtenido de

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/05G001.pdf>

García, V. (20 de Junio de 2013). *Proposta de mejora mediante el uso de las TIC en la educación infantil de un centro educativo*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1880/2013_07_04_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez, I. (2018). *GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍAS COMO RECURSOS Y ESTRATEGIAS INNOVADORES*. Obtenido de <file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-GamificacionYTecnologiasComoRecursosYEstrategiasIn-7146580.pdf>

Hernández, F., Maquilón, J., & Monroy, F. (2012). *ESTUDIO DE LOS ENFOQUES DE ENSEÑANZA EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA*. Obtenido de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev161ART5.pdf>

Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf>

Hidalgo, S. (2017). *Proyecto de Investigación presentado como requisito previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Inglés*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11268/1/T-UCE-0010-1787.pdf>

Ifema. (10 de Diciembre de 2020). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Obtenido de <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-es-la-gamificacion>

Inglés Total. (Abril de 2010). *Importancia del LISTENING en el aprendizaje de INGLÉS*. Obtenido de <https://www.inglestotal.com/importancia-del-listening-en-el-aprendizaje-de-ingles/>

- Leiva, C. (2010). *Conductismo, cognitivismo y aprendizaje*. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-ConductismoCognitivismoYAprendizaje-4835877.pdf
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (Agosto de 2015). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Llorente, C., Gil, J., & Hurtado, A. (2021). *La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado*. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/195-286-PB.pdf
- López, L. (2004). *POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012#:~:text=Es%20el%20conjunto%20de%20personas,los%20accidentes%20viales%20entre%20otros%22.
- Luca. (Diciembre de 2021). *Acercamientos a una definición de proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/como-se-concibe-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Madero, F. (2018). *La Habilidad de Speaking en Inglés, una propuesta Lúdica para su Desarrollo*. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2120/Madero_Ferman_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Malvido, A. (30 de Julio de 2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (24 de Febrero de 2010). *REVISTA Universidad EAFIT*. Obtenido de

<https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/16812/document%20-%202020-07-30T142641.847.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Mejía, T. (27 de Agosto de 2020). *Investigación explicativa: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de Lifeder:

<https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>

Meneses, G. (2008). *El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico*.

Obtenido de

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo*. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/curriculo/>

Ministerio de Educación Pública. (2020). *Guía básica de educaplay*. Obtenido de

<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/guia-educaplay.pdf>

Molina, P., Molina, A., & Gentry, J. (09 de Enero de 2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés*. Obtenido de

[file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-](file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651.pdf)

[LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651.pdf](file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651.pdf)

Moreno, A. (2021). *¿Conoces las ventajas de la Gamificación y las herramientas para iniciarte en ella?* Obtenido de <http://blog.tiching.com/conoces-las-ventajas-la-gamificacion-las-herramientas-iniciarte-2/>

Nicomedes, E. (26 de Junio de 2018). *TIPOS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de

<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Ortíz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (Agosto de 2017). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>

- Oviedo, P., & Goyes, A. (2012). *CLACSO*. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Pasquel, V. (2021). *Listening, como una de las cuatro habilidades del idioma inglés*. Obtenido de <https://colegiolasalle.edu.mx/index.php/2021/03/15/listening-como-una-de-las-cuatro-habilidades-del-idioma-ingles/#:~:text=Listening%20es%20recibir%20un%20idioma,ritmo%20tienen%20un%20significado%20determinado>.
- Peña, V. (2019). *Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>
- Pérez, E., & Barrio, F. (2020). *VENTAJAS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN FORMAL EN ESPAÑA. UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA EN EL PERÍODO*. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741/3888>
- Prodigii. (2020). *Qué es el aprendizaje basado en proyectos*. Obtenido de https://prodigii.org/que-es-el-aprendizaje-basado-en-proyectos/?gclid=CjwKCAiAuaKfBhBtEiwAht6H7-saCLtcD-llpXGmml_MIHeJIKrXashM41ZGWKU4ggVUWnqV9M8sVBoCgGgQAvD_BwE
- Rodríguez, L., & Galeano, J. (2016). *EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO Y EL DOMINIO DE LOS TIEMPOS VERBALES EN INGLÉS*. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/369/TO-19293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Tigua, J., Játiva, E., Sanlucas, M., & Parrales, T. (Agosto de 2022). *La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés*. Obtenido de <file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/4395-23146-1-PB.pdf>
- Trejo, R. (2013). *EDUTECH*. Obtenido de Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia: https://www.uned.ac.cr/academica/edutech/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf
- UNESCO. (2021). *El Derecho a la Educación*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/derecho-a-educacion>
- Unir. (3 de Mayo de 2022). *El enfoque comunicativo en la enseñanza de una lengua extranjera*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/enfoque-comunicativo-lengua/#:~:text=El%20enfoque%20comunicativo%20consiste%20en,ese%20idioma%20en%20cualquier%20contexto>.
- Universia. (Octubre de 2016). *Speaking: estrategias para practicarlo y aprobarlo*. Obtenido de <https://www.universia.net/mx/actualidad/orientacion-academica/speaking-estrategias-practicarlo-aprobarlo-1137521.html>
- Vidal, M., Llanusa, S., Olite, F., & Vialart, N. (2008). *Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412008000100010
- Villaseñor, D., Solís, M., Villaseñor, J., & Itzel, Z. (2019). *Exposición de investigación de campo*. Obtenido de https://www.academia.edu/38417705/Investigaci%C3%B3n_de_campo
- Werbach, K. (2013). *Gamificación Revolucionaria tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación.

Zambrano, L., & Insuasty, E. (2010). *Aplicación del enfoque comunicativo a la enseñanza-aprendizaje del inglés en los establecimientos de secundaria en Neiva*. Obtenido de file:///C:/Users/ADMIN1/Downloads/Dialnet-AplicacionDelEnfoqueComunicativoALaEnsenanzaaprend-6936971.pdf

ANEXOS

Anexo No. 1

Autorización de la institución educativa aplicación de instrumentos



Quito, 20 de marzo del 2023

Señora Magister

Norma Flores

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JORGE MANTILLA ORTEGA

Presente. –

Estimado Rectora:

Yo, Marcia Alexandra Pelagallo Jaña, solicito muy comedidamente se sirva poder autorizarme realizar mi trabajo de investigación como maestrante de la Maestría en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo por la que estoy elaborando la siguiente Tesis de investigación:

TEMA: "EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS"

Con estos antecedentes, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar autorización para la aplicación de la encuesta a los estudiantes de Décimo año de educación básica y a los docentes del área de inglés que servirá de base para la elaboración de esta investigación que tiene un fin académico y por lo tanto se manejarán los datos con la confidencialidad requerida.


Por lo expuesto, agradezco la cooperación que pueda prestar al respecto y felicito su predisposición para apoyar la aplicación de prácticas educativas innovadoras. En la espera de su gentil aprobación y despidiéndome no antes deseándoles éxitos en sus funciones.

Atentamente,

Lic. Alexandra Pelagallo

CI. 1724512049

Telf. 0969856892


COLEGIO NACIONAL MIXTO
JORGE MANTILLA ORTEGA
RECIBIDO RECTORA DD
AUTORIZADO

Anexo No. 2

Autorización de padres de familia para levantar información.

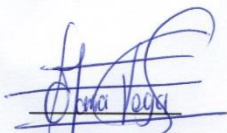
Quito, 23 de marzo de 2023

CONSENTIMIENTO FIRMADO

Yo, María Vega, con número de cédula 175171564- 1 representante del estudiante Jonathan Vega por medio del presente expreso mi consentimiento para que se pueda participar en el levantamiento de información proyecto de investigación titulado "USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS", mismo que servirá a la institución educativa para la obtención de información académica que permitirá mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de mi representado.

Por consiguiente, autorizo se pueda utilizar la información académica y los resultados de mi representado únicamente con fines académicos.

Atentamente,



María Vega

175171564- 1

Anexo No. 3

Validez y confiabilidad del instrumento aplicado (estudiantes) expertos



USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
 Autora: Pelagallo ~~Jana~~ Marcia Alexandra

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta destinada a analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023.

Nombre del validador /a: M. Sc. Miriam Maldonado Fecha: 01 de febrero del 2023

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo medir los resultados de la encuesta y escala propuesta.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Item	Criterios por evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
11	X		X		X		X		X			X
12	X		X		X		X		X			X
13	X		X		X		X		X			X
14	X		X		X		X		X			X
15	X		X		X		X		X			X
16	X		X		X		X		X			X
17	X		X		X		X		X			X
18	X		X		X		X		X			X
19	X		X		X		X		X			X
20	X		X		X		X		X			X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones					
Validado por	M. Sc. Miriam Maldonado				Cédula	1711225621			Fecha	01-02-2023		
Firma					Teléfono	0984243173			Mail	maldonadomiriam@hotmail.com		

Anexo No. 4

Validez y confiabilidad del instrumento aplicado (docentes) expertos



USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS
 Autora: Pelagallo ~~JAA~~ Marcia Alexandra

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta realizada a docentes destinada a analizar el proceso de enseñanza de la asignatura de inglés a través del uso de la gamificación aplicada a los estudiantes del subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Jorge Mantilla Ortega durante el año lectivo 2022-2023.

Nombre del validador /a: M. Sc. Jeanneth Robalino Fecha: 01 de febrero del 2023

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo medir los resultados de la encuesta y escala propuesta.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento encuesta con escala de Likert. Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios por evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
10	X		X		X		X		X				X
11	X		X		X		X		X				X
12	X		X		X		X		X				X
13	X		X		X		X		X				X
14	X		X		X		X		X				X
15	X		X		X		X		X				X
16	X		X		X		X		X				X
17	X		X		X		X		X				X
18	X		X		X		X		X				X
19	X		X		X		X		X				X
20	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
7. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
8. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
9. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
10. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	<u>MSc. Janeth Robalino</u>				Cédula	1711225605		Fecha	01-02-2023				
Firma					Teléfono	0992941321		Mail	jeannethjr@hotmail.com				

Anexo No.5

Ficha de valoración especialista 1 (PROPUESTA)



USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

Autora: Pelagallo ~~José~~ Marcia Alexandra; Tutor: Francisco Xavier Dillon Pérez

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de recursos didácticos fundamentados en la gamificación

- Datos Personales del Especialista
 Nombres y Apellidos: M. Sc. William Guachamín
 Grado Académico (Área): Magister en Innovación y Liderazgo Educativo
 Experiencia en el área: Docente del área de Inglés

- Autovaloración del especialista
 Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

- Valoración de la propuesta
 Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

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

Validado por	M. Sc. William Guachamín	Cédula	1710311927	Fecha	01-04-22
Firma		Teléfono	0984334431	Mail	wgt54@hotmail.com

Anexo No. 6

Ficha de valoración especialista 2 (PROPUESTA)



USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS

Autora: Pelagallo ~~Jaime~~ Marcia Alexandra; Tutor: Francisco Xavier Dillon Pérez

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

Guía de recursos didácticos fundamentados en la gamificación

- Datos Personales del Especialista
Nombres y Apellidos: M. Sc. Rebeca Espinoza
Grado Académico (Área): Magister en Innovación y Liderazgo Educativo
Experiencia en el área: Docente del área de Inglés

- Autovaloración del especialista
Marcar con una "X"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos técnicos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados con la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL	X		
Observaciones:	Ninguna		

- Valoración de la propuesta
Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	X				
Observaciones:	Ninguno				

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

Validado por	M. Sc. Rebeca Espinoza	Cédula	0916773658	Fecha	01-04-22
Firma		Teléfono	0994200651	Mail	rebeca_espinoza@yahoo.com