



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA

INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

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

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS EN
ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

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

Autor(a)

Llumitaxi Quilligana María Paola

Tutor(a)

Ing. Cevallos Benavides Diana MSc.

QUITO – ECUADOR

2022

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

Yo, María Paola Llumitaxi Quilligana, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.”, 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 7 días del mes de septiembre de 2022, firmo conforme:

Autor: María Paola Llumitaxi Quilligana



Firma:

Número de Cédula: 1724429681

Dirección: Pichincha, Quito, Quitumbe, Alianza Solidaria.

Correo Electrónico: marypao9027@gmail.com

Teléfono: 0983827124

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**” presentado por María Paola Llumitaxi Quilligana, para optar por el Título al grado de 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, 7 de septiembre del 2022

Tutor(a) Ing. Cevallos Benavides Diana MSc.

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, 7 de septiembre, 2022



María Paola Llumitaxi Quilligana

172442968-1

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**, previo a la obtención del Título de Magister 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, 7 de septiembre de 2022

.....

MSc. Teodoro Marros Astudillo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Ing. Cevallos Benavides Diana MSc.
VOCAL

.....

MSc. Mauricio Silva Villalobos
VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo está dirigido a mi hermano Geovanny en el cielo, madre Rosa, padre Manuel, hermanas Pathy, Mishell y sobrina Ashley con mucho amor, quienes me han apoyado de manera incondicional durante toda mi vida.

AGRADECIMIENTO

A Dios ya que gracias a él he logrado cumplir varias metas en mi vida, a mi familia que siempre me brindaron su apoyo, a todos quienes aportaron con sus conocimientos a la conclusión de este trabajo y a mi tutora MSc. Diana Cevallos por su colaboración y ayuda brindada para la realización de la presente tesis.

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 TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xx
RESUMEN EJECUTIVO	xxi
ABSTRACT.....	xxii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad	1
Planteamiento del problema	7
Árbol del problema.....	10
Destinatarios del Proyecto.....	12
OBJETIVOS	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO I.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
Antecedentes investigativos (Estado del Arte).....	14
Desarrollo teórico del objeto y campo	20
Teoría Constructivista	20

Estrategia activa	20
Tecnología Educativa	21
E-learning	21
E-learning y la gamificación	22
Gamificación	22
Rol del docente en la gamificación	23
Rol del estudiante en la gamificación.....	23
Gamificación y motivación	23
Motivación Intrínseca.....	24
Motivación Extrínseca.....	24
Tipos de jugadores en la gamificación	24
Conseguidor (Achiever).....	25
Asesino (Killer).....	25
Socializador (Socialicer)	25
Explorador (Explorer)	25
Elementos de la gamificación.....	26
Mecánicas.....	26
Dinámicas.....	26
Estética	26
Gamificación en el aula.....	27
Definir un objetivo educativo.....	27
Diseñar un entorno	27
Crear un avatar	27
Establecer reglas.....	28
Retos y misiones en lugar de deberes.....	28
Proporcionar un Feedback.....	28

Ser flexible al permitir los errores	29
Crear un sistema de recompensas.....	29
Puntos	29
Medallas	29
Clasificaciones.....	30
Hacer que el progreso sea visible	30
Herramientas para gamificar	30
Plataformas Gamificadas.....	30
Classcraft.....	31
Classdojo	31
Evaluaciones Gamificadas	31
Quizizz.....	32
Kahoot	32
Quizlet	33
Educaplay	33
Plataformas para aprender un idioma.....	34
Duolingo.....	34
Livemocha	34
Evaluación de la gamificación	35
Beneficios de la gamificación	35
Idioma Inglés.....	36
Aprendizaje del Inglés.....	37
Metodologías para la enseñanza del inglés	38
Total Physical Respond (TPR).....	38
Communicative language teaching (CTL)	38
Content and language Integrated Learner (CLIL).....	39

Tasked Based Language Learning (TBLL).....	39
Habilidades lingüísticas.....	40
Habilidades Receptivas	40
Escuchar o Listening:	40
Evaluación de Listening	41
Leer o Reading	41
Evaluación de Reading.....	42
Habilidades Productivas.....	42
Escribir o Writing.....	42
Evaluación del Writing.....	43
Expresión oral o Speaking.....	43
Evaluación de speaking.....	44
CAPITULO II	45
DISEÑO METODOLÓGICO	45
Enfoque de investigación	45
Diseño de investigación.....	45
Población y muestra	46
Procedimiento de recolección de la información	54
Validez y confiabilidad.	54
Validez.....	54
Confiabilidad.....	55
Análisis de resultados.....	56
Encuesta dirigida a estudiantes de sexto año de EGB.....	56
Análisis de resultados.....	83
Encuesta dirigida a los docentes del Área de Inglés	83
Entrevista a experto en Gamificación	108

Entrevista a experto en Enseñanza -Aprendizaje de inglés.....	110
Conclusiones	112
Recomendaciones	113
CAPÍTULO IV	114
PROPUESTA.....	114
Título:	114
Datos Informativos	114
Objetivos:	114
Objetivo General	114
Objetivos Específicos	115
Descripción de la propuesta	115
Justificación.....	115
Plan de la propuesta	117
INTRODUCCIÓN	121
¿Qué es la Gamificación?	122
¿Cuál es el rol del docente en la gamificación?	123
¿Cuál es el rol del estudiante en la gamificación?.....	123
Gamificación y motivación	123
Beneficios de la gamificación	124
Pasos para el diseño de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación.....	125
¿Qué es Classcraft?	125
Actividades para Misiones y Retos	135
Misiones y retos para Listening y Speaking	135
Misiones y retos para Reading.....	138
Misiones y retos para Writing	141

Valoración de la propuesta.....	143
Aportes de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación .	144
Referencias.....	145
ANEXOS.....	152

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población.....	46
Tabla 2: Matriz de operacionalización de la Variable Independiente – Gamificación	47
Tabla 3: Matriz de operacionalización de la Variable Dependiente – Habilidades Lingüísticas	51
Tabla 4: Alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a los estudiante	55
Tabla 5: Alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a los docentes.....	55
Tablas de la encuesta aplicada a los estudiantes	
Tabla 6: Pregunta 1	56
Tabla 7: Pregunta 2	57
Tabla 8: Pregunta 3	59
Tabla 9: Pregunta 4	60
Tabla 10: Pregunta 5	62
Tabla 11: Pregunta 6	63
Tabla 12: Pregunta 7	64
Tabla 13: Pregunta 8	65
Tabla 14: Pregunta 9	67
Tabla 15: Pregunta 10	68
Tabla 16: Pregunta 11	70
Tabla 17: Pregunta 12	72
Tabla 18: Pregunta 13	73
Tabla 19: Pregunta 14	75
Tabla 20: Pregunta 15	76
Tabla 21: Pregunta 16	77

Tabla 22: Pregunta 17	79
Tabla 23: Pregunta 18	80
Tabla 24: Pregunta 19	81
Tabla 25: Pregunta 20	82
Tablas de la encuesta aplicada a los docentes	
Tabla 26: Pregunta 1	83
Tabla 27: Pregunta 2	84
Tabla 28: Pregunta 3	86
Tabla 29: Pregunta 4	87
Tabla 30: Pregunta 5	88
Tabla 31: Pregunta 6	89
Tabla 32: Pregunta 7	91
Tabla 33: Pregunta 8	92
Tabla 34: Pregunta 9	93
Tabla 35: Pregunta 10	94
Tabla 36: Pregunta 11	95
Tabla 37: Pregunta 12	97
Tabla 38: Pregunta 13	98
Tabla 39: Pregunta 14	99
Tabla 40: Pregunta 15	100
Tabla 41: Pregunta 16	102
Tabla 42: Pregunta 17	103
Tabla 43: Pregunta 18	104
Tabla 44: Pregunta 19	105
Tabla 45: Pregunta 20	106
Tabla 46: Plan de la propuesta	117

Tabla 47: Misiones y retos para Listening y Speaking	135
Tabla 48: Misiones y retos para Reading.....	138
Tabla 49: Misiones y retos para Writing.....	141

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de problema	9
Figura 2: Organizador lógico de Variables	17
Figura 3: Red Conceptual de la Variable Independiente	18
Figura 4 Red Conceptual de la Variable Dedependiente	19
Figura 5: Imagen de los tipos de jugadores.....	25
Figura 6:Imagen y símbolo de Classcraft.....	31
Figura 7:Imagen de ClassDojo.....	31
Figura 8:Imagen Quizizz.....	32
Figura 9:Imagen Kahoot	32
Figura 10:Imagen Quizlet	33
Figura 11:Imagen de Educaplay.....	33
Figura 12:Imagen deDoulingo	34
Figura 13:Imagen de Livemocha	34
Análisis de resultados a encuesta dirigida a estudiantes de sexto año de EGB	
Figura 14: Gráfico estadístico de la Pregunta 1	56
Figura 15: Gráfico estadístico de la Pregunta 2	57
Figura 16 : Gráfico estadístico de la Pregunta 3	59
Figura 17 : Gráfico estadístico de la Pregunta 4	60
Figura 18: Gráfico estadístico de la Pregunta 5	62
Figura 19: Gráfico estadístico de la Pregunta 6	63
Figura 20 : Gráfico estadístico de la Pregunta 7	64
Figura 21: Gráfico estadístico de la Pregunta 8	65
Figura 22: Gráfico estadístico de la Pregunta 9	67
Figura 23: Gráfico estadístico de la Pregunta 10	68
Figura 24: Gráfico estadístico de la Pregunta 11	70
Figura 25: Gráfico estadístico de la Pregunta 12	72

Figura 26: Gráfico estadístico de la Pregunta 13	73
Figura 27: Gráfico estadístico de la Pregunta 14	75
Figura 28: Gráfico estadístico de la Pregunta 15	76
Figura 29: Gráfico estadístico de la Pregunta 16	77
Figura 30: Gráfico estadístico de la Pregunta 17	79
Figura 31: Gráfico estadístico de la Pregunta 18	80
Figura 32: Gráfico estadístico de la Pregunta 19	81
Figura 33: Gráfico estadístico de la Pregunta 20	82
Análisis de resultados a encuesta dirigida a los docentes del Área de Inglés	
Figura 34 : Gráfico estadístico de la Pregunta 1	83
Figura 35 : Gráfico estadístico de la Pregunta 2	84
Figura 36 : Gráfico estadístico de la Pregunta 3	86
Figura 37 : Gráfico estadístico de la Pregunta 4	87
Figura 38 : Gráfico estadístico de la Pregunta 5	88
Figura 39 : Gráfico estadístico de la Pregunta 6	89
Figura 40 : Gráfico estadístico de la Pregunta 7	91
Figura 41 : Gráfico estadístico de la Pregunta 8	92
Figura 42 : Gráfico estadístico de la Pregunta 9	93
Figura 43 : Gráfico estadístico de la Pregunta 10	94
Figura 44 : Gráfico estadístico de la Pregunta 11	95
Figura 45 : Gráfico estadístico de la Pregunta 12	97
Figura 46 : Gráfico estadístico de la Pregunta 13	98
Figura 47 : Gráfico estadístico de la Pregunta 14	99
Figura 48 : Gráfico estadístico de la Pregunta 15	100
Figura 49 : Gráfico estadístico de la Pregunta 16	102
Figura 50 : Gráfico estadístico de la Pregunta 17	103

Figura 51 : Gráfico estadístico de la Pregunta 18	104
Figura 52 : Gráfico estadístico de la Pregunta 19	105
Figura 53 : Gráfico estadístico de la Pregunta 20	106
Figura 54: Elementos didácticos apoyados en la estrategia de la gamificación	122
Figura 55: Imagen y símbolo de Classcraft	125
Figura 56: Pasos para el registro de docentes y estudiantes en la plataforma Classcraft.....	126
Figura 57: Infografía sobre las actividades gamificadas	127
Figura 58: Tipos de avatares en la plataforma Classcraft	128
Figura 59: Entorno y emblema de la plataforma Classcraft.....	129
Figura 60: Reglas establecidas en la plataforma Classcraft.....	130
Figura 61: Misiones dentro de la plataforma Classcraft	131
Figura 62: Logo de la diferentes herramientas gamificadas	132
Figura 63: Retroalimentación de las actividades gamificadas	132
Figura 64: Sistema de recompensas asignado en la plataforma Classcraft	133
Figura 65: Progreso en el cumplimiento de actividades	134
Figura 66: Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (listening y speaking)	136
Figura 67: Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (Reading).....	139
Figura 68: Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (Writing).....	142

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a Estudiantes.	152
Anexo 2: Encuesta a Docentes.....	153
Anexo 3: Validación de la encuesta dirigida a los docentes a un experto sobre Gamificación.	154
Anexo 4: Validación de la encuesta dirigida a estudiantes a un experto sobre Gamificación.	155
Anexo 5: Validación de la encuesta dirigida a los docentes a un experto en Enseñanza de Inglés.	156
Anexo 6: Validación de la encuesta dirigida a estudiantes a un experto Enseñanza de Inglés.	157
Anexo 7: Triangulación para conclusiones y recomendaciones.	158
Anexo 8: Solicitud para la aplicación de las encuestas en la institución educativa.	165
Anexo 9: Ficha de valorización de los usuarios (especialista).....	166

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

**TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGUISTICAS DEL INGLÉS
EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.**

AUTOR: Llunitaxi Quilligana María Paola

TUTOR: Ing. Cevallos Benavides Diana MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio aborda el problema del limitado uso de la gamificación en las habilidades lingüísticas del inglés. La utilización de estrategias didácticas tradicionales y la poca capacitación al docente sobre estrategias activas para el aprendizaje de lenguas extranjeras han generado poca motivación para aprender y un bajo desarrollo de habilidades lingüísticas como *reading*, *listening*, *speaking* y *writing* que no permiten alcanzar los niveles de aprendizaje establecidos en el currículo de inglés. La presente investigación tiene como objetivo general establecer procesos didácticos apoyados en la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin. La metodología utilizada en la investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo, en la obtención de información sobre gamificación y las habilidades lingüísticas para el marco teórico. Para la recolección de información, se utilizó la técnica encuesta y su instrumento el cuestionario enfocado en 70 estudiantes y 7 docentes, validado por el coeficiente de Alfa de Cronbach dado una óptima confiabilidad y a su vez, se realizó un análisis e interpretación de los datos que al final permitieron realizar una guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación como propuesta al problema identificado. Estableciendo que a través de las experiencias en los juegos interactivos se puede generar emociones positivas que incentivan al aprendizaje del inglés. Además, que el usar herramientas gamificadas como Quizzis, Kahoot, Educaplay, Classcraft y Duolingo que presentan algunos elementos de gamificación como: puntos, avatares, clasificaciones, reglas, progreso de las actividades, feedback y misiones en varios contextos incentivan al aprendizaje del inglés y uso de las habilidades lingüísticas y pueden ser empleadas como estrategias didácticas ya que generan motivación e interés a aprender inglés, permitiendo el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas a través del uso de herramientas interactivas.

DESCRIPTORES: Destrezas, estrategia didáctica, gamificación, inglés, motivación

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

**THEME: GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY FOR THE
STRENGTHENING OF ENGLISH LANGUAGE SKILLS IN SIXTH-
GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL.**

AUTHOR: Llumitaxi Quilligana María Paola

TUTOR: Ing. Cevallos Benavides Diana MSc.

ABSTRACT

This study addresses the problem of the limited use of gamification in English language skills. The use of traditional didactic strategies and the teacher training lack on active strategies for learning foreign languages have generated limited motivation to learn and low development of linguistic skills such as reading, listening, speaking, and writing, which does not allow reaching the learning levels established in the English curriculum. The general objective is to define didactic processes supported by gamification as a didactic strategy to strengthen English language skills in the sixth year of elementary school at the Jim Irwin Private School. The methodology used in the research has a qualitative-quantitative approach to obtaining information on gamification and language skills for the theoretical framework. To collect information the survey technique was used and its instrument was the questionnaire focused on 70 students and 7 teachers. It was validated by Cronbach's Alpha coefficient, which gave optimum reliability, and the data analysis and interpretation were carried out, which allowed the creation of a didactic guide supported by the gamification strategy as a proposal to the identified problem. Through experiences with interactive games, it can generate positive emotions that encourage English learning. In addition, the use of gamified tools such as Quizzis, Kahoot, Educaplay, Classcraft, and Duolingo presents some gamification elements such as points, avatars, classifications, rules, activities progress, feedback, and missions in various contexts. It encourages English learning, the use of language skills and can be used as didactic strategies since they generate motivation and interest in learning English, allowing the strengthening of language skills through the use of interactive tools.

KEYWORDS:

Skills, didactic strategy, gamification, English, motivation.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El presente proyecto se relaciona con la línea de investigación de la innovación y como sub línea de investigación el aprendizaje de inglés como lengua extranjera. El proceso educativo a nivel mundial ha cambiado de paradigma presencial a virtual, la implementación de la tecnología y el uso de estrategias didácticas como la gamificación en las aulas de clase podrían ser indispensables en la actualidad. Estas estrategias sirven para reforzar el aprendizaje, mejora la autoestima, fomenta el trabajo en equipo y mantienen la motivación de los alumnos a través de la experiencia, para conseguir mejores resultados en el proceso de aprendizaje del inglés y fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes. (Mendoza y Saltos, 2021)

Este trabajo enfatiza la importancia del impacto que tendría la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés. El aprendizaje de un idioma extranjero en la actualidad es muy importante ya que abre las posibilidades a nuevas experiencias y oportunidades a nivel personal y laboral (Beltrán, 2017). Por eso, es necesario motivar el aprendizaje de un idioma utilizando medios tecnológicos que llamen la atención de los estudiantes a través de juegos interactivos, ya que la mayoría de los estudiantes tienen acceso al internet y pasan horas frente a un computador compitiendo por obtener la mayor cantidad de puntos en algunos juegos mientras se divierten.

La enseñanza del inglés a través de la utilización de estrategias relacionadas con la gamificación para el desarrollo de habilidades lingüísticas, como *listening*, *reading*, *writing* y *speaking*, son necesarias dentro de clase porque propician un nuevo entorno de aprendizaje educativo conectado a la utilización de la tecnología. De esta manera, el estudiante puede aprender de manera significativa, controlar su ritmo de aprendizaje y utilizar el idioma inglés con confianza dentro y fuera del aula de clase.

En la actualidad, el confinamiento obligatorio durante la pandemia mundial causada por el virus COVID -19 y eventos sociales, han obligado a cambiar las formas de la educación, pasando de la manera tradicional donde el estudiante tenía que asistir de manera presencial, a una educación virtual llevada desde la comodidad de su casa. A través de esta nueva forma de educación se ha podido explorar nuevas plataformas abiertas y privadas con ciertos propósitos, donde existen varias personas dedicadas a utilizarlas y de las cuales han obtenido recursos económicos conocidos como los famosos “*gamers*”. Estas personas han motivado a llevar los juegos a otros contextos como lo empresarial y a la educación para motivar el aprendizaje y uso del inglés en varios contextos.

La utilización de dispositivos electrónicos y la implementación estrategias didácticas, como la gamificación en las clases virtuales, han ayudado a los estudiantes y docentes a adaptarse a este nuevo proceso de enseñanza aprendizaje. En ese contexto, los estudiantes tienen que enfrentarse a una nueva terminología, vocabulario y buscar un aprendizaje autónomo para seguir el proceso educativo. Debido a esta nueva normalidad docentes y estudiantes han tenido que atravesar varias adaptaciones durante todo este tiempo, para generar un ambiente de interacción virtual a través de juegos, creación de contenido como videos, aplicaciones y otros para poder continuar con el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De esta manera y para garantizar la pertinencia de esta investigación, la misma se sustenta en el siguiente marco legal.

Según la Constitución de la Republica del Ecuador (2008), Título VII Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección primera Educación. Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica,

cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.(p.106)

De acuerdo con la Constitución del Ecuador el estado debe garantizar el acceso a la educación desde inicial hasta tercero de bachillerato y para tratar de garantizar este derecho se ha invertido en la Educación Pública donde el estudiante tiene derecho al libre ingreso y a una educación gratuita. La educación que se maneja es laica y trata de cumplir con lo establecido en este artículo, pero la realidad educativa es diferente, ya que esta atraviesa por varios problemas entre ellos: el exceso de estudiantes en cada curso, no cuentan con los materiales y recursos tecnológicos para el desarrollo de habilidades tecnológicas, poca enseñanza de inglés entre otros que se han agravado debido al retorno presencial luego de casi dos años de una educación virtual. Esta realidad es diferente en los establecimientos privados, ya que al contar con recursos propios puede implementar ciertas herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en este nuevo retorno a las aulas educativas.

Según el acuerdo 0041-14, disposición Transitoria. Una vez que el Ministerio publique el currículo de lengua Extranjera Inglés, disponga de los textos escolares y de talento humano necesario para la aplicación de esta asignatura en los primeros grados de la Educación General Básica. (Ministerio de Educación del Ecuador, [MINEDUC], 2014, p.4)

Según el acuerdo 0052-14, normativa 0041-14. Dispone que la enseñanza de inglés a partir del año lectivo 2016-1027 Régimen Sierra y 2017-1028, Régimen Costa se obligatoria desde segundo grado de Educación General Básica hasta tercer curso de Bachillerato para todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares del país. (MINEDUC, 2014, p.3)

Conforme a los acuerdos y normativas emitidos por el Ministerio de Educación, la enseñanza de inglés como lengua extranjera en el Ecuador es obligatoria desde el inicio de la educación hasta el bachillerato, pero en la realidad educativa no se aplica en un 100%. Las instituciones educativas fiscales muchas veces no cuentan con docentes de la asignatura de inglés. La enseñanza de inglés tampoco es tomada con seriedad, ya que carga la horaria establecida en el pensum es muy poca para

poder enseñar y fortalecer el aprendizaje de un idioma de manera óptima. A nivel de las instituciones particulares la situación mejora, pues la mayoría cuenta con una planta docente de inglés y la carga horaria es superior a las instituciones fiscales, pero en muchos de los casos se emplea una enseñanza tradicional que se ha manejado por años, la cual no es idónea a las necesidades actuales de los estudiantes, que en la mayoría maneja la tecnología. Por eso, surge la necesidad de establecer nuevas metodologías, estrategias didácticas, recursos entre otros que estén enfocadas con el uso de la tecnología empleada en procesos educativos para mejorar la calidad de aprendizaje y repararlos para la sociedad.

La presente investigación está dirigida en la necesidad de aplicar estrategias didácticas activas como la gamificación a los procesos de aprendizaje, que permitan a los estudiantes participar de manera interactiva en el mundo digital y globalizado utilizando otro idioma. La aplicación de tecnologías en la educación puede permitir a los estudiantes estar constantemente actualizados con los cambios que se presentan en la sociedad. Estos cambios que la educación está viviendo en la sociedad han obligado a los docentes a buscar nuevas formas de captar la atención de sus alumnos para una participación en clases, creando contenido para motivar el aprendizaje del inglés mediante el uso de la tecnología y poder sobrellevar este confinamiento obligatorio a nivel mundial.

Para el proceso de enseñanza aprendizaje existen varias aplicaciones donde se puede generar contenido para el desarrollo de habilidades lingüísticas, que ayudan a fortalecer un aprendizaje del idioma inglés. El tener acceso a un dispositivo, conexión a internet, el poder ingresar y crear varias actividades como juegos puede motivar el aprendizaje del inglés dentro y fuera de las aulas; generando así, un desarrollo del idioma para poder usarlo de forma segura al comunicarse con otras personas en un contexto real.

La investigación de este tema es de gran relevancia, debido a que el inglés es uno de los idiomas más hablados a nivel mundial y es el idioma oficial para la comercialización a nivel global (Beltrán, 2017). Razón por la cual, es necesario formar estudiantes que puedan comunicarse de manera eficiente en otro idioma y

que puedan aprender esta lengua desde el inicio de su etapa escolar, para desarrollar las habilidades lingüísticas de forma eficiente y natural.

En la actualidad debido a la evolución rápida del internet y las tecnologías, es necesario brindarles a los estudiantes herramientas idiomáticas y tecnológicas durante su formación, para su futuro académico y profesional. La formación de estudiantes con un buen dominio del idioma inglés y tecnológico les podría abrir nuevas oportunidades de estudios, becas y trabajo a nivel mundial.

A continuación, se presenta información relacionada con el aprendizaje del inglés y el uso de herramientas tecnológicas.

En la declaración de Qingdao en los numerales 7, 9 y 13, anima a los gobiernos e instituciones educativas a aprovechar el uso de las TICS, recursos en línea abiertos para aumentar las posibilidades de aprendizaje a largo tiempo y aplicarlos en la vida.(Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y Cultura [UNESCO], 2015)

Según la Unesco a través de esta declaración, motiva a la utilización de la tecnología en las aulas de clase en todos los niveles de educación, razón por la cual, es necesario implementar herramientas y materias en el pensum de estudio donde los estudiantes puedan desarrollar las habilidades tecnológicas para fortalecer el aprendizaje. La implementación de la tecnología no solo debe basarse en instalar proyectores o pizarras interactivas y seguir con una metodología tradicional durante las horas clase, ya que eso no cambia el proceso educativo. La innovación tecnológica debería utilizar los recursos tecnológicos con nuevas metodologías activas para motivar y generar un aprendizaje significativo de cualquier asignatura, donde el estudiante sea quien construya su propio conocimiento.

El Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) , ha emitido un anuncio de evaluación del aprendizaje de un idioma extranjero de manera opcional para los estudiantes mayores de 15 años en las habilidades de comprensión lectora, expresión oral y comprensión oral a partir del año 2025.(Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos[OCDE] , 2021, p.5)

A través de los enunciados del programa PISA se pone en alerta de evaluación a una nueva asignatura relacionada a los idiomas. En este caso, el idioma inglés que durante varios años se ha impartido en la institución educativa y de la cual no se ha podido llegar al objetivo de tener estudiantes con niveles óptimos de inglés. La próxima fecha en la que se realizará la evaluación será en el año 2025, aunque no es obligatoria, la aplicación de esta en los estudiantes mostraría los resultados de la adquisición del idioma, que podrían dar a conocer la realidad de aprendizaje del inglés como idioma extranjero a nivel institucional y nacional. La preparación anticipada de los estudiantes es esencial para tener buenos resultados en la evaluación; debido a que los estudiantes que hoy se encuentran en sexto año de Educación General Básica, en tres años estarán en el rango de edad para poder acceder a esta evaluación. Esta situación pone en alerta a las autoridades y docentes de la institución, para que puedan tomar las medidas necesarias en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los estudiantes y de esta manera prepararlos para esta importante evaluación internacional.

De acuerdo con el Currículo Nacional de inglés como Lengua Extranjera, los estudiantes cuando terminen el séptimo año de Educación General Básica deberían tener una comunicación fluida, conocer estructuras gramaticales y vocabulario acorde a un nivel de A2 según el Marco Común Europeo para poder utilizarlos en diferentes contextos. (MINEDUC, 2016)

De acuerdo con el currículo de inglés como lengua extranjera, los estudiantes deben alcanzar un nivel óptimo de inglés durante toda su formación y al terminar cada subnivel deben alcanzar cierto nivel con A1, A2 y B1 establecidos según el Marco Común Europeo. Este contexto, llevado a la situación actual de la institución, evidencia que la mayoría de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica tienen problemas al tratar de comunicarse en inglés. Este resultado es la consecuencia de que las destrezas lingüísticas no son fortalecidas y consolidadas durante los años de educación, debido a una enseñanza tradicional que no motiva al aprendizaje. Dicho problema puede generar que los estudiantes no alcancen los niveles óptimos al finalizar el subnivel, que acorde al MCE, sería A2. Además, al pasar el tiempo puede desencadenar grandes consecuencias que se verán

reflejadas cuando los estudiantes terminen el bachillerato y no alcancen un nivel B1, como marca el currículo.

Un bajo nivel de aprendizaje de inglés en la Unidad Educativa Particular Jim Irwin ha sido uno de los problemas que se ha evidenciado al pasar de los años, lo cual ha impedido el cumplimiento de una parte de la visión institucional “dominio del idioma inglés”. Este problema puede ser debido a la inestabilidad docente, ya que constantemente se encuentra renovando el personal docente. Por consiguiente, no se continúa con los procesos metodológicos establecidos por la institución, afectando el proceso de enseñanza aprendizaje. La falta de capacitaciones enfocadas a la enseñanza de idiomas extranjeros mediante el uso de tecnologías no permite que los docentes puedan desarrollar y aplicar las habilidades tecnológicas durante las horas clases. Estos problemas desencadenan en la desmotivación hacia el aprendizaje y problemas de comunicación en inglés.

Planteamiento del problema

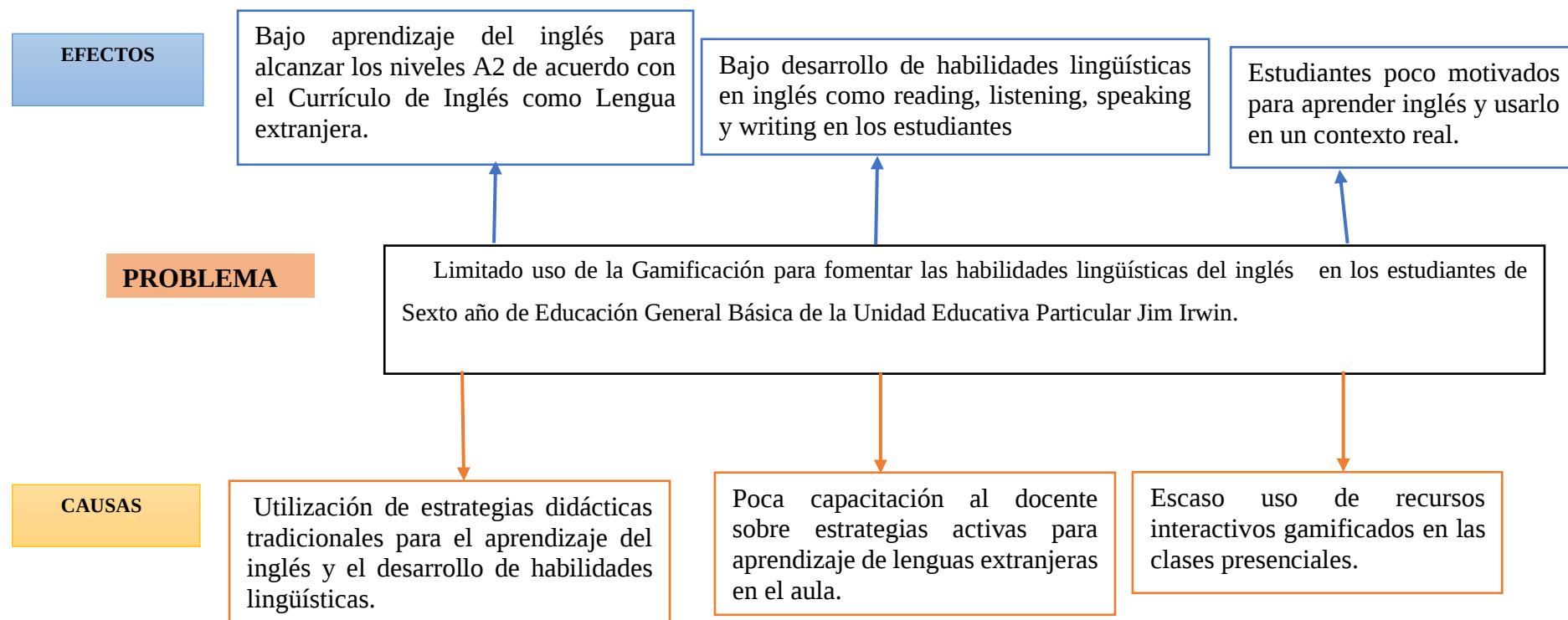
En la Unidad Educativa Particular Jim Irwin los estudiantes tienen varias asignaturas relacionadas a la enseñanza obligatoria del Currículo Nacional y además reciben la asignatura de inglés como Lengua Extranjera. La enseñanza de inglés en la institución se la realiza desde el nivel Inicial hasta el Bachillerato con una carga horaria de 4 horas semanales. En el año escolar 2017-2018, se realizaron pruebas de diagnóstico para determinar el nivel de inglés de los estudiantes de Educación General Básica donde se realizaron varias observaciones en los resultados.

Un gran porcentaje de estudiantes no desarrollan las habilidades lingüísticas en inglés como hablar, leer, escuchar o escribir de manera óptima acorde a su edad y nivel de educación, a pesar de haber aprendido el idioma por varios años desde educación Inicial hasta Bachillerato. La gran mayoría de los estudiantes tienen una deficiencia en las destrezas de *speaking* y *writing* ya que no pueden expresar sus ideas, punto de vista, pensamientos entre otros, de manera segura con otras personas dentro y fuera del salón de clases. Un gran porcentaje de estudiantes no se siente motivado para aprender inglés en el aula de clase, mucho menos de manera

autónoma, ya que no siente la necesidad de aprender una lengua extranjera como formación para su vida futura.

Este problema puede ser el resultado de la falta de motivación por parte de los estudiantes para aprender inglés, debido a la enseñanza tradicional de esta asignatura. Asimismo, el bajo dominio de estrategias didácticas con elementos que sirvan de enganche y llamen la atención de los estudiantes a aprender, es otro problema que no permite el desarrollo de habilidades lingüísticas. Estos inconvenientes limitan a que los estudiantes puedan generar un aprendizaje autónomo apoyado con herramientas tecnológicas, como el uso de juegos interactivos para fortalecer lo aprendido en clases, de esta manera afecta el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma.

Figura 1
Árbol de Problema



Nota: En el gráfico se describe las causas y efectos que surgen del problema de estudio.

Árbol del problema

El limitado uso de las estrategias didácticas interactivas relacionadas al uso de las tecnologías como la Gamificación, es un problema que afecta a la educación presencial. En la actualidad, el nivel de inglés en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Jim Irwin, no se encuentra acorde a los niveles establecidos en el currículo de inglés como lengua extranjera, a causa de una enseñanza tradicional y al limitado uso de herramientas gamificadas para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del idioma inglés. Todo esto en el contexto de dos años de educación virtual a presencial.

La utilización de estrategias didácticas tradicionales para el aprendizaje del inglés en las clases presenciales es un factor que influye en el aprendizaje, debido a que un gran porcentaje de estudiantes tienen un bajo desarrollo de habilidades lingüísticas en *listening*, *speaking*, *reading* y *writing*. De acuerdo con lo establecido en el Currículo de inglés, los estudiantes al finalizar la educación primaria deberían alcanzar un nivel A2, según el Marco Común Europeo para el aprendizaje de lenguas. Las destrezas lingüísticas con más déficit son las de producción como: *writing* y *speaking*, pues tienen dificultad en expresar sus ideas de forma escrita o verbal. Las destrezas lingüísticas como *listening* y *reading* también presentan deficiencia. Muchas veces los estudiantes tienen problemas en entender la información, dado que realizan la traducción palabra por palabra y no en contexto. Además, la poca capacitación al docente sobre estrategias didácticas interactivas para el aprendizaje de lenguas extranjeras y el cambio continuo de docentes de inglés durante el año escolar provoca un limitado uso de estrategias didácticas (gamificadas) por parte del docente. Esto disminuye el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales para el proceso de enseñanza de un idioma.

Otro problema detectado es el escaso uso de recursos interactivos gamificados en las clases presenciales. Es más complicado aplicarlos debido a que los estudiantes ya no cuentan con los recursos tecnológicos propios como laptops, celulares, tables y una buena conexión de internet, necesarias para poder aplicar este tipo de herramientas. De modo que, existe un retorno a una enseñanza tradicional. El cambio de una educación virtual a presencial en un cien por ciento

de aforo genera desmotivación hacia el aprendizaje. Pues, los docentes solo se centran en enseñar la gramática establecida en los libros de manera tradicional, donde el centro de atención es el docente y no el estudiante. Esta enseñanza de manera tradicional donde se imparte las clases en español e inglés (*spanghish*), genera un conformismo en los estudiantes porque no tienen la necesidad de estar inmersos al máximo en el idioma para mejorar su aprendizaje.

Los resultados de pruebas realizadas en Educación General Media hace unos años atrás muestran que la mitad de la población tiene un bajo dominio de habilidades lingüísticas en inglés acorde a su edad. Estos problemas se agravan mucho más en este retorno a clases presenciales después de dos años de clases virtuales. En este contexto, el uso de herramientas digitales gamificadas en la clase pueden disminuir ocasionando el rechazo al aprendizaje del inglés, aumentando la brecha de consolidación de las habilidades lingüísticas adquiridas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Formulación del Problema

¿Cómo la gamificación fortalece las habilidades lingüísticas de inglés en sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Jim Irwin?

Interrogantes de la investigación.

¿Qué estrategias didácticas gamificadas fortalecen las habilidades lingüísticas del inglés en de Sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin?

¿Cómo es el proceso de enseñanza de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin??

¿Qué alternativa de solución funcionaria para el limitado uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades lingüísticas del idioma inglés?

Destinatarios del Proyecto

Los estudiantes beneficiados de la aplicación de este proyecto pertenecen a la Unidad Educativa Particular Jim Irwin, ubicada en el Sur de Quito, parroquia Quitumbe, Distrito 7. El grupo de estudio consta de 70 estudiantes que están cursando los sextos años de Educación básica, entre ellos hay 48 niños y 22 niñas de entre 9 y 10 años de edad. Los estudiantes pertenecen a una condición económica media ya que la institución es de carácter privado. Al mismo tiempo, otro de los beneficiados son los docentes del área de inglés, pues mejorarían la aplicación de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, convirtiéndolos en docentes competentes de acuerdo con las necesidades que los estudiantes tienen en la actualidad. La institución educativa es otra beneficiaria de esta investigación, debido a que se tomaría un problema que hace años dificulta el cumplimiento de la visión institucional y se podría tomar las medidas adecuadas para poder mejorar la situación para dar cumplimiento a lo establecido en los pilares institucionales.

OBJETIVOS

Objetivo General

Establecer procesos didácticos apoyados en la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 - 2022.

Objetivos Específicos

- Analizar el aporte didáctico de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en de Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.
- Diagnosticar el proceso de enseñanza de habilidades lingüísticas del idioma inglés en sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.
- Diseñar una guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos (Estado del Arte)

El presente trabajo de investigación se desarrolla durante las clases presenciales suscitadas después de dos años de clases virtuales causados por el virus conocido como COVID-19 durante la pandemia mundial. Alrededor del mundo, varios países, incluido Ecuador, tuvieron que realizar una cuarentena obligatoria para disminuir los contagios y la mortalidad de sus habitantes. Esta acción cambió de manera repentina y drástica el estilo de vida de muchos. Las medidas tomadas durante la pandemia por parte del Estado y el Ministerio de Educación para tratar de precautelar el bienestar de los niños, niñas y adolescentes tuvo gran incidencia en el ámbito educativo, ya que se ha tenido que pasar de una educación de manera presencial a una virtual. Luego de casi dos años los estudiantes regresan nuevamente una educación presencial donde se puede evidenciar algunos cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Se presentan los siguientes antecedentes teóricos que permitirán tener una mayor claridad en relación con el tema y problema de estudio que está siendo investigado. De igual manera, se han detallado de forma independiente en los trabajos o estudios que se citan a continuación.

Gil y Prieto (2020), presentan un estudio denominado “La realidad de la gamificación en educación primaria” con la finalidad de descubrir el pensamiento que tienen los estudiantes y los docentes sobre gamificación. Se empleó una muestra intencional de docentes y estudiantes de cinco escuelas en España, donde

se implementaron actividades gamificadas en las aulas de clase. Recopilaron información mediante la aplicación de entrevistas y cuestionarios llegando a la conclusión sobre las ventajas de implementar la gamificación donde se destaca el aumento de participación estudiantil, motivación y diversión en las experiencias educativas cumpliendo con los contenidos y estándares asignados al currículo de ese país.

Mediante este artículo se destaca la importancia de cambiar de una educación tradicional a una educación donde se integre el uso de las TIC en las aulas de clase. La educación se debe adaptar a las nuevas necesidades y gustos de los estudiantes, los cuales manejan la tecnología de manera eficiente. Los docentes deben estar motivados a generar clases donde se produzcan experiencias educativas divertidas, en las cuales todos los involucrados pierdan el miedo a intentar algo nuevo y pongan en práctica las habilidades tecnológicas aprendidas durante la educación virtual.

Araya et al. (2019), en su trabajo investigativo denominado ¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile, utilizó actividades de gamificación para aumentar el aprendizaje de matemáticas. Se realizó una evaluación experimental para evaluar los efectos del programa ConectaIdeas; el mismo que fue un programa online para trabajar ejercicios de matemáticas en 24 escuelas públicas ubicadas en Santiago. La investigación llegó a la conclusión que la utilización del programa generó resultados positivos en el aprendizaje de matemáticas y motivaron a la utilización de la tecnología en el aprendizaje.

Este estudio demuestra que es importante la implementación de plataformas gamificadas y plataformas interactivas que motiven el aprendizaje de ciertas materias consideradas aburridas dentro del pensum de estudio, como pueden ser matemáticas e inglés. El uso de actividades interactivas puede mejorar los bajos rendimientos de aprendizaje. Es aquí donde los estudiantes dejan de ser pasivos y se convierten en entes que generan y controlan su propio conocimiento, abarcando varios estilos de aprendizaje acorde a su edad.

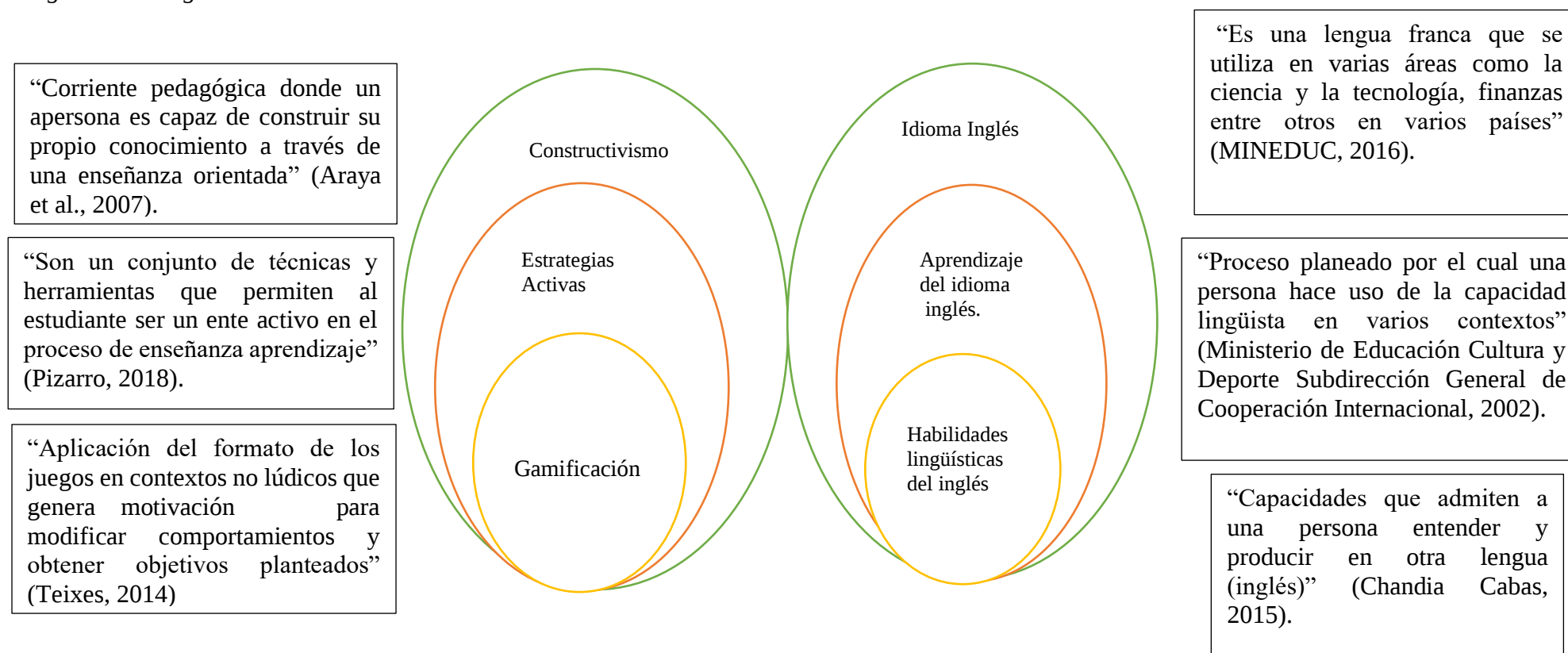
Según Acosta (2020), en su artículo “Enseñanza de las Habilidades Lingüísticas del inglés y Logro de Competencia Comunicativa”, realizó un análisis e interpretación de información documental, donde realza conceptos relacionados a

la importancia de aprender inglés y la necesidad de generar competencias comunicativas en las habilidades lingüísticas con la finalidad de obtener buenos resultados de aprendizaje. Concluye que el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés debe ser mediante la integración de las cuatro destrezas conocidas como *listening, reading, writing* y *speaking*, ya que de esta manera se impulsa y motiva a los estudiantes a la interacción en la vida real.

Rodríguez et al., (2020) con el tema “Alianza entre aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés”, cuyo objetivo fue determinar el impacto de la gamificación como estrategia metodológica utilizada para motivar el aprendizaje del inglés en la unidad Educativa la Providencia en Azuay. Se aplicó mediante el uso de la plataforma Edutainment Mobbyt, con 1400 estudiantes desde inicial hasta bachillerato y utilizó una metodología explicativa y cuasi experimental. Al final, llegaron a la conclusión de que la Gamificación empleada en el aula de clases motiva y estimula el aprendizaje de nuevos conocimientos de un idioma, pues permite que los estudiantes se involucren en el aprendizaje de manera activa.

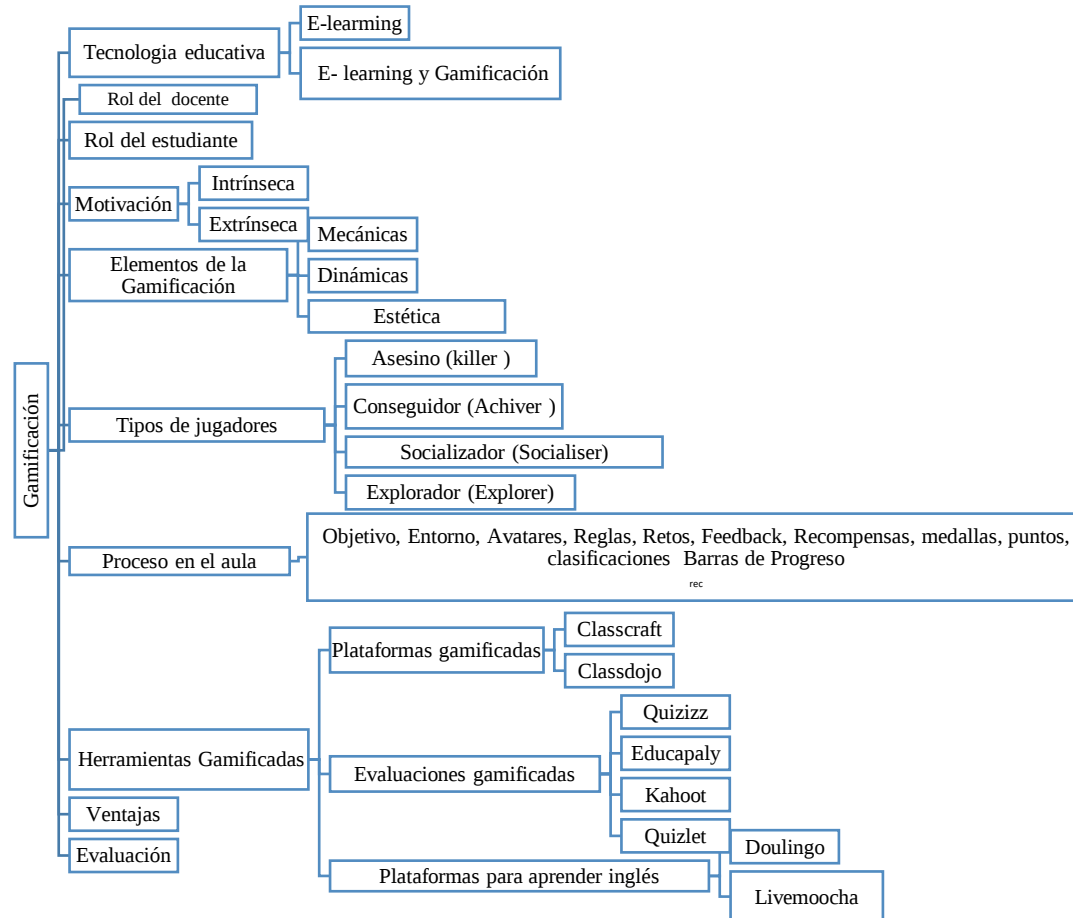
El aporte de este proyecto de investigación está basado en cómo la aplicación de las TIC, en especial la gamificación, podría fortalecer las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del idioma inglés. De modo que, los docentes generen interés hacia el aprendizaje del idioma e integren todas las habilidades lingüísticas, dando paso para que sus estudiantes expresen ideas y sentimientos con mayor fluidez. Dejando así, a un lado la memorización trabajada durante años en una educación tradicional. Esta manera de enseñanza permite que el estudiante pueda ser más activo en las clases y se estrese menos. De igual manera, el rol del docente se convierte a un guía que dirige el proceso de enseñanza y a la vez genera aprendizajes significativos.

Figura 2
Organizador Lógico de Variables



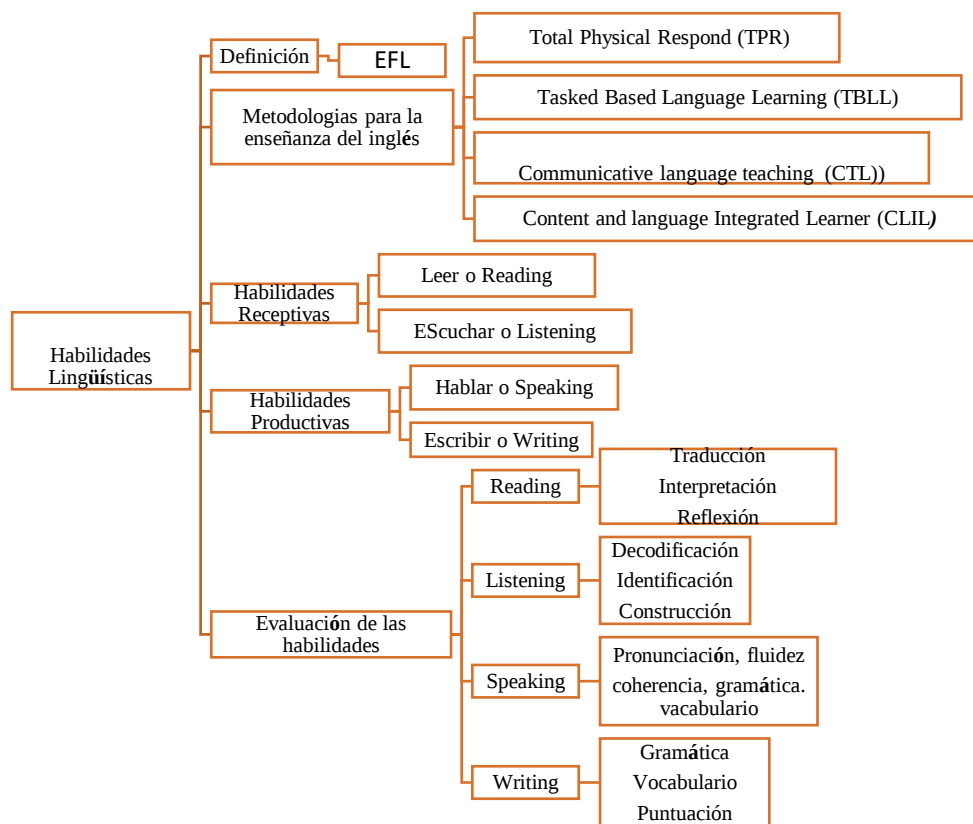
Nota: El grafico representa el orden jerárquico de las dos variables de estudio. Fuente : (Araya et al., 2007), (Pizarro, 2018), (Teixes, 2014), (MINEDUC, 2016) (Ministerio de Educación Cultura y Deporte Subdirección General de Cooperación Internacional, 2002),(Chandia Cabas, 2015).

Figura 3
Red Conceptual de la Variable Independiente



Nota: Se describe los temas y subtemas que se abordarán en el Marco Teórico de la Variable Independiente.

Figura 4
Red Conceptual de la Variable Dependiente



Nota: Se describe los temas y subtemas que se abordaran en el Marco Teórico de la Variable Dependiente.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Teoría Constructivista

La teoría constructivista se fundamenta en los principales aportes de Vygotsky, Piaget, Bruner y otros autores, donde el estudiante puede construir su propio aprendizaje día a día con la influencia de la guía o el entorno en donde se encuentra y no solo a través de la repetición. (Tovar, 2001). Los humanos pueden construir su propio conocimiento de manera social a través de experiencias que facilitan un aprendizaje significativo, los cuales en la actualidad se amplían debido al uso de nuevas tecnologías que le permiten explorar libremente nuevos entornos de aprendizaje adaptados a su estilo y necesidad educativa. El rol del docente es retroalimentar el proceso del estudiante, para que de esta manera pueda fortalecer el aprendizaje.

Estrategia activa

Consiste en un conjunto de acciones centradas en el estudiante y dirigidas a cumplir una meta o resolver un problema a través de un proceso de construcción del conocimiento autodirigido y grupal, en las cuales desarrollan habilidades como resolver problemas y evaluación para prepararlos a contextos que suceden en la vida real, promoviendo la motivación y generando un aprendizaje significativo. (Muntaner et al., 2020). Este tipo de estrategias llaman la atención de los estudiantes pues les motiva a ser entes activos en la construcción del conocimiento tomando en cuenta sus estilos de aprendizaje, cambiando el estilo de enseñanza tradicional basado en la repetición y memorización de contenidos a ejercer una activa participación.

El rol del docente cambia de ser el centro de la clase a ser un guía o facilitador del aprendizaje. Es aquí donde el estudiante va construyendo su conocimiento a través de las experiencias divertidas, como es el caso de la gamificación, donde él participa de forma activa en las actividades que incentivan al aprendizaje a través de premios, medallas, avatares y mecanismos que fomenten la participación individual o cooperativa en los procesos de enseñanza aprendizaje. (Batistello y Cybis, 2019)

Tecnología Educativa

El proceso de formación de saberes fundamentales para la aplicación en la vida, es importante, ya que ayuda a preparar a los estudiantes a las necesidades de la sociedad, porque cada día hay nuevos avances científicos y tecnológicos. La implementación de las TIC a procesos educativos ha generado un impacto positivo dado que su uso brinda nuevas oportunidades y experiencias para mejorar la calidad y calidez educativa.(Cueva, 2020). La pandemia que en la actualidad el mundo está atravesando ha obligado a implementar TIC en los procesos educativos de manera urgente, debido al cambio de la modalidad de estudios de manera presencial a virtual, para poder continuar con el proceso educativo. Esto ha obligado a los docentes y alumnos a adaptarse a nuevas formas de educación a través de medios electrónicos.

Estas nuevas maneras de educación mediante el uso de medios tecnológicos cambian los roles en educación, donde el nuevo rol del docente debería ser de facilitador de procesos educativos, promoviendo la participación y premiando el trabajo individual y colaborativo de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases. Las TIC están vinculadas con la gamificación, ya que es una propuesta innovadora que ha sido de gran ayuda durante este periodo de aislamiento educativo durante la pandemia. Esta vinculación permite acceder a contenidos fuera del aula de clase, es decir se puede utilizar fuera y dentro del aula. (Foncubieta y Rodríguez, 2014).

Esta nueva propuesta aplicada a la educación genera experiencias de aprendizaje divertidas a través de juegos interactivos que pueden ser asociados con las dinámicas, entornos y mecánicas que tienen los video juegos. Estas similitudes han permitido enganchar a los estudiantes a aprender motivándolos a completar las actividades y así poder continuar con el proceso de enseñanza- aprendizaje a pesar del distanciamiento y aislamiento social por casi cerca de dos años.

E-learning

Es un proceso de aprendizaje basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet empleados para mantener la comunicación entre docente y alumnos de manera sincrónica o asincrónica con el fin de promover actividades de participación y productividad educativa. (Ramírez, 2015). En la actualidad este tipo de educación ha sido de gran trascendencia debido a que se utilizó y se está utilizando durante la

pandemia causada por el virus Covid -19 a nivel mundial. La ventaja de su utilización radica en la implementación de la tecnología en los ambientes educativos, tratando de cambiar un aprendizaje tradicional de utilización de libros como herramienta en los procesos de enseñanza aprendizaje, a juegos interactivos donde los estudiantes pueden controlar, crear y manejar herramientas para crear contenidos.

E-learning y la gamificación

El e-learning es uno de los estilos de aprendizaje que más se adapta a la gamificación debido a la utilización de la informática como herramientas gamificadas para propósitos educativos.(Torres et al., 2018). Esto ha permitido la creación de aplicaciones enfocadas al aprendizaje educativo interactivo alrededor del mundo, como evaluaciones y plataformas gamificadas de acceso gratuito, que han tenido un gran éxito a nivel mundial donde ofrecen experiencias de aprendizaje innovadoras y que motivan al aprendizaje de contenidos en línea. Este estilo de aprendizaje permite que los estudiantes puedan controlar su ritmo de aprendizaje mediante la combinación de diferentes materiales como videos, música, juegos, entre otros. (Cabero, 2006). Genera una educación interactiva, donde el estudiante es un ente activo durante la clase trabajando de manera individual o cooperativa, además, es capaz de controlar su ritmo de aprendizaje para mejorar la experiencia educativa y generar motivación a la hora de aprender.

Gamificación

Según Teixes (2014), se refiere a la utilización de elementos y herramientas propios del juego en varios contextos, para cumplir ciertos objetivos de aprendizaje mediante la motivación de los individuos. La gamificación es una estrategia que puede ser aplicada en varios contextos como a nivel empresarial, salud, gobierno, educación entre otros. El objetivo es mejorar la producción utilizando la motivación intrínseca y extrínseca de los individuos, mediante el trabajo autónomo o colaborativo en entornos virtuales.

La gamificación surge como estrategia debido a la necesidad de aprender mediante la incorporación y utilización de herramientas tecnológicas que se ha apreciado en estos últimos años, donde ha surgido un avance tecnológico y científico (Altamirano, 2021). En la actualidad la sociedad ha atravesado grandes

cambios agudizados durante el tiempo de pandemia, donde la comunicación y aprendizaje de docentes y estudiantes ha cambiado, obligando a implementar recursos tecnológicos para poder continuar con el proceso educativo. Los cambios implementados por la mayoría de los docentes se han realizado a nivel de planificaciones de las clases, creando actividades y aplicando recursos gamificados para mantener el interés en el aprendizaje, modificar conductas y cumplir tareas de manera diferente ofreciendo experiencias de aprendizaje divertidas, motivando la formación educativa.

Rol del docente en la gamificación

El rol del docente en el proceso de gamificación es muy importante, debido a que debe ser dinámico y generar actividades que motiven el aprendizaje, ya que de eso depende el tener éxito o fracaso de este proceso y garantizar los objetivos educativos propuestos al inicio de las actividades. (Altamirano, 2021) Así pues, los docentes deben poner en práctica sus habilidades tecnológicas para manejar y generar actividades que llamen la atención de los estudiantes enganchándolos con el contenido a enseñar, ser flexible ante el error y permitir el aprendizaje mediante un *feedback*, generando experiencias de aprendizaje divertidas en lugar de deberes o lecciones que se manejan en una educación tradicional, de esta manera se puede cambiar de metodología donde el estudiante tiene un rol pasivo, a ser quien construye su propio aprendizaje.

Rol del estudiante en la gamificación

En el ejercicio educativo donde se aplique actividades gamificadas creadas por los docentes, el objetivo de estas es poder enganchar al estudiante a aprender. El estudiante mediante la motivación debe utilizar de forma productiva sus habilidades innatas, que en muchos casos son desarrolladas desde edades tempranas con la interacción a través de medios tecnológicos como celulares , laptops, tables entre otros, y vincularlas con mecánicas y dinámicas que se encuentran en las actividades gamificadas trabajadas dentro y fuera del salón de clases.(Oliva, 2017)

Gamificación y motivación

La gamificación se fundamenta en la motivación que se genera en los estudiantes para que puedan realizar con éxito las actividades, generar aprendizaje y cambios en el comportamiento basados en la auto determinación individual para cumplir sus

metas. (Teixes, 2014). La motivación es el enganche para brindarle a los estudiantes experiencias que generen un aprendizaje duradero, donde él pueda ir construyendo su propio aprendizaje de manera individual o grupal a partir de experiencias de juego divertidas.

Motivación Intrínseca

Acorde a Teixes (2014), este tipo de motivación es interna cuando el estudiante siente la necesidad de buscar retos y desafíos para tratar de resolverlos y poner en práctica todas sus capacidades para explorar y generar aprendizaje en base a sus experiencias. Los estudiantes pueden sentirse motivados a explorar entornos desconocidos, donde existan retos y apliquen las habilidades del pensamiento tratando de buscar las mejores estrategias para pasar los niveles fáciles y difíciles como lo hacen al jugar un videojuego. Cada nivel que pasan, los estudiantes buscan y generan métodos cada vez más detallados y con mejores estrategias que los motivan a recibir recompensas por sus logros en las actividades.

Motivación Extrínseca

Esta motivación se basa en obtener recompensas externas por parte de sus compañeros a manera de reconocimientos o premios que pueda recibir por haber alcanzado sus logros, se la puede aplicar a modo de recompensa al final de todo el proceso de gamificación para que pueda ser como ejemplo de esfuerzo y trabajo a manera individual o grupal. El reconocimiento generado por parte de los compañeros o maestros a los estudiantes es importante, debido a que puede motivar al resto del grupo al cumplimiento de actividades (Teixes , 2014)

Tipos de jugadores en la gamificación

Es indispensable identificar los tipos de jugadores en las actividades gamificadas y adaptarlos a la realidad; así como también, las diferentes personalidades de los estudiantes. De esta manera se podría identificar un tipo de jugador de acuerdo a sus intereses. Según Bartle (1996), identifica cuatro tipos de jugadores que muestran las preferencias según la función al momento de competir.

Figura 5

Imagen de los tipos de jugadores en la gamificación



Nota: Se visualiza los 4 tipos de jugadores establecidos según Bartle (1996) de acuerdo a los características de los jugadores en un proceso gamificado.

Conseguidor (Achiver)

Este jugador está enfocado en conseguir recompensas como medallas o puntos de experiencia al completar tareas para lograr un reconocimiento a través de su buen desempeño en el juego, generalmente son los más independientes y buscan tener estatus dentro de la clase o la plataforma. (Bartle,1996) Es decir son los estudiantes que les gusta participar constantemente en todas las actividades para demostrar su conocimiento y entendimiento de los contenidos de juego o de la asignatura.

Asesino (Killer)

Según Teixes (2015), son aquellos que celebran de sus triunfos y siempre están atentos a la competencia, no dudan en utilizar todas las herramientas para ganar una competencia, generalmente son aquellos que se enfocan en ganar y cuentan con gran personalidad. Son estudiantes muy competitivos dentro y fuera de la clase que siempre quieren demostrar su conocimiento sobre el tema.

Socializador (Socialicer)

Le gusta interactuar con los demás para poder trabajar en grupos, genera más énfasis en el trabajo colaborativo para alcanzar metas, no se enfoca mucho en el juego sino en la interacción con otros usuarios durante las actividades. (Bartle,1996) Este tipo de estudiantes son los que siempre están pendientes del trabajo en grupo para ayudar a sus compañeros y así poder cumplir las actividades de manera grupal.

Explorador (Explorer)

La característica de este jugador es que le interesa explorar el entorno virtual del juego, se enfoca en resolver acertijos, nuevas formas de jugar, atajos, lugares

inexplorados a veces de manera individual, otras en equipo y le gusta seguir aprendiendo día a día. (Teixes, 2014) Generalmente son los estudiantes que les gusta investigar sobre algo antes de la clase o un lugar para estar preparados ante cualquier inconveniente.

Elementos de la gamificación

Mecánicas

De acuerdo con Teixes (2015), son elementos que pueden estar presentes en la mayoría de sistemas gamificados, ya que el principal propósito es llamar la atención de los estudiantes y motivar a la utilización, avance y permanencia en las actividades. Las mecánicas establecidas en los procesos han popularizado la utilización de varias herramientas gamificadas, utilizadas durante la educación virtual en época de confinamiento y han ganado gran popularidad entre los estudiantes. Se asemejan a varios video juegos que lo practican a manera de diversión en su tiempo libre entre las más destacadas son retos, oportunidades, cooperación, adquisición de recursos, recompensas, turnos, transacciones y bonificaciones.

Dinámicas

Se detallan como las pautas y sistemas que están presentes en las actividades gamificadas, pero no son indispensables. Estas permiten que los estudiantes que se identifican con las características de un jugador se adapten a las mecánicas de manera activa y se interesen en realizar las actividades gamificadas. Entre ellas se destacan las recompensas, estatus, feedback, competición, altruismo y autoexpresión. (Hinojosa, 2020) Ayudan a generar interés hacia completar las actividades de manera divertida y motiva a ganar puntos o medallas a través de la asignación como reconocimiento de su esfuerzo.

Estética

Según Teixes (2015), menciona que se trata de las emociones que se generan cuando un estudiante realiza una actividad gamificada, está relacionada con las emociones que sienten luego de haber experimentado actividades con los juegos interactivos. Se describen en las siguientes: fantasía, narrativa, reto, descubrimiento, camaradería y expresión. El generar sentimientos positivos a través de las actividades gamificadas ayuda a que el estudiante tenga la necesidad de

permanecer más tiempo en la plataforma, así poder generar mas contenido y poder usar sus habilidades aprendidas en clase.

Gamificación en el aula

De acuerdo con Teixis (2015), en cuanto a la aplicación de la gamificación en el aula, es necesario tener los siguientes elementos para garantizar el cumplimiento de objetivos educativos propuestos para la aplicación de actividades apoyadas en la gamificación dentro y fuera del aula, sumados a los consejos de Editorial Planeta (2013), se presentan como ideas innovadoras para el proceso de gamificación teniendo en cuenta los puntos más importantes de las dos fuentes mencionadas como guía del proceso didáctico apoyado en la gamificación que se adapte a la realidad educativa.

Definir un objetivo educativo

De acuerdo con Foncubierta y Rodríguez (2014), es importante definir la razón por la cual se crean las actividades gamificadas, la razones pueden ser: influir en el comportamiento o en el uso de las habilidades que los estudiantes aprenden en clases. La ejecución de las actividades debe estar relacionadas con las destrezas que se manejan en los textos o del currículo en el cual las instituciones educativas se rigen.

Diseñar un entorno

Permitir que los estudiantes ayuden a crear o seleccionar los entornos digitales donde se aplica las actividades de gamificación es importante, porque se puede diseñar en base a las preferencias y gustos de los individuos que van a utilizar. De esta manera, los estudiantes se pueden sentir identificados de manera individual o grupal en las actividades generando motivación. El aporte de los estudiantes debe ser activo, ya que ellos pueden desarrollar sentimientos de pertenencia incentivando el cumplimiento de actividades.(Rodríguez y Santiago, 2016)

Crear un avatar

Según lo propuesto por la Editorial Planeta (2013), la creación de un avatar puede permitir a los estudiantes identificarse con ciertos personajes reales o mitológicos, animales o superpoderes entre otros, fortaleciendo su autoestima. Puede utilizar estos personajes para hacer o tener cosas que en la vida real todavía

no las han alcanzado. Se considera como representaciones personales o grupales de los estudiantes, que pueden generar un apego emocional hacia el personaje o las actividades. Mediante la creación se pueden mantener el anonimato de los jugadores en las actividades y estimular la autoestima de los estudiantes, ya que puede tener acceso a un mundo virtual donde pueden ganar puntos, medallas y las puede canjear por herramientas o cosas para mejorar su personaje según el progreso del estudiante en la ejecución de las actividades. (Editorial Planeta, 2013)

Establecer reglas

Para mantener una convivencia sana entre todos los participantes es necesario establecer reglas claras desde el inicio de las actividades, para que los estudiantes puedan realizar las actividades de manera ordenada y responsable, fomentando la sana competencia individual y grupal dentro y fuera de las aulas de clase, cumpliendo con las normas de respeto y valores que están establecidas en las instituciones educativas .(Editorial Planeta, 2013)

Retos y misiones en lugar de deberes

Según Chasi (2020), las misiones se establecen como una serie de acciones que los estudiantes hacen para cumplir con las actividades establecidas, en cambio reto puede ser el cumplir las misiones utilizando una especie de dificultad en la realización de actividades, las cuales pueden ser el tiempo de cumplimiento entre otras que generan adrenalina en la ejecución, como una especie de desafío para lograr su cumplimiento, y si logra completar las misiones se los puede recompensar con algunos puntos extra o permitirle que acceda a otro nivel hasta alcanzar el cumplimiento total de las misiones y sea un ejemplo a seguir.

El camuflar ciertas palabras como “deberes” a misiones o retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede conseguir que los estudiantes sientan interés en realizar las actividades de manera clara y completa perdiendo el miedo o pereza a realizar las misiones establecidas.(Rodríguez y Santiago, 2016)

Proporcionar un Feedback

Es necesario que los estudiantes conozcan sus aciertos y errores cometidos durante la ejecución de actividades, para que puedan conocer su progreso durante el cumplimiento de los retos y misiones. Por consiguiente, es aquí donde ingresa la labor del docente reforzando lo aprendido y motivándolo a realizar las actividades

de mejora para una próxima ocasión. Este *feedback* puede venir por parte del docente o de los compañeros respetando el esfuerzo realizado por cada uno de ellos y motivándolo a superar cada día. (Editorial Planeta , 2013)

Ser flexible al permitir los errores

Esto permite que los estudiantes no sientan temor al cometer errores durante la ejecución de las actividades, sino que ese error cometido pueda generar un aprendizaje en base al error y pueda superarlo. (Editorial Planeta , 2013)

Crear un sistema de recompensas

El premiar el esfuerzo individual y grupal es esencial para motivar la ejecución de las actividades planificadas, promoviendo la continuidad de las tareas a manera de reconocimiento por su tiempo y esfuerzo empleado en cada actividad, se puede realizar con los siguientes parámetros:

Puntos

Se relaciona a los valores numéricos que se le puede otorgar a el estudiante por completar varios niveles o por las acciones que cumplen durante las actividades (Teixes, 2014). Este mecanismo puede motivar a continuar con el cumplimiento de actividades a pesar de los errores cometidos en los mismos, el estudiante refuerza y gana varios puntos de experiencia. De esta manera, se recompensan los logros alcanzados por los estudiantes en las actividades y pueden canjearlos con puntos en las notas como tareas, lecciones, o actividades que tenga pendiente en su progreso académico.

Medallas

Según Chasi (2020), las medallas son presentaciones de forma gráfica de los logros o el resultado de las capacidades intelectuales y físicas que los estudiantes pueden llegar a tener después de realizar las acciones en el sistema gamificado. Esta mecánica de medallas es muy utilizada en la vida real donde se galardonan a varias personas como militares, scouts, al mejor estudiante entre otros como ejemplo de esfuerzo y constancia en las labores realizadas, durante un tiempo y situación determinada. Las medallas pueden generar motivación extrínseca para poder continuar con las actividades y llamar la atención a nuevos usuarios.

Clasificaciones

Mediante esta técnica los estudiantes pueden conocer su desempeño durante toda la actividad gamificada fomentando la competencia entre estudiantes y así cumplir con los objetivos de aprendizaje. Cada clasificación puede generar un aprendizaje experiencial ya que cada nivel debe tener un grado de dificultad para que no caiga en la monotonía, sino que sea algo innovador. (Teixes, 2014)

Hacer que el progreso sea visible

El mostrar el progreso mediante el seguimiento de cada estudiante, utilizando datos estadísticos como cuadro de barras, puede enfatizar el avance en el aprendizaje motivando al estudiante a seguir realizando las actividades e ir mejorando su realización con el transcurso de los días. Este progreso puede ser parecido o relacionado con las notas que se maneja de manera tradicional para promover al siguiente año escolar. (Editorial Planeta , 2013)

Herramientas para gamificar

Según Pujolà (2021), el uso de la tecnología puede facilitar el proceso de aprendizaje a través de la gamificación. Dentro de la web están disponibles varias aplicaciones, plataformas y herramientas para que los docentes puedan integrar a sus clases actividades interactivas que llamen la atención de los estudiantes. De esta manera, el docente puede asignar la recompensa por su trabajo a través de puntos y medallas, a la vez que los motiva a seguir generando un aprendizaje continuo donde ganan puntos que después los podrán canjear con medallas o bonificaciones.

Entre las plataformas más utilizadas y popularizadas durante el tiempo de confinamiento y educación virtual se tiene:

Plataformas Gamificadas

Plataformas que ayudan a gestionar procesos de gamificación en el aula donde se puede registrar un seguimiento del progreso de las actividades realizadas por los estudiantes a lo largo de un periodo entre ellas se destaca: Classcraft y Classdojo.

Classcraft

Figura 6

Imagen y Símbolo de Classcraft



Nota: Se visualiza algunos de los entornos y avatares que los estudiantes pueden generar al trabajar con este sistema gamificado. Fuente: Tomada de (Young et al., 2013)

Es una plataforma gratuita que ayuda a gestionar procesos gamificados, donde el docente puede asignar a los estudiantes en diferentes roles y personajes para cumplir las actividades o tareas motivando el aprendizaje a través de recompensas y fomentando el trabajo grupal e individual. En clase se puede gestionar algunas actividades mejorando el comportamiento en la clase y tener un seguimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.(Mora y Camacho, 2019).

Classdojo

Figura 7

Imagen de ClassDojo



Nota: Se visualiza la imagen representativa de los avatares que se utilizan en esa plataforma. Fuente tomada de (Chaudhary y Don, 2011)

De acuerdo con Marouf y Brown (2021), se trata de una plataforma de gestión, que ayuda a los docentes a mejorar el comportamiento de los niños en el aula de clases, mediante la asignación de puntos y ofrece una retroalimentación y reportes sobre las actividades realizadas, las cuales se puede compartir con los representantes.

Evaluaciones Gamificadas

Según Pujolá (2021), las evaluaciones presentan varios tipos de pruebas o test interactivos que ayudan a los docentes a mejorar la relación que tiene los

estudiantes a las lecciones o pruebas que las realizan para conocer los contenidos aprendidos durante las horas clase. Entre las más populares implementadas en las clases virtuales durante la pandemia se presenta las siguientes:

Quizizz

Figura 8

Símbolo de Quizizz



Nota: Fuente tomada de la plataforma (Quizizz Inc, 2015), donde se creó evaluaciones gamificadas.

Es una web de acceso gratuito que permite crear y aplicar evaluaciones gamificadas que pueden ser asignadas a través de juegos en vivo en la clase virtual o como tarea, donde los estudiantes pueden completar de manera individual en la casa utilizando sus propios dispositivos.(Ruiz, 2019) Además, se la puede enviar como tarea o refuerzo de manera asincrónica. Se puede encontrar varios cuestionarios de diferentes temas y materias, donde el docente puede crear sus propios recursos o acceder a una biblioteca para utilizar cuestionarios generados por otros docentes.

Kahoot

Figura 9

Símbolo de Kahoot



Nota: Fuente tomada de la plataforma (Brand et al., 2013) donde se creó evaluaciones gamificadas.

Es una plataforma online que permite crear test de manera divertida utilizando figuras geométricas para escoger las opciones de respuesta. Permite realizar funciones básicas con acceso gratuito y funciones avanzadas a través de un pago (De Mingo y Vidal, 2019). Los tests se pueden trabajar de manera individual o en equipo a manera de competencia, donde los estudiantes escogen la respuesta correcta, representadas en la pantalla del docente y genera un informe sobre los

aciertos, desaciertos en las respuestas de cada pregunta y la rapidez con la que trabajaron los estudiantes.

Quizlet

Figura 10

Símbolo de Quizlet



Nota: Fuente tomada de la plataforma (Sutherland, 2005), donde se creó evaluaciones gamificadas.

Es un herramienta cuya función principal es generar *flash cards* enfocadas en el aprendizaje de vocabulario, utilizado para fomentar el aprendizaje de idiomas (Mendoza, 2020). Además, esta plataforma permite generar fichas donde el estudiante tiene acceso a varias actividades como repasar el vocabulario de inglés con la imagen y la definición, realizar una prueba básica, escribir probando su ortografía y el docente puede activar la casilla de crear un juego en vivo durante la clase donde los estudiantes escogen su avatar y compiten recordando el vocabulario aprendido.

Educaplay

Figura 11

Imagen de Educaplay



Nota: Fuente tomada de la plataforma (ELearning, 2011), donde se creó las evaluaciones gamificadas.

Según lo mencionado por Belmonte (2020) es una plataforma educativa que permite crear y compartir contenido sobre varios temas relacionados a educación a través de actividades interactivas. Esta plataforma permite crear varias actividades interactivas en diferentes idiomas como crucigramas, sopa de letras, videos interactivos, ordenar palabras, completar textos entre otros, para aplicar estas actividades a manera de competencia. Permite realizar un seguimiento con respecto a las actividades realizadas por los estudiantes mostrando sus calificaciones.

Plataformas para aprender un idioma

Duolingo

Figura 12

Símbolo de Duolingo



Nota: Fuente tomada de la plataforma (Ahn, 2011)

Es una aplicación que utiliza algunas mecánicas de gamificación para el aprendizaje de idiomas enfocada en el vocabulario, traducción y gramática para un nivel básico y medio disponible en varios idiomas de acceso al público. (Teixes, 2015) Los estudiantes pueden aprender y reforzar un idioma de manera autónoma mediante juegos, ordenar palabras, grabar oraciones, frases donde pueden elegir las unidades planteadas por la plataforma y visualizar su progreso a través de barras o medallas obtenidas durante la realización de actividades. Esta plataforma es muy usada por varias personas a nivel mundial ya que es de fácil acceso y llamativa para un aprendizaje bilingüe.

Livemocha

Figura 13

Imagen de Livemocha



Nota: Fuente tomada de la plataforma (Ahn, 2011)

Es un portal on-line enfocada en el aprendizaje de 6 idiomas, incluido inglés, donde los estudiantes pueden controlar su ritmo y actividades de aprendizaje, enfocados en adolescentes y adultos. (Teixes, 2015). Esta plataforma brinda recompensas como puntos por realizar los ejercicios establecidos, además proporciona un *feedback* sobre la realización de actividades en *speaking*, *reading* y *writing*.

Evaluación de la gamificación

La evaluación de un sistema gamificado aplicado a la educación se lo puede realizar mediante la medición del cumplimiento de objetivos educativos planteados al inicio de las actividades que están relacionados con las destrezas que se maneja en el currículo Nacional (Teixes, 2015). Adicionalmente, para una medición cuantitativa, se la realiza midiendo las actividades realizadas por los estudiantes a través de conocer el tiempo que han permanecido en la plataforma realizando las actividades planteadas en cada nivel.

Otro indicador que puede ayudar a evaluar un proceso de gamificación es el contenido generado por parte de los estudiantes a través de comentarios a otros compañeros o el propio con fotos, videos, audios, texto entre otros, que sirva para dar a conocer a otros estudiantes sobre lo que han aprendido y como lo han aprendido. Estos comentarios podrían generar motivación a especie de publicidad para que más estudiantes puedan integrarse, realizar las actividades y permanecer por más tiempo en la plataforma y se cumplan el propósito de la gamificación.

Beneficios de la gamificación

En relación con el uso de actividades gamificadas, los beneficios que presenta la gamificación son:

Permite a los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas, ya que el realizar actividades interactivas en los dispositivos les permite trabajar de manera individual o grupal fomentando el trabajo colaborativo (Altamirano, 2021). La meta de la gamificación es motivar a los estudiantes a realizar las actividades interactivas utilizando elementos que despierten el interés hacia el aprendizaje, a través de las misiones, retos y obstáculos establecidos en cada actividad para llegar a la meta final y cumplir los objetivos educativos establecidos al inicio del proceso.

Además, esta manera de aprender mediante experiencias es diferente a una educación tradicional, ya que emplea herramientas interactivas que presentan los resultados a tiempo real. Los estudiantes tienen la oportunidad de conocer sus logros demostrando lo que han aprendido en clases y genera la necesidad de ir mejorando cada día más.

De acuerdo a lo establecido por Pujolà (2021), la gamificación se puede implementar en varios enfoques pedagógicos como *flipped classroom*, *communicative learning*, *task based learning* entre otros, que son metodologías activas, que en la actualidad se están aplicando durante y después de la pandemia para tratar de modificar el rol del estudiante y el docente en el proceso educativo y así activar el aprendizaje, generar autonomía y trabajo colaborativo en los estudiantes, fomentando las relaciones intrapersonales en el aula.

Desarrollo teórico del campo de conocimiento de la variable dependiente

Idioma Inglés

Es una lengua franca que se utiliza en varias áreas del conocimiento como la ciencia, tecnología, finanzas entre otros a nivel mundial (MINEDUC, 2016). El inglés es el idioma más utilizado a nivel mundial, ya que influye en varios ámbitos sociales, científicos, militares, económicos, educación entre otros. Razón por la cual, a nivel educativo es necesario que los estudiantes puedan aprender un idioma extra al idioma materno, para que estén preparados a las necesidades de la sociedad y puedan desenvolverse en varias facetas de manera individual y profesional.

El saber un idioma que tenga gran influencia puede brindarles a los estudiantes nuevas oportunidades de estudios o trabajo a nivel nacional e internacional. A nivel nacional la enseñanza de inglés se la maneja como aprendizaje de una lengua extranjera, debido a que solo se la utiliza dentro de un contexto determinado o solo durante la hora clase dentro de la institución, esto ocasiona que los estudiantes no tengan la necesidad de utilizarla en diferentes contextos fuera del aula de clases.

Los estudiantes deben alcanzar ciertos niveles de inglés al finalizar los diferentes años de estudios, por ejemplo: al finalizar séptimo año de Educación General Básica los niños deberían alcanzar un nivel A2 y cuando terminen el bachillerato los adolescentes deberían obtener un nivel B1, demostrando las destrezas establecidas en el Marco Común Europeo para el aprendizaje de lenguas, de donde el Currículo Nacional se basa para crear las destrezas e indicadores educativos. (MINEDUC, 2016)

Enseñanza de Inglés como lengua extranjera o Teaching English as a Foreign Language (TEFL)

“El inglés como lengua extranjera es la expresión utilizada para describir el estudio y enseñanza por hablantes no nativos en países donde el inglés no es el idioma dominante” (Bambang, 2020). El aprendizaje de un nuevo idioma es algo muy primordial para los niños y adolescentes, ya que permite conocer un nuevo paradigma de otros estilos de vida. La enseñanza del inglés en las instituciones educativas del Ecuador se basa en el currículo Nacional, donde se establece la carga horaria destinada para la enseñanza de inglés con el fin de que los estudiantes al finalizar séptimo de básica puedan tener un nivel A2 y al finalizar el Bachillerato puedan alcanzar un nivel B1 acorde al Marco Común Europeo, niveles que en muchos de los casos no se cumplen a cabalidad.

Una realidad que pasa en las instituciones Educativas es que la carga horaria para la enseñanza del inglés es insuficiente para poder desarrollar las habilidades comunicativas del idioma. Además, los estudiantes solo están en contacto con el idioma durante las horas clases, esto no permite que se genere una necesidad de comunicación en inglés, ya que la mayoría del tiempo tiene contacto con el español, así que esta situación dificulta generar una necesidad comunicacional en otro idioma.

Desarrollo teórico de la variable dependiente

Aprendizaje del Inglés

Es un proceso planeado, por el cual una persona hace uso de la capacidad lingüística en varios contextos con fines comunicativos, permitiéndole tener el acceso a una gran fuente de información diferente al idioma materno. (Ministerio de Educación Cultura y Deporte Subdirección General de Cooperación Internacional, 2002). El aprendizaje del inglés se puede definir como la adquisición de las habilidades lingüísticas para poder interactuar con diferentes personas a nivel mundial. Además, proporciona el acceso directo a gran información a nivel mundial que en varias ocasiones solo está disponible en inglés. El aprendizaje del inglés se lo realiza en diferentes partes del globo terráqueo, debido a que es un idioma de interacción internacional, razón por la cual se ha dedicado varios estudios buscando

metodologías que puedan ayudar al proceso de enseñanza aprendizaje de manera eficiente entre las cuales se presentan:

Metodologías para la enseñanza del inglés

Total Physical Respond (TPR)

Método Natural desarrollado por el Dr. Asher, donde se motiva a los estudiantes al aprendizaje de una lengua mediante las destrezas como el escuchar y ejecutar acciones de acuerdo a los comandos (Widodo, 2005). Mediante este método, los estudiantes desarrollan las habilidades de *speaking* y *listening* a través de un aprendizaje condicional, respondiendo de manera física a órdenes verbales que los docentes les han enseñado en la clase. Un ejemplo de su aplicación es en un juego conocido como “Simón dice”, donde los estudiantes escuchan un comando y reaccionan realizando la actividad requerida por el locutor.

La comprensión del idioma en contexto puede generar que el estudiante luego espontáneamente pueda producir pequeños diálogos de manera natural y sin esfuerzo. Esta metodología se la utiliza tratando de tener una similitud como cuando los niños en edades tempranas, aprenden una lengua nativa a través de la audición e imitación de las palabras generadas por las personas que le rodean.

Communicative language teaching (CTL)

Según Richards (2006), se lo puedo definir como un conjunto de actividades que facilitan el aprendizaje de un idioma generando la capacidad de poder producir oraciones en otra lengua, donde el fin del aprendizaje es la interacción social. Permite que los estudiantes puedan generar y utilizar una lengua aprendida en clases en diferentes contextos, es decir se genera necesidad de comunicación. Este método toma en cuenta las experiencias que los alumnos tengan con respecto al aprendizaje de un idioma y los enfrenta a utilizarlo fuera del aula de clase. Es decir, les genera la necesidad de utilizar lo aprendido en contextos que pueden ser al tratar de expresar sus gustos, sentimientos, necesidades o temas de su interés, ayudando a expandir y fortalecer las habilidades lingüísticas. El rol del docente es ser el facilitador de los entornos donde el estudiante puede usar y practicar la lengua de manera colaborativa y generando contextos reales mediante la interacción social.

Content and language Integrated Learner (CLIL)

Se trata de un aprendizaje integrado de la lengua con los contenidos relacionados a temas de otras asignaturas o temas cotidianos. Este proceso se enfatiza en el aprendizaje natural de la lengua y de los contenidos al mismo tiempo. (Cortina y Andúgar, 2018). Se centra en enseñar un idioma relacionado con diferentes materias como música, educación física, sociales, ciencias naturales y no como una materia que se pueda enseñar de manera aislada, como se lo ha manejado tradicionalmente. Esta nueva metodología se la ha implementado en varios textos de enseñanza de inglés, compartiendo secciones que se enfocan en temas de otras asignaturas como arte, ciencias naturales, educación física, y sociales, pero en inglés. El estudiante puede aprender un idioma, pero en un contexto diferente y real y no solo enfocado en el uso correcto de las reglas gramaticales.

Esta metodología genera contextos de interacción y reflexión mediante el hablar o escribir sobre los contenidos relacionados a otras materias. Para la implementación se enfoca en el uso de las 4C, que según Coyle (2005) son las siguientes:

- Contenido: Se enfoca en la temática de la asignatura o el tema y no solo en la gramática de un idioma.
- Cultura: A través del aprendizaje de un idioma se puede conocer la cultura extranjera.
- Cognición: A través del aprendizaje se produce el desafío de generar procesos de reflexión sobre lo aprendido e ir construyendo su propio aprendizaje.
- Comunicación: Aprender y generar comunicación mediante el uso de la lengua en contextos reales.

Tasked Based Language Learning (TBLL)

Es un método mediante el cual al estudiante se le asignan tareas significativas con propósitos comunicativos, el cual motivará a la adquisición de una lengua (Yao, 2017). El rol del docente es guiar a la ejecución de la tarea y resolver dudas durante la realización de esta. Se puede trabajar la tarea de manera individual o grupal generando interacción, compromiso y participación dentro del aula de clases sobre

temas de interés como resolver problemas, tomar decisiones, diseñar un producto entre otros, al final los estudiantes deben exponer la realización y resultado de la tarea utilizando la lengua extranjera.

Habilidades lingüísticas

Las habilidades lingüísticas del inglés se refieren al desarrollo de las 4 habilidades básicas del inglés como son: *listening speaking, reading y writing* en los estudiantes, donde deben demostrar el poder interactuar de manera eficiente sobre temas cotidianos y socioculturales generales de forma oral y escrita a un nivel básico y pre-intermedio mostrando una adecuada pronunciación, entonación, coherencia, unidad y fluidez, y como consecuencia influirá en el desarrollo integral.(Fundora de la Riva y Llerena, 2018). Estas habilidades están registradas dentro de los cinco *threads* marcados en el currículo de inglés como lengua extranjera implementado por el Ministerio de Educación. El desarrollo de estas habilidades demuestra que el estudiante puede codificar y decodificar los mensajes en otro idioma sin la necesidad de la traducción literal en la lengua materna. La adquisición de estas destrezas se demuestra acorde a los años de estudio, la habilidad comunicacional y los niveles de dominio de un idioma que presenta el estudiante marcado según el Marco Común Europeo.

Habilidades Receptivas

Escuchar o Listening:

“Proceso que considera la habilidad de entender la composición activa y compleja de los distintos componentes de la percepción y el conocimiento lingüístico, cuya naturaleza cognitiva, involucra la percepción basada en el conocimiento interiorizado de las reglas del idioma” (Antachi,1988, como se citó en Fundora de la Riva y Llerena, 2018). Es una de las habilidades que primero se desarrollan desde el vientre materno, pero puede ser una que más dificultad de aprendizaje de un idioma presenta. Es la capacidad de decodificar y entender mensajes presentes en diálogos, música entre otros, y construir posibles significados de acuerdo con un contexto determinado para entender su significado.

De acuerdo con lo señalado en el MINEDUC (2016), incita a la utilización de TIC dentro de las aulas de clase, para crear ambientes donde los estudiantes estén expuestos a una gran variedad de audios de contextos reales como música, podcast,

anuncios, diálogos sobre temas en los cuales los estudiantes sientan interés y llamen la atención para motivar su práctica y uso. Para poder fortalecer esta habilidad es necesario utilizar estrategias para mejorar el *listening comprehension*, se lo puede realizar a través de escuchar la esencia, detalles, inferir y predecir la información que se presentan en los mensajes, para que esta habilidad se la pueda realizar de manera espontánea y que se de uso permanente como se lo realizaría en la lengua materna.

Evaluación de Listening

Listening es una habilidad que puede presentar más dificultad durante el aprendizaje del inglés, debido a que se necesita constancia para poder mejorar la comprensión de los mensajes. (Fundora de la Riva y Llerena, 2018), entre los indicadores que se podrían evaluar se presentan los siguientes.

- Decodificación de los mensajes: identifica patrones de sonido establecidos e ideas principales del mensaje.
- Interpretación de mensajes: comprende patrones de sonidos, identifica estados de ánimo de los locutores y quienes intervienen.
- Construcción de significados: infiere los significados con una sintaxis y semántica adecuadas para explicar el tema del audio.

Leer o Reading

Proceso de decodificación de letras, signos símbolos de un mensaje, que se presenta de manera visual en el cual se relacionan mecanismos a través de los cuales el estudiante interactúa con el texto escrito y de forma activa decodifica su contenido hasta entenderlo y realizar críticas a partir de su propio conocimiento previo. (Soldevilla, 2017). Es la habilidad de entender un texto de manera visual o a través del contacto. *Reading comprehension* es una habilidad de gran dedicación ya que a través de su práctica los estudiantes pueden mejorar su pensamiento crítico sobre temas de interés social para poder expresar sus ideas y pensamientos utilizando una lengua de forma comunicativa al ser capaces de traducir mensajes. Además, les permite identificar y comprender signos escritos interpretando sus mensajes sin perder la esencia del texto, para mejorar y adquirir vocabulario,

nociones gramaticales, puntuación y ortografía mejorando el aprendizaje de una lengua.

Entre las técnicas establecidas por Condemarín (1995, como se citó en Solvedilla, 2017) el estudiante puede hacer uso de esta para mejorar su *reading comprehension* a través de:

Bottom-Up consiste en leer un texto empezando desde lo más básico como signos lingüísticos, palabras, oraciones para culminar con un texto. Top-Down es lo opuesto a lo anteriormente mencionado, donde el estudiante comienza desde la lectura de un texto, párrafos y termina en identificar frases importantes de un texto.

Skimming consiste en recorrer visualmente un texto para tener una idea general sobre el tema. *Scanning* es una técnica que consiste en buscar información específica de un texto a detalle, encontrando palabras claves para entender el contexto de la información presentada.

Evaluación de Reading

Según Fundora de la Riva y Llerena (2018), mencionan que esta habilidad se relaciona con procesos a través de los cuales el estudiante tiene la capacidad de entender un texto escrito, los siguientes indicadores pueden ayudar establecer la comprensión lectora.

- Traducción de mensajes: Tiene la capacidad de reconocer y decodificar los signos escritos. El estudiante localiza y extrae información importante en el texto e identifica información que se encuentra en contexto para entender el mensaje.
- Integración e interpretación de la información: infiere significados de las palabras, oraciones, frases dentro del texto de forma implícita y explícita.
- Reflexión y evaluación: distingue los tipos de textos y da su opinión reflexiva con argumentos válidos sobre el texto analizado.

Habilidades Productivas

Escribir o Writing

En relación a lo mencionado por MINEDUC (2016), es una de las más altas destrezas ya que es la representación visual del lenguaje y medio de

comunicación humana que integra el desarrollo de un sistema de signos a través del uso correcto de la gramática, la ortografía, la coherencia, la unidad y la creatividad para comunicar y compartir ideas, pensamientos, expresar ideas y sentimientos de forma escrita. La escritura es un medio de comunicación humana y su dominio se demuestra al usar de manera correcta las estructuras gramaticales, tratando de evitar errores ortográficos y utilizar la lógica y coherencia para escribir e ideas y crear textos originales, que tengan transcendencia en el tiempo y espacio. El dominio de esta habilidad se la puede visualizar cuando los estudiantes son capaces de escribir algún tipo de texto, donde pueda manifestar sus ideas, la desarrolle de manera permanente y pueda crear textos originales mediante el uso de tecnologías para compartirlo de forma masiva.

Evaluación del Writing

Para poder evaluar la habilidad de escribir en una lengua extranjera es necesario tomar en cuenta lo que implica aprenderla en un contexto donde solo se tienen contacto con la misma dentro del salón de clases. Las cuales de acuerdo con Bores y Camacho (2016) son:

- El texto tenga organización de ideas con un orden para comunicar el mensaje de la manera clara al receptor.
- Sentido gramatical: El uso correcto de las reglas gramaticales al momento de escribir oraciones, párrafos ente otros.
- Vocabulario: el uso de diferentes palabras para poder expresar sus ideas.
- Ortografía: aplicación de un conjunto de reglas y convenciones que rigen la manera correcta de escribir en una lengua.
- Puntuación, entendido como el uso de signos gráficos en oraciones y párrafos, estableciendo su jerarquía sintáctica para dar sentido al texto redactado y comunicar su mensaje de manera clara.

Expresión oral o Speaking

Esta habilidad está muy relacionada a *listening* debido a que se desarrollan de manera simultánea y se refiere a la interacción oral o la práctica real de la comunicación libre, entre el hablante y el oyente (MINEDUC, 2016). Mediante el dominio de esta habilidad los estudiantes pueden interactuar con los compañeros de

clase, mediante la articulación de sonidos al pronunciar palabras demostrando fluidez al momento de expresar sus ideas, sin temor o duda, buscando la forma de darse a entender de forma natural y adecuada utilizando las reglas del idioma. Los docentes deben considerar el contexto en el cual los estudiantes aprenden un idioma y deben respetar el estilo de aprendizaje y la manera de pensar de cada uno.

Evaluación de speaking

La habilidad de hablar se basa en el desarrollo del uso adecuado de las palabras, ritmo y entonación entre el emisor y el receptor para mantener una conversación eficiente donde el principal objetivo es la comunicación. De acuerdo con Bores y Camacho (2016), se presentan unos criterios de evaluación de la habilidad de *speaking*:

- Pronunciación y fluidez: se comunica con facilidad utilizando pausas para mantener un ritmo eficaz en la conversación articulando de manera clara las palabras con un acento similar a un nativo.
- Coherencia y cohesión. La comunicación es coherente con el uso apropiado de palabras y conectores para dar a entender su mensaje.
- Corrección gramatical: es capaz de utilizar simples y complejas estructuras gramaticales.
- Vocabulario: Muestra un buen uso y variedad de palabras para expresar sus ideas.
- Interacción: Demuestra relatividad y eficacia al momento de interactuar con otra persona.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque de investigación

El presente proyecto de investigación tiene un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), debido a que se realiza un estudio de la problemática tratando de tomar en cuenta todos los aspectos que ofrecen los dos tipos de investigación, para tener una visión más clara sobre los aspectos obtenidos en su aplicación estableciendo con exactitud modelos de comportamiento, para edificar creencias propias sobre un fenómeno analizado. (Hernández et al., 2018)

Este proyecto se caracteriza por tener un carácter cuantitativo debido a que esta investigación se trata de un proceso donde se aplicó encuestas a la población de estudio para poder establecer patrones de comportamiento. La investigación se enfoca en la obtención de datos entre la relación de la gamificación y el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés, a su vez cualitativo ya que mediante el análisis de los datos se realiza una interpretación de estos, que al final permitirán diseñar una guía didáctica apoyada en estrategia de la gamificación que será una propuesta al problema identificado al inicio del trabajo investigativo.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación es descriptivo como lo explican Hernández et al. (2018), debido a que se identifican las dos variables de investigación y se describe las características de cada una, utilizando información bibliográfica para plantear posibles alternativas de solución al problema de investigación..

Por otra parte, el trabajo de investigación es de tipo bibliográfico – documental en la construcción del marco teórico referencial y que consta de su respectiva bibliografía que está relacionado a las dos variables independiente y dependiente, al campo, objeto de análisis y al levantamiento de información a través de los instrumentos de investigación como el cuestionario tomado como referencia en este estudio. (Hernández, 2018)

Población y muestra

La Unidad Educativa Particular Jim Irwin ubicada en la parroquia Quitumbe, circuito D 7 consta con 940 estudiantes desde Inicial a Bachillerato. El grupo de estudio consta de 7 docentes del área de inglés y 70 estudiantes que están cursando el sexto año de Educación básica, paralelos A, B y C entre ellos hay 48 niños y 22 niñas de edad entre 9 y 10 años. Los estudiantes pertenecen a una condición económica media ya que la institución es de carácter privado en la cual tiene que cancelar una pensión para acceder a los servicios que presta la Institución.

Tabla 1
Población

Unidad de observación	Número	Porcentaje
Docentes del área de inglés	7	9,09 %
Estudiantes de sexto año de Educación General Básica, paralelos A, B y C	70	90,90 %
Total, de la población	77	100%

Nota: Se detalla la población docentes y estudiantes del La Unidad Particular Jim Irwin donde se aplicó los instrumentos de investigación.

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la Variable Independiente - Gamificación

VARIABLE CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTA DOCENTE	PREGUNTA ESTUDIANTE	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
GAMIFICACIÓN Se refiere a la utilización de actividades y elementos propios del juego en varios contextos para cumplir ciertos objetivos de aprendizaje mediante la motivación a través de experiencias de aprendizaje de manera individual o grupal apoyándose en la tecnología. (Teixes, 2014)	Tecnología educativa	E-learning	¿Considera que en el contexto actual (COVID19) el proceso de enseñanza del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada? ¿En el presente periodo escolar usted ha sido capacitado por la Institución en el uso de técnicas y elementos de juego interactivos como estrategia para la enseñanza del idioma inglés?	¿Consideras que en el contexto actual (COVID19) el proceso de aprendizaje del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada? ¿Consideras que tu docente de inglés utiliza herramientas y elementos de juego interactivos para el aprendizaje del idioma inglés?	Cuestionario
	Elementos de la Gamificación	Mecánicas Dinámicas Estética	¿En sus clases aplica mecánicas como puntos, medallas y clasificaciones para motivar el cumplimiento de actividades en inglés?	¿La asignación de puntos, medallas y clasificaciones en las actividades te motivan a cumplir actividades en inglés?	

			¿Considera usted que a través de las experiencias en los juegos interactivos los estudiantes generan emociones positivas que incentivan al aprendizaje del inglés?	¿Te sientes muy incentivado a aprender inglés cuando realizas juegos interactivos?	
	Proceso didáctico	Objetivo Entorno Recompensas Medallas Puntos Avatares Reglas Retos Feedback Recompensas Barras de progreso	¿Cree usted que el apoyarse con estrategias como objetivos, avatares y retos permiten mejorar el proceso de enseñanza de inglés en el aula de clases de manera innovadora? ¿Considera que es necesario implementar reglas para promover una sana competencia durante la realización de actividades interactivas?	¿Consideras que el uso de objetivos, avatares y retos mejora tu aprendizaje de inglés en el aula de clases? ¿Consideras que es el cumplimiento de reglas promueve una sana competencia durante la realización de actividades interactivas?	

			¿Cree necesario la utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas para despertar la motivación y el desafío de seguir aprendiendo inglés? ¿Se apoya con procesos de feedback para fortalecer lo enseñando durante la clase? ¿Considera usted que mostrar el progreso enfocado a realización correcta de las actividades interactivas realizadas por los estudiantes despierta el interés a seguir aprendiendo inglés?	¿La utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas te han motivado y desafiado a seguir aprendiendo inglés? ¿Tu docente realiza retroalimentación para fortalecer lo aprendido en clase? ¿Consideras que conocer tu progreso enfocado en la realización correcta de las actividades interactivas despiertan tu interés a seguir aprendiendo inglés?	
	Herramientas gamificadas	Quizizz Kahoot Educaplay Quizlet	¿Considera usted que el uso de Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo	¿Consideras que usar Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo	

		Classcraft Duolingo Livermocha	como herramientas interactivas ayudan a mejorar su proceso de enseñanza de inglés en clases? ¿Considera usted que el uso de Quizizz y Educaplay son herramientas que ayudan a fortalecer la enseñanza de reading y listening durante tus clases?	en clases mejora tu aprendizaje de inglés? ¿Crees que el uso de Quizizz y Educaplay ayudan a fortalecer el aprendizaje de listening y reading en clases de inglés?	
--	--	--------------------------------------	--	--	--

Nota: Se describe las dimensiones, indicadores y preguntas de la variable independiente que servirán para la creación del cuestionario.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la Variable Dependiente – Habilidades Lingüísticas

VARIABLE CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTA DOCENTE	PREGUNTA ESTUDIANTE	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
Habilidades lingüísticas Se refieren al desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas del inglés como son: <i>listening speaking, reading y writing</i>, donde deben demostrar el poder interactuar de manera eficiente sobre temas cotidianos y socioculturales generales de forma oral y escrita a un nivel básico y pre-intermedio mostrando una adecuada interpretación, pronunciación, entonación, coherencia, unidad y fluidez, y como consecuencia influirá en el desarrollo integral.(Fundora de la Riva y Llerena, 2018)	Metodologías para la enseñanza del inglés	Total physical Respond Communicative language teaching Content and Language Integrated Learner Tasked Based learning	¿Considera usted que utiliza metodologías para la enseñanza de inglés como Communicative language teaching y Content and Language Integrated Learner en sus clases?	¿Crees que tu docente utiliza en metodologías para la enseñanza de inglés basadas en actividades con propósitos comunicativos y significativo relacionados a temas de tu interés?	Cuestionario
	Habilidades receptivas	Reading	¿Realiza lecturas pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de reading? ¿Considera usted que los estudiantes reconocen, interpretan y reflexionan la información	¿Consideras que las lecturas en inglés realizadas en clases son adecuadas para tu nivel y contexto de estudio? ¿Cuándo lees un texto en inglés reconoces, interpretas y reflexionas sobre	

			presentada en un texto escrito de manera implícita y explícita?	la información de manera eficiente?	
		Listening	¿Utiliza audios en inglés con diferentes acentos y contextos reales para fortalecer el listening comprehension apoyados en las TIC? ¿Considera que los estudiantes identifican, interpretan, decodifican y construyen significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening?	¿Consideras que los audios en inglés ayudan a fortalecer tu comprensión auditiva el apoyados en las TIC? ¿Cuándo escuchas un audio en inglés entiendes, interpretas y construyes significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening?	
	Habilidades productivas	Speaking	¿Los estudiantes siempre participan oralmente en inglés durante la clase?	¿Siempre participas oralmente en inglés durante la clase?	

			¿Considera usted que sus estudiantes tienen buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases?	¿Tienes buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases?	
		Writing	¿Realiza producción de textos en inglés pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de writing? ¿Considera usted que sus estudiantes utilizan de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía, puntuación al momento de producir un texto en inglés?	¿Consideras que cuando escribes un texto en inglés ayuda a fortalecer la destreza de writing? ¿Cuándo escribes un texto en inglés utilizas de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía y puntuación?	

Nota: Se describe las dimensiones, indicadores y preguntas de la variable dependiente que servirán como guía para la creación del cuestionario.

Procedimiento de recolección de la información

Previo a la recolección de la información, fue necesario solicitar la autorización para poder realizar la investigación en la población establecida a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin, para poder realizar la investigación en la población y contexto de estudio. Después, se elaboraron los instrumentos de aplicación del cuestionario y se procedió a la validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación, los resultados de la validación cualitativa del cuestionario según el criterio de dos expertos en Educación y Proyectos relacionados con las TIC y Gamificación e inglés para la aplicación de cuestionarios a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica a través de la creación de un instrumento de manera virtual en una plataforma digital denominada: “Google Drive” para que los estudiantes contesten a las preguntas del cuestionario.

Luego de la aplicación de cuestionarios, se procedió a la tabulación de los resultados sobre los procesos didácticos apoyados en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas, formular conclusiones y recomendaciones que sirvieran para diseñar una guía didáctica apoyada en la gamificación.

Validez y confiabilidad.

Validez

Para que la investigación de este proyecto sea aplicada de manera correcta y mida lo que pretende medir, dando a conocer las técnicas e instrumentos utilizados para el tratamiento de información donde se demuestre la confianza de los mismos representa la validez.(Montero, 2013) Así que se aplicó, un cuestionario a dos expertos, el primero en gamificación y el segundo en enseñanza- aprendizaje del idioma inglés, para que puedan validar los ítems de la encuesta. Los dos expertos evaluaron si las mismas coinciden con el objeto de las variables y si la redacción de los ítems está acordes a las variables, dando como resultado que no sugieren ningún cambio.

Confiabilidad

Se estimó la confiabilidad de la encuesta de 20 preguntas aplicando a una población de 70 estudiantes del sexto año de Educación General Básica, donde se asignó un valor numérico a una escala de Likert de esta manera: Siempre 1, Frecuentemente 2, Rara vez 3 y Nunca 4. En virtud de establecer la confiabilidad de los instrumentos aplicados a los estudiantes se desarrolló la prueba estadística Alfa de Cronbach en el programa SPSS 24 las mismas que se exponen a continuación:

Tabla 4

Alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a los estudiantes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Número de elementos
,900	20

Nota: En el cuadro se refleja el coeficiente de Cronbach. Fuente: SPSS 24 (2022). “El alfa de Cronbach es un coeficiente que toma valores entre 0 y 1. Cuanto más se aproxime al número 1, mayor será la fiabilidad del instrumento subyacente”(Oviedo y Campo-Arias, 2005). Después de aplicar en análisis de Alfa de Cronbach se determinó el índice de confiabilidad de 0,900 garantizando la validez de la aplicación de las encuestas a los 70 estudiantes. Este índice de confiabilidad demuestra un nivel alto de fiabilidad, es decir, que los ítems son consistentes.

Tabla 5

Alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a los docentes

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Número de elementos
,969	20

Nota: En el cuadro se refleja el coeficiente de Cronbach. Fuente: SPSS 24 (2022). Después de aplicar en análisis de Alfa de Cronbach se determinó el índice de confiabilidad de 0,969 garantizando la validez de la aplicación de las encuestas a los 7 docentes que pertenecen al área de inglés en la Institución, demostrando un alto nivel de fiabilidad.

Análisis de resultados

Encuesta dirigida a estudiantes de sexto año de EGB

Tabla 6

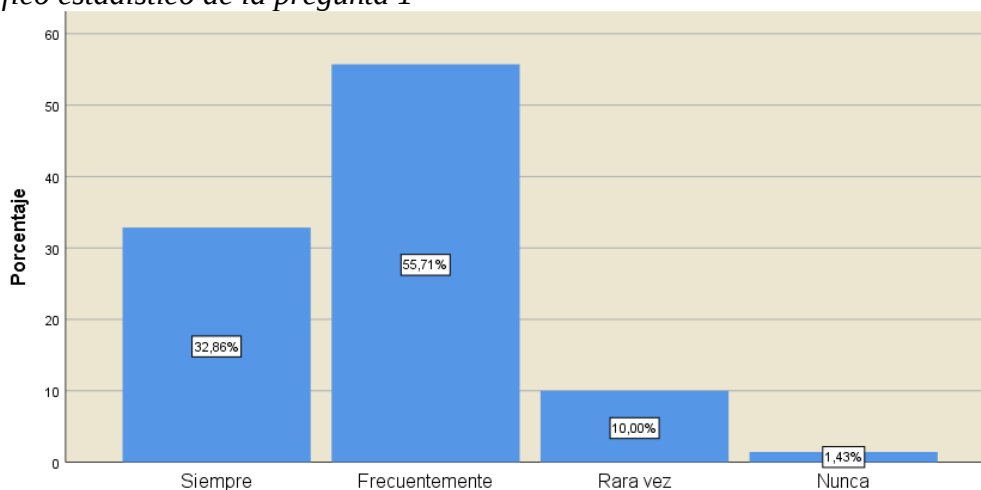
Pregunta 1: ¿Considera que en el contexto actual (COVID19) el proceso de enseñanza del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	23	32,86
Frecuentemente	39	55,71
Rara vez	7	10,00
Nunca	1	1,43
Total	70	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 1 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 14

Gráfico estadístico de la pregunta 1



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización de recursos tecnológico e internet. Fuente: SPSS 24.

El 55, 71% de los estudiantes manifiesta que la utilización de recursos tecnológicos e internet durante el contexto actual (COVID19) se lo realiza frecuentemente, el 32, 9% siempre, el 10% rara vez se utilizan estos recursos en las clases de inglés. Por otro lado, el 1, 43% de los estudiantes menciona que su uso no se lo realiza de manera adecuada. Según con la mayoría de los estudiantes considera que en la institución se utiliza de manera adecuada los recursos tecnológicos e internet, ya que la institución cuenta con herramientas tecnológicas dentro de los salones de clase para utilizarlo. La implementación de las TIC e internet durante la pandemia

causada por el COVID-19 a los procesos educativos ha generado un impacto positivo, debido a que se ha podido desarrollar destrezas digitales que han ayudado a mejorar la participación de los estudiantes en la clase y a la vez les ha motivado a aprender, dado que su uso puede brindarles nuevas oportunidades y experiencias de aprendizaje de un idioma para mejorar la calidad y calidez educativa. (Cueva , 2020).

Tabla 7

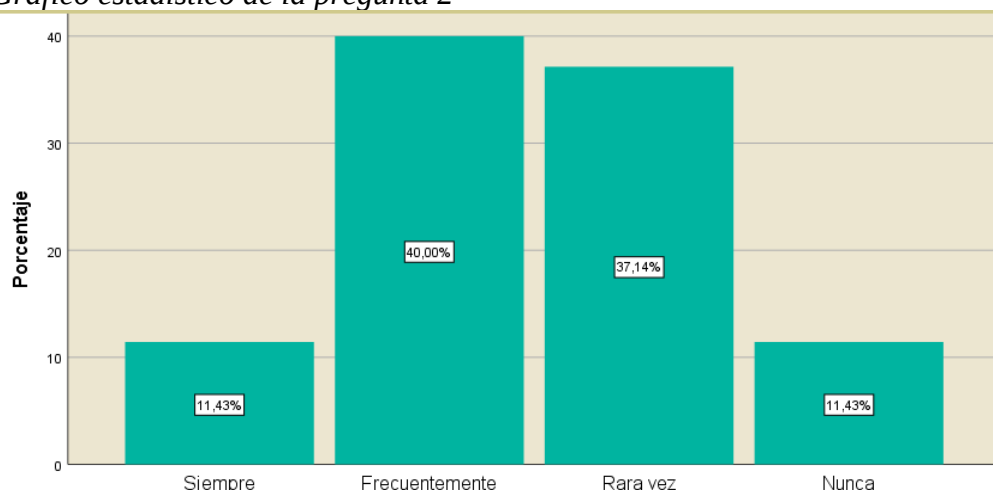
Pregunta 2.- ¿Consideras que tu docente de inglés utiliza herramientas y elementos de juego interactivos para el aprendizaje del idioma inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	8	11,43
Frecuentemente	28	40,00
Rara vez	26	37,14
Nunca	8	11,43
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 2 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 15

Gráfico estadístico de la pregunta 2



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización de herramientas y elementos de juego interactivos por parte del docente. Fuente: SPSS 24. (2022)

El 40% de los estudiantes manifiesta que la docente de inglés utiliza herramientas y elementos de juego interactivos para el aprendizaje del idioma inglés, el 37,14% opina rara vez, mientras el 11,43% menciona que siempre y nunca utilizan dichas herramientas y juegos llegando a un empate técnico.

Según con la mayoría de los estudiantes los docentes frecuentemente utilizan herramientas y actividades gamificadas implementadas especialmente durante las clases virtuales durante la pandemia. La necesidad de continuar con el proceso educativo y motivar al aprendizaje del idioma obligaron a buscar nuevas herramientas que llamen la atención de los estudiantes generando experiencias de aprendizaje divertidas. Las aplicaciones que se pueden encontrar en la web son variadas y de acceso gratuito, que han ofrecido nuevas experiencias de aprendizaje mediante el juego, motivando el interés hacia el aprendizaje interactivo como evaluaciones y plataformas gamificadas que han tenido un gran éxito a nivel mundial donde ofrecen experiencia de aprendizaje innovadoras. (Cabero, 2006). Estas actividades han ayudado a generar una educación interactiva donde el estudiante es un ente activo y el docente puede utilizar variedad de materiales para poder manejar su clase. En la actualidad con el regreso a clases presenciales, ha dificultado poder continuar con el uso de estas herramientas y actividades interactivas debido a que los estudiantes no pueden llevar su propio equipo a la escuela.

Tabla 8

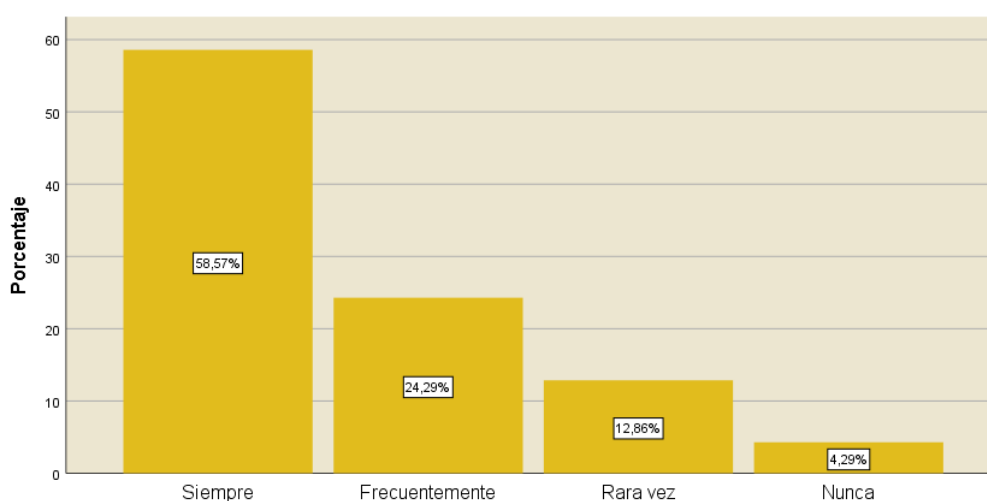
Pregunta 3.- ¿La asignación de puntos, medallas y clasificaciones en las actividades te motivan a cumplir actividades en inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	41	58,57
Frecuentemente	17	24,29
Rara vez	9	12,86
Nunca	3	4,29
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 3 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 16

Gráfico estadístico de la pregunta 3



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la asignación de puntos, medallas y clasificaciones en las actividades interactivas que generan motivación. Fuente: SPSS 24. (2022)

Un 58, 57 % de los estudiantes encuestados opinan que la asignación de puntos, medallas y clasificaciones siempre generan motivación a aprender inglés durante la clase, el 24, 29% frecuentemente, 12, 86 % rara vez y el 4,29 % menciona que no se siente motivado a aprender inglés mediante estas mecánicas de juego.

Un gran porcentaje de estudiantes se siente motivado a aprender inglés cuando observa algunas mecánicas presentes en las herramientas gamificadas como la asignación de puntos, medallas y clasificaciones que varias aplicaciones asignan a los participantes para reconocer su esfuerzo y trabajo. Estas mecánicas tienen

como principal objetivo poder llamar la atención a los estudiantes para que ellos se sientan motivados a aprender contenidos mediante el juego. (Teixes, 2015). Los estudiantes sienten interés en aprender, cumplir y entender las actividades interactivas, siendo entes activos de su proceso de aprendizaje. Estas mecánicas les ayudan a conocer cómo va mejorando su rendimiento académico a través del reconocimiento de su esfuerzo.

Tabla 9

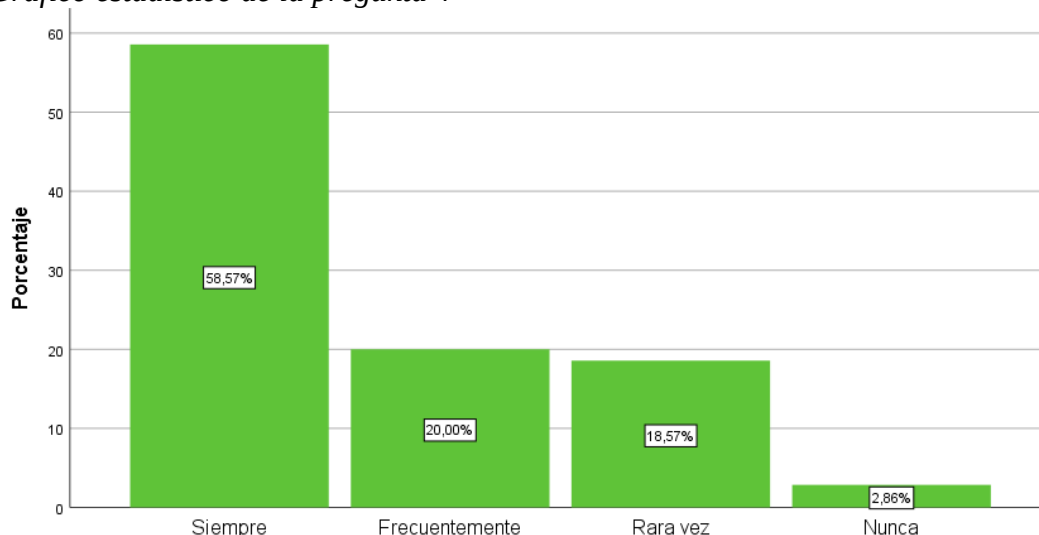
Pregunta 4.- ¿Te sientes incentivado a aprender inglés cuando realizas juegos interactivos?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	41	58,57
Frecuentemente	14	20,00
Rara vez	13	18,57
Nunca	2	2,86
Total	70	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 4 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 17

Gráfico estadístico de la pregunta 4



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la incentivación a aprender inglés cuando realiza juegos interactivos. Fuente: SPSS 24.

El 58,57% de los estudiantes encuestados siempre se siente incentivado a aprender inglés cuando realiza juegos interactivos, el 20% frecuentemente, el

18,57% rara vez y por otro lado solo el 2,86% nunca se siente motivado aprender inglés mediante el uso de juegos interactivos.

La gran mayoría de estudiantes siente motivación a aprender inglés cuando realiza actividades interactivas. Estas actividades son el enganche para brindarles experiencias que generen un interés hacia el aprendizaje del inglés logrando que puedan ser más duradero y significativo. (Mendoza y Saltos, 2021). El aprendizaje mediante juegos interactivos despierta el interés y curiosidad hacia aprender algo nuevo, generando experiencias, donde el estudiante asocia las actividades realizadas en clase a los video juegos que están acostumbrados a realizarlos fuera del salón de clases a manera de diversión. Esta estrategia puede servir para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos al inicio de cada actividad.

Tabla 10

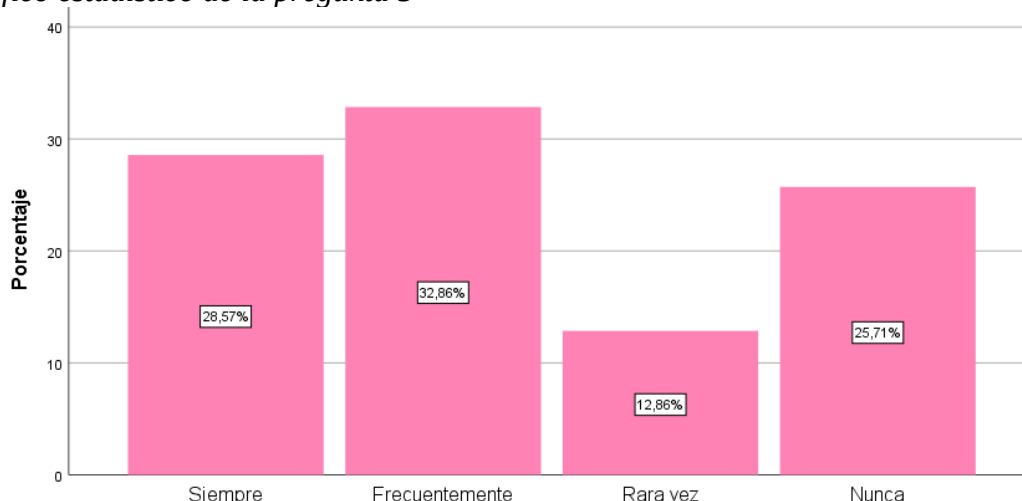
Pregunta 5.- ¿Consideras que el uso de avatares y retos mejora tu aprendizaje de inglés en el aula de clases?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	20	28,57
Frecuentemente	23	32,86
Rara vez	9	12,86
Nunca	18	25,71
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 5 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 18

Gráfico estadístico de la pregunta 5



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de avatares y retos para mejorar el aprendizaje de inglés en el aula. Fuente: SPSS 24.

El 32,86% de los estudiantes encuestados opina que el uso de avatares y retos mejora frecuentemente su aprendizaje de inglés, el 28,57% siempre, el 25,71% nunca, mientras que el 12,86% rara vez el uso de estos influye en su aprendizaje.

Considerando los porcentajes se puede apreciar que la creación y el uso de avatares en las actividades interactivas puede permitir a los estudiantes identificarse con ciertos personajes reales o mitológicos, animales o superpoderes entre otros, y tiene incidencia en mejorar el aprendizaje ya que les llama la atención a los estudiantes y puede mejorar el aprendizaje hacia ciertos contenidos.(Editorial Planeta, 2013).

Tabla 11

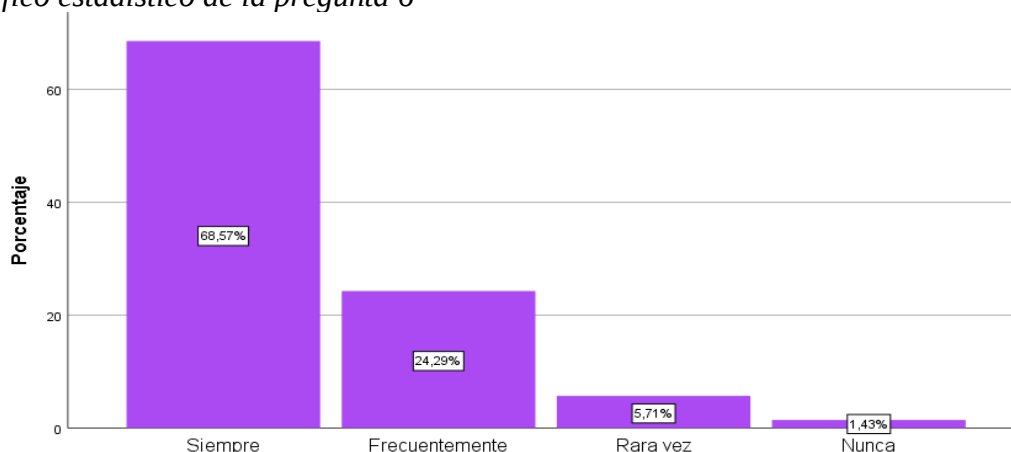
Pregunta 6.- ¿Consideras que es el cumplimiento de reglas promueve una sana competencia durante la realización de actividades interactivas?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	48	68,57
Frecuentemente	17	24,29
Rara vez	4	5,71
Nunca	1	1,43
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 6 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 19

Gráfico estadístico de la pregunta 6



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el cumplimiento de reglas promueve una sana competencia en las actividades gamificadas. Fuente: SPSS 24.

El 68,57 % de los estudiantes menciona que siempre es importante establecer reglas claras durante la realización de actividades interactivas para promover una sana competencia, el 24,29 % frecuentemente, el 5,71 % rara vez, y el 1,43 % menciona que nunca es necesario establecer reglas.

Un gran porcentaje de los estudiantes está de acuerdo que para mantener una sana competencia durante la realización de las actividades interactivas es necesario que los docentes establezcan reglas al inicio de cada actividad. Esta estrategia puede permitir manejar de manera ordenada a los estudiantes y fomentar la competencia individual y grupal. (Editorial Planeta, 2013). Esto es necesario para fortalecer el compañerismo, solidaridad y sana competencia dentro y fuera de las aulas de clase cumpliendo con las normas del código de convivencia establecidos en cada plantel educativo.

Tabla 12

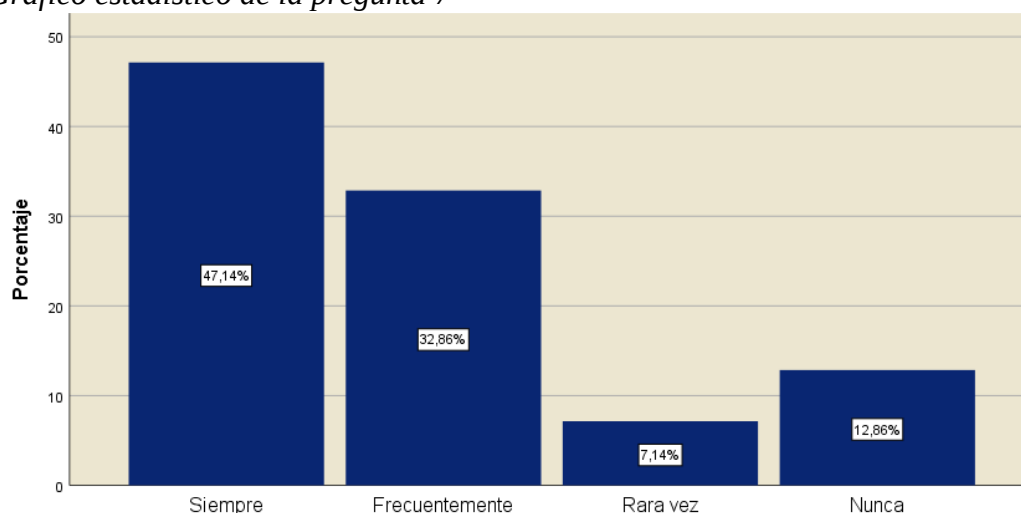
Pregunta 7. ¿La utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas te han motivado y desafiado a seguir aprendiendo inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	33	47,14
Frecuentemente	23	32,86
Rara vez	5	7,14
Nunca	9	12,86
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 7 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 20

Gráfico estadístico de la pregunta 7



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas para motivar y desafiar a seguir aprendiendo inglés. Fuente: SPSS 24.

La siguiente tabla detalla que un 47, 14 % de los estudiantes encuestados piensa que el uso de misiones y retos que se detallan en las actividades gamificadas siempre les motiva y desafía a seguir aprendiendo inglés, el 32,86 % frecuentemente, el 12, 86 % nunca, mientras tanto el 7, 14 % rara vez se siente motivado a seguir aprendiendo inglés con el uso de misiones y retos.

Estas mecánicas presentes en algunas actividades gamificadas han llamado la atención de la mayoría de los estudiantes encuestados, ya que se han sentido motivados y desafiados a aprender inglés. El uso de misiones y retos son mecanismos que permite llamar la atención e interés de los estudiantes mediante sus historias y niveles de dificultad generando en el estudiante un sentimiento de

desafío al tratar de superar los niveles y a la vez fomentar el cumplimiento de actividades. (Rodríguez y Santiago, 2016) La utilización de los términos como misiones y retos pueden ser utilizadas como un camuflaje para animarlos a cumplir las actividades establecidas y poder esconder el término de “deberes” que en algunos casos generan desánimo a cumplirlos, esta puede ser una táctica para fomentar el cumplimiento de deberes y fortalecer lo aprendido en clases.

Tabla 13

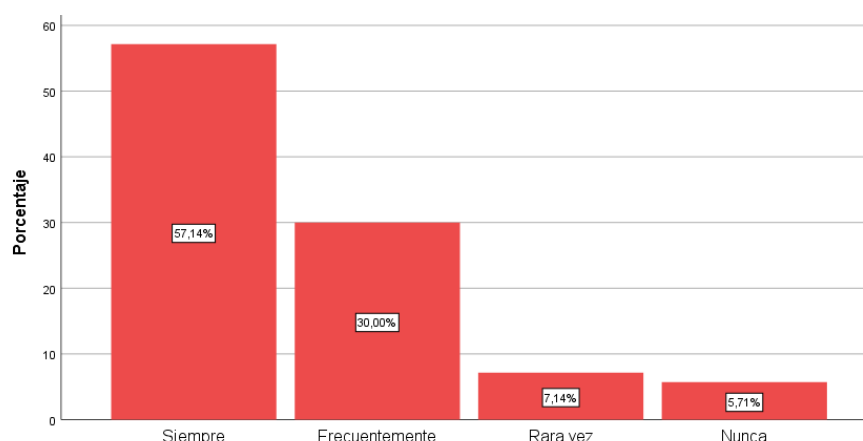
Pregunta 8.- ¿Tu docente realiza retroalimentación para fortalecer lo aprendido en clase?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	40	57,14
Frecuentemente	21	30,01
Rara vez	5	7,14
Nunca	4	5,71
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 8 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 21

Gráfico estadístico de la pregunta 8



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la retroalimentación realizada por el docente para fortalecer lo aprendido en clase. Fuente: SPSS 24.

El 57,14% de los estudiantes manifiesta que el docente siempre realiza retroalimentación para fortalecer lo aprendido en clases y de esta manera poder afianzar los conocimientos, el 30.01% manifiesta que frecuentemente, el 7,14% rara vez, pero el 5,71% menciona que el docente no realiza retroalimentación en clases.

Un gran porcentaje de estudiantes reconoce que el docente realiza retroalimentación en las clases. Esta actividad es necesaria para fortalecer lo aprendido, mucho más en una actividad gamificada ya que le permite conocer a los estudiantes sobre sus aciertos y errores realizados durante la ejecución de actividades y de esta manera ellos puedan conocer su progreso durante el cumplimiento de los retos y misiones. (Editorial Planeta, 2013). Por consiguiente, es aquí donde el docente tiene interacción directa con el estudiante o entre estudiantes para explicar el porqué de los aciertos y desaciertos y motivarles a realizar de mejor manera las actividades para las próximas clases. Esta retroalimentación puede venir por parte del docente, compañeros de manera individual y grupal fortaleciendo los lazos de solidaridad, participación estudiantil y aprendizaje autónomo.

Tabla 14

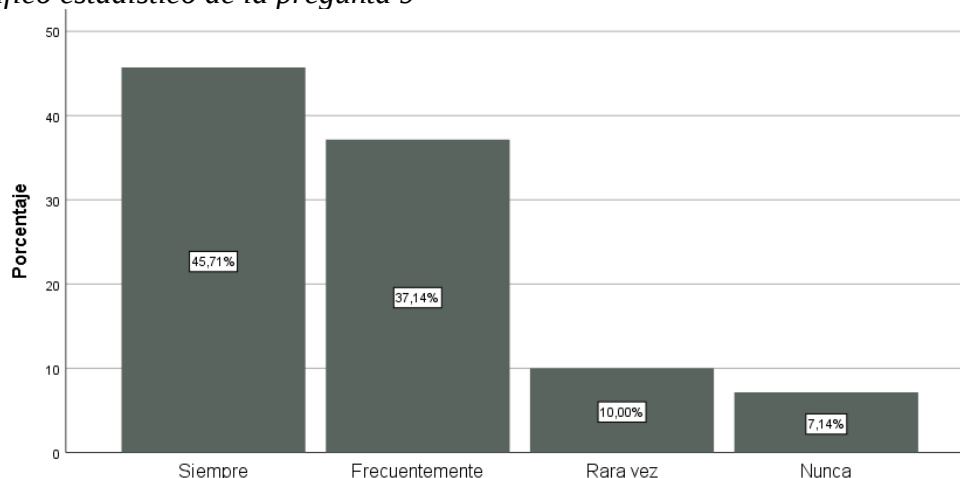
Pregunta 9.- ¿Consideras que conocer tu progreso enfocado en la realización correcta de las actividades interactivas despiertan tu interés a seguir aprendiendo inglés

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	32	45,71
Frecuentemente	26	37,14
Rara vez	7	10,00
Nunca	5	7,14
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 9 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 22

Gráfico estadístico de la pregunta 9



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el progreso enfocado en la realización correcta de las actividades interactivas. Fuente: SPSS 24.

La tabla detalla que el 45,71% de los estudiantes considera que el conocer el progreso de la realización correcta de las actividades interactivas al final de la clase siempre despierta el interés a seguir aprendiendo inglés, el 37, 14% dice que frecuentemente, el 10 % rara vez, por otro lado, solo el 7, 14 % considera que no es necesario conocer el progreso del cumplimiento correcto de actividades.

Conocer el progreso sobre la obtención de puntos y clasificaciones ha despertado el interés en la mayoría de los estudiantes debido a que conocen la posición individual frente al grupo y pueden tratar de mejorar su desarrollo en las próximas

actividades interactivas. Este tipo de actividades permiten que los estudiantes sientan la sensación de progreso de su aprendizaje y se de valor al esfuerzo que han realizado desde el inicio, durante y finalización de cada actividad. (Editorial Planeta , 2013). Este progreso se lo podría utilizar como puntos extra que pueden ser utilizados para mejorar el rendimiento académico de la asignatura de inglés y trabajar de manera conjunta con el avance de los textos.

Tabla 15

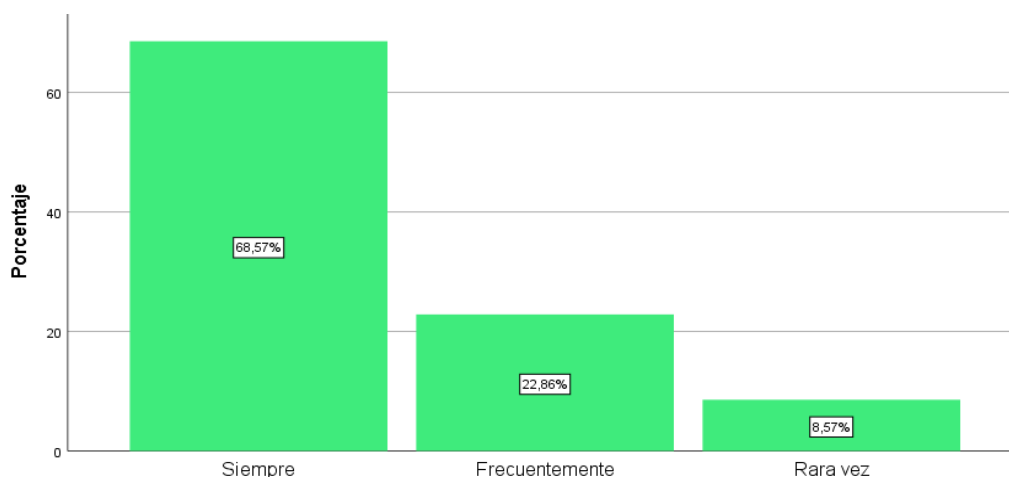
Pregunta 10.- ¿Consideras que usar Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo en clases mejora tu aprendizaje de inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	48	68,57
Frecuentemente	16	22,86
Rara vez	6	8,57
Nunca	0	0
Total	70	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 10 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 23

Gráfico estadístico de la pregunta 10



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo en clases. Fuente: SPSS 24. (2022)

De los estudiantes encuestados el 68,57% menciona que la utilización de herramientas gamificadas como Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo han mejorado su aprendizaje de inglés, dichas herramientas han sido usadas durante las clases virtuales, el 22,86% frecuentemente, 8,57% rara vez, pero el 0% nunca considera que el uso de estas herramientas no ha servido para mejorar su aprendizaje de inglés en clases.

El uso de herramientas gamificadas han servido para mejorar el aprendizaje de inglés, como lo mencionan la gran mayoría de estudiantes encuestados, ya que son el enganche de los estudiantes a las clases y deberes facilitando el aprendizaje y motivación a través de experiencias divertidas y diferentes de aprender. (Pujolà, 2021) El uso de la tecnología puede facilitar el proceso de aprendizaje a través de la gamificación y en la actualidad se dispone de varias apps, plataformas y herramientas para que los docentes puedan integrar a sus clases actividades interactivas que llamen la atención de los estudiantes. Estas herramientas pueden mejorar la participación del estudiante en la construcción del conocimiento, comprometiéndolo a cumplir las actividades y fomentando el uso de nuevas tecnologías desarrollando sus destrezas acordes a los avances científicos y tecnológicos.

Tabla 16

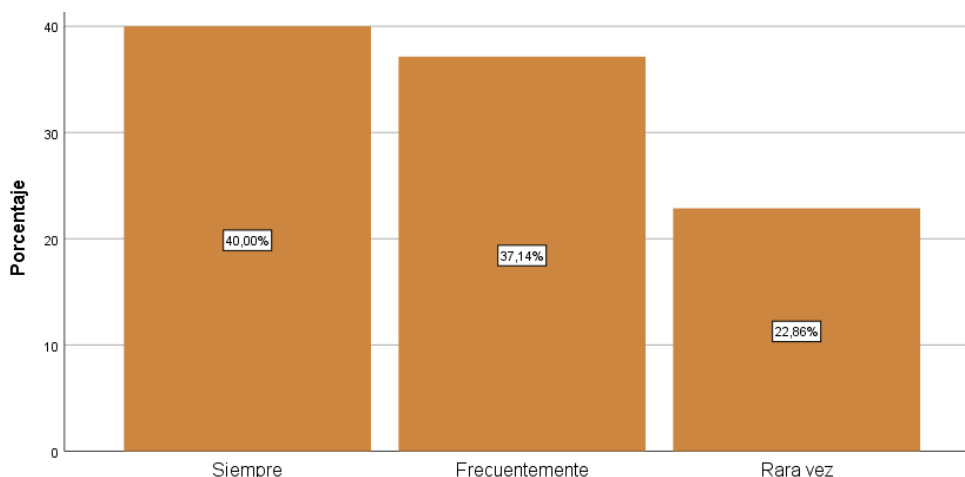
Pregunta 11.- ¿Crees que el uso de Quizizz y Educaplay ayudan a fortalecer el aprendizaje de listening y reading en clases de inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	28	40,0
Frecuentemente	26	37,14
Rara vez	16	22,86
Nunca	0	0
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 11 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 24

Gráfico estadístico de la pregunta 11



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de Quizizz y Educaplay ayudan a fortalecer el aprendizaje de listening y reading. Fuente: SPSS 24.

El 40 % de los estudiantes consideran que siempre Quizizz y Educaplay ayudan a fortalecer el aprendizaje de las destrezas como Listening y Reading, el 37,14 %, frecuentemente, el 22,86% rara vez, mientras que el 0% opina que nunca.

El uso de herramientas digitales ayuda a gestionar varias actividades y mecánicas gamificadas, entre ellas tenemos a Quizizz y Educaplay que pueden ayudar a fortalecer algunas destrezas como listening y reading. Estas herramientas educativas permiten crear y compartir contenido sobre varios temas de estudio educativo y poder realizarlas en varios idiomas a través de actividades interactivas

donde se pueden cargar videos, imágenes y una gran variedad de actividades interactivas, las cuales se las puede resolver en pruebas a manera de competencia. (Belmonte, 2020). Además, estas actividades se las puede enviar a los estudiantes a manera de tarea o refuerzo de manera asincrónica. Estas plataformas disponen de varios cuestionarios de diferentes temas y materias donde el docente puede crear sus propios recursos o acceder a una biblioteca para utilizar cuestionarios generados por otros docentes y así poder fortalecer temas o destrezas trabajadas en clases mediante el uso de videos, lecturas, gráficos, cuestionarios, que ayudan a practicar las destrezas receptivas como listening y reading. (Ruiz, 2019).

Tabla 17

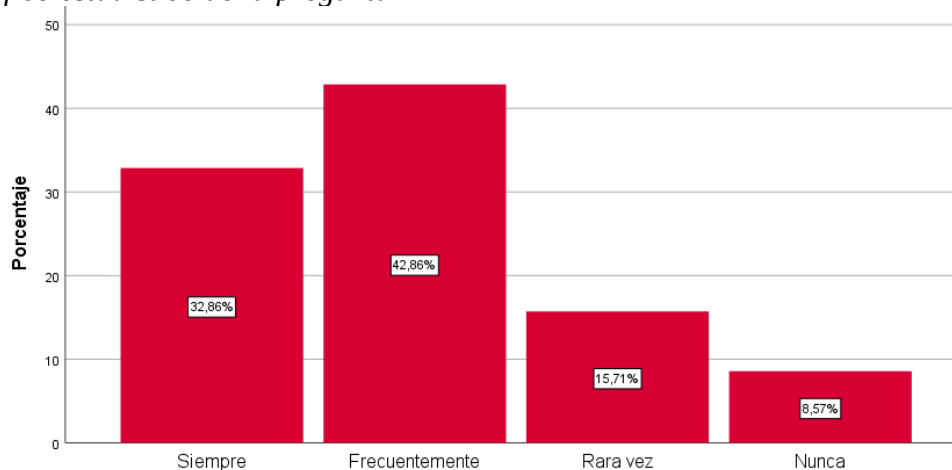
Pregunta 12.- ¿Crees que tu docente utiliza en metodologías para la enseñanza de inglés basadas en actividades con propósitos comunicativos y significativo relacionados a temas de tu interés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	23	32,86
Frecuentemente	30	42,86
Rara vez	11	15,71
Nunca	6	8,57
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 12 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 25

Gráfico estadístico de la pregunta 12



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de metodologías para la enseñanza de inglés basadas en actividades con propósitos comunicativos y significativos. Fuente: SPSS 24 (2022).

Un 42,86 % de los estudiantes menciona que frecuentemente el docente de inglés usa metodologías basadas en actividades con propósitos comunicativos y significativos, el 32 % siempre, 15, 71 % rara vez, entretanto el 8,57% manifiesta que nunca utiliza estas metodologías.

El aprendizaje de un idioma debe tener propósitos comunicativos, este es el fin de su enseñanza a través del currículo que se maneja en el Ecuador. Por esta razón, el idioma inglés es enseñado de manera obligatoria en todas las instituciones educativas para preparar a los estudiantes a utilizar un idioma

diferente a su lengua materna dentro y fuera del país.(MINEDUC, 2016). Esta es la razón, para que los docentes deban gestionar actividades que facilitan el aprendizaje de un idioma generando la capacidad de poder producir oraciones en otra lengua, donde el fin es mantener una interacción social.(Richards, 2006) El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés debe ser gestionado con actividades que se realicen con propósitos comunicativos y significativos relacionados con varios temas actuales y de interés del estudiante, mediante el uso de tecnologías y no solo enfocado en la enseñanza de la gramática como se lo ha manejado de manera tradicional.

Tabla 18

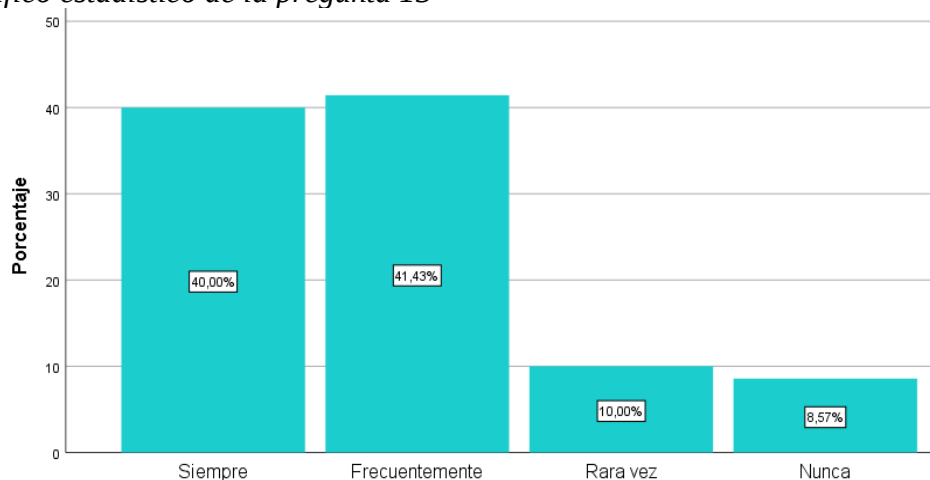
Pregunta 13.- ¿Consideras que las lecturas en inglés realizadas en clases son adecuadas para tu nivel y contexto de estudio?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	28	40,00
Frecuentemente	29	41,43
Rara vez	7	10,0
Nunca	6	8,57
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 13 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 26

Gráfico estadístico de la pregunta 13



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre las lecturas en inglés realizadas acorde a su nivel. Fuente: SPSS 24 (2022).

Las lecturas realizadas en las clases de inglés frecuentemente son consideradas adecuadas para el contexto y nivel de los estudiantes en un 41, 43 % siempre, un 40, 10 % rara vez, mientras un 8,57 % opinan que no son adecuadas para el nivel de estudio de los estudiantes.

La mayoría de los estudiantes piensa que el nivel de las lecturas realizadas en las clases de inglés es adecuado para su nivel debido a que están determinadas en los libros que usualmente utilizan en la institución. Estos libros traen textos, gráficos y símbolos acordes al nivel de cada grado que el estudiante cursa. Mediante la realización de estas lecturas los estudiantes son capaces de decodificar las letras, signos y símbolos de un texto hasta poder entenderlo y posiblemente realizar críticas a partir de lo aprendido. (Soldevilla, 2017) El nivel de dificultad no es el mismo para todos los estudiantes debido a que algunos tienen mejor nivel que otros, así que se mira una diferencia en los resultados sobre la percepción si son o no adecuados para el nivel.

Tabla 19

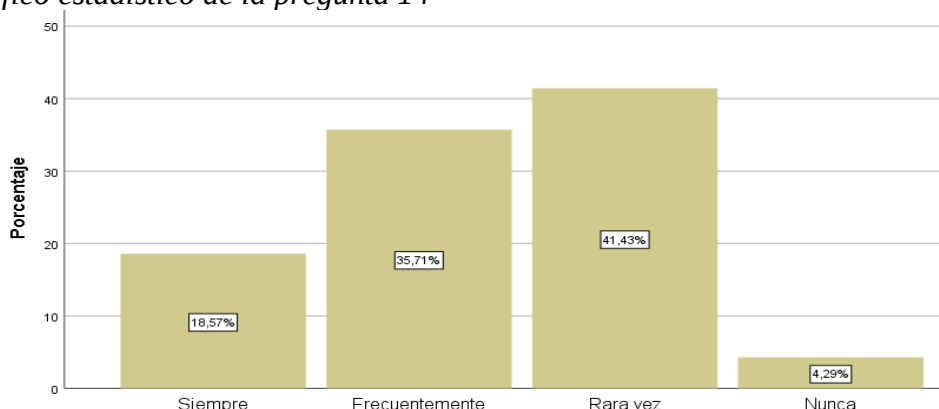
Pregunta 14.- ¿Cuándo lees un texto en inglés reconoces, interpretas y reflexionas sobre la información de manera eficiente?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	13	18,57
Frecuentemente	25	35,71
Rara vez	29	41,43
Nunca	3	4,29
Total	70	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 14 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 27

Gráfico estadístico de la pregunta 14



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el reconocimiento de inglés de manera eficiente. Fuente: SPSS 24 (2022).

De los estudiantes encuestados el 41, 43 % rara vez reconoce, interpreta y reflexiona sobre la información cuando lee un texto, el 35, 71% lo realiza frecuentemente, el 18, 57% siempre, y el 4,29 % nunca entiende cuando lee un texto en inglés.

Según los resultados presentados la mayoría de los estudiantes considera que rara vez realiza los procesos relacionados con la capacidad de entender un texto en inglés, esto nos indica que el desarrollo de esta habilidad se está realizando a medias, a pesar de que los docentes realizan lecturas acordes al nivel de los estudiantes como lo menciona en la pregunta anterior. Además, se debe considerar que en la mayoría de las veces la lectura es una de las destrezas que más difícil es practicarla y mucho más en otro idioma. (Soldevilla, 2017) La falta de una cultura

que motive a la lectura es una de las carencias que la sociedad atraviesa, por esta razón, es necesario realizar actividades para poder motivar y fortalecer el amor a la lectura y así poder fortalecer el vocabulario, estructuras gramaticales y mejorar la capacidad crítica de los estudiantes.

Tabla 20

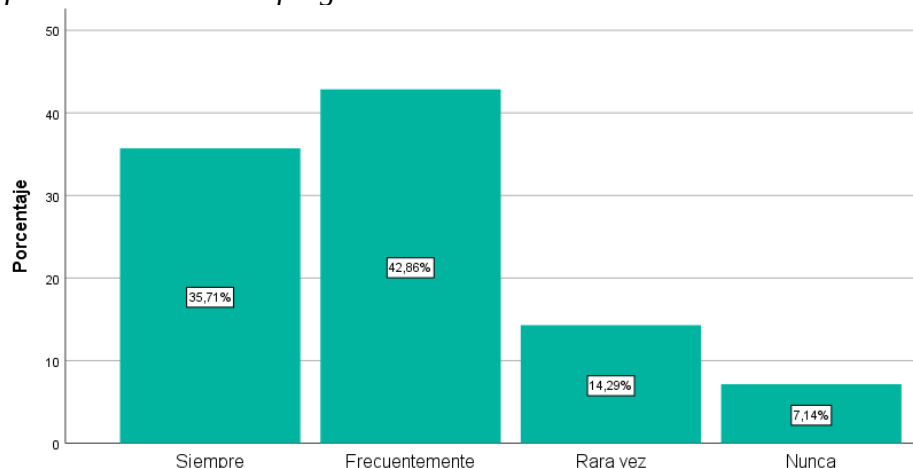
Pregunta 15.- ¿Consideras que los audios en inglés ayudan a fortalecer tu comprensión auditiva el apoyados en las TIC?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	25	35,71
Frecuentemente	30	42,86
Rara vez	10	14,29
Nunca	5	7,14
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 15 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 28

Gráfico estadístico de la pregunta 15



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización de audios en inglés para fortalecer tu comprensión auditiva el apoyados en las TIC. Fuente: SPSS 24 (2022).

Según los resultados presentados el 42, 86% de los estudiantes manifiestan que frecuentemente los audios en inglés ayudan a fortalecer su comprensión auditiva el apoyados en las TIC, el 36,71% siempre, el 14, 29 % rara vez y el 7, 14% considera que nunca los audios en inglés son adecuados para fortalecer su comprensión auditiva.

De acuerdo con la mayoría de los estudiantes considera que en los ejercicios de listening se realizan audios para fortalecer su comprensión auditiva y que utilizan TIC, ya que en la institución educativa consta de proyectores que facilitan su aplicación. De acuerdo con lo señalado en el MINEDUC (2016), incita a la utilización de TIC dentro de las aulas de clase para crear ambientes donde los estudiantes estén expuestos a una gran variedad de audios de contextos reales como música, podcast, anuncios, diálogos sobre temas en los cuales los estudiantes sientan interés y llamen la atención para motivar su práctica y uso.

Tabla 21

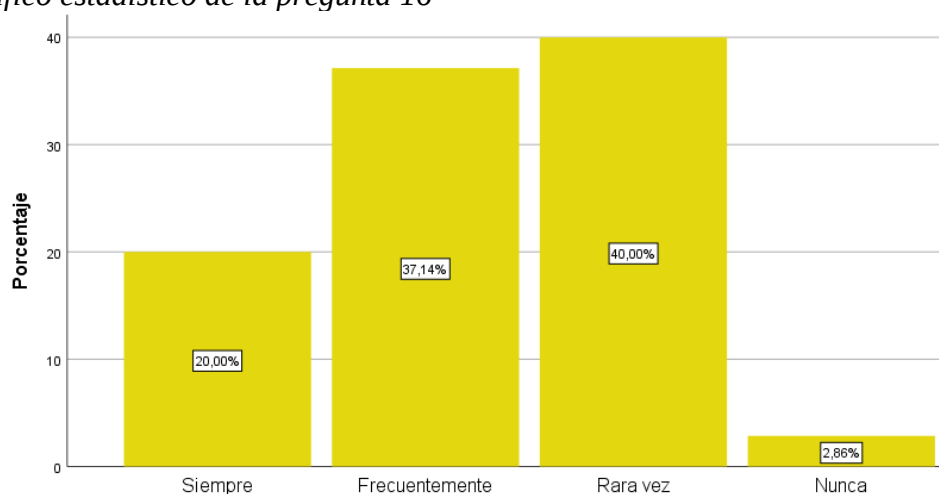
Pregunta 16.- ¿Cuándo escuchas un audio en inglés entiendes, interpretas y construyes significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	14	20,00
Frecuentemente	26	37,14
Rara vez	28	40,00
Nunca	2	2,86
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 16 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 29

Gráfico estadístico de la pregunta 16



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la comprensión de los audios de listening de manera eficiente. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 40% de los estudiantes rara vez entiende, interpreta y construye los significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening, 37, 14% frecuentemente, el 20% siempre y el 2,86% nunca entienden los audios en inglés.

De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de los estudiantes tiene problemas en la destreza de listening, ya que tiene problemas en entender, interpretar y construir significados de los mensajes en inglés de manera eficiente a pesar de los ejercicios realizados en clase. (Campoverde, 2020) Esto demuestra que el proceso de enseñanza aprendizaje de esta destreza se lo está realizando de manera no adecuada, por la deficiencia en la adquisición de esta destreza que no solo se presenta en este año, sino a nivel general. Algo que influye en la poca adquisición es que los estudiantes no están acostumbrados a escuchar y practicar audios en inglés fuera del aula de clases, a diferencia de la lengua materna a la cual están expuestos todo el tiempo a escuchar de manera directa.

Tabla 22

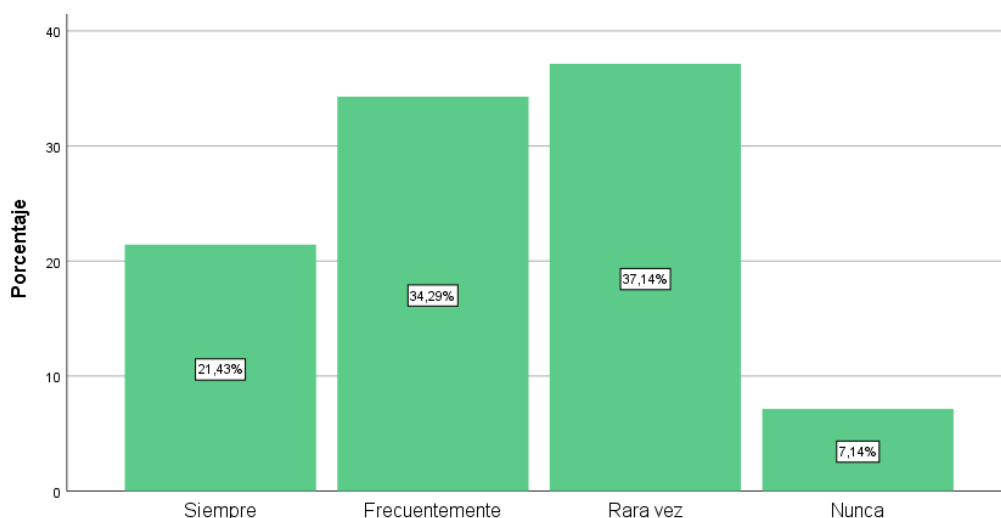
Pregunta 17.- ¿Participas oralmente en inglés durante la clase?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	15	21,43
Frecuentemente	24	34,29
Rara vez	26	37,14
Nunca	5	7,14
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 17 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 30

Gráfico estadístico de la pregunta 17



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la participación oral en clase. Fuente: SPSS 24 (2022).

Acorde a las respuestas el 37,14 % de los estudiantes rara vez participan en inglés durante la clase, el 34,29% lo realiza frecuentemente, el 21,43% siempre y el 7,14% nunca participa en clases.

El problema que se puede apreciar acorde a los resultados demuestra que una gran parte de los estudiantes tiene problemas para participar en inglés durante las clases. Este problema puede ser debido al miedo a pronunciar o usar de manera inadecuada las estructuras gramaticales o por la falta de vocabulario para poder producir palabras, frases u oraciones que tiene en su mente, pero por miedo o falta de confianza no son capaces de emitir. (Gallegos et al., 2020)

Tabla 23

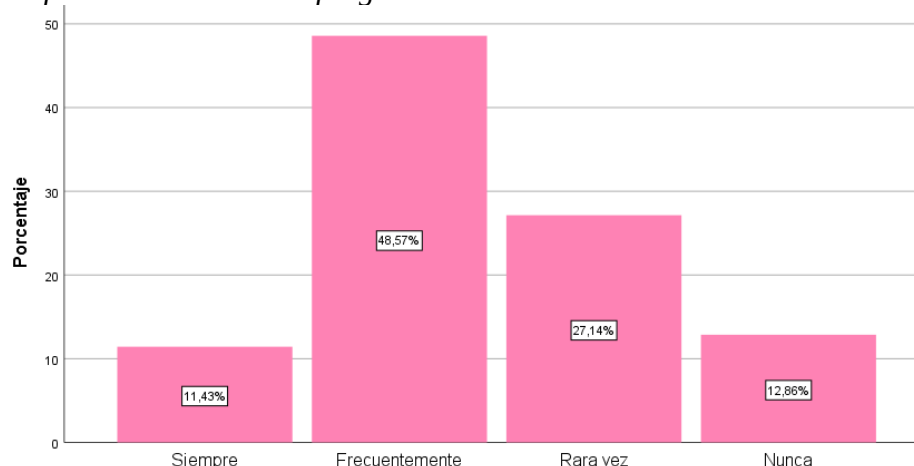
Pregunta 18.- ¿Tienes buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	8	11,43
Frecuentemente	34	48,57
Rara vez	19	27,14
Nunca	9	12,86
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 18 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 31

Gráfico estadístico de la pregunta 18



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

Se detalla que un 48, 57% de los estudiantes frecuentemente tiene una buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases, un 27,14% rara vez y un 12, 86 % nunca.

Una gran mayoría de los estudiantes reconoce que frecuentemente tiene problemas en pronunciar, demostrando la falta de fluidez y coherencia al momento de hablar en inglés en clases. La mayoría tiene problemas para poder entablar una conversación de manera eficiente. (Bores y Camacho, 2016). El sentido de poder hablar en otro idioma se trata de expresar sus ideas y darse a entender, ya después con su uso y aprendizaje se podrá corregir las falencias gramaticales y demás de la lengua.

Tabla 24

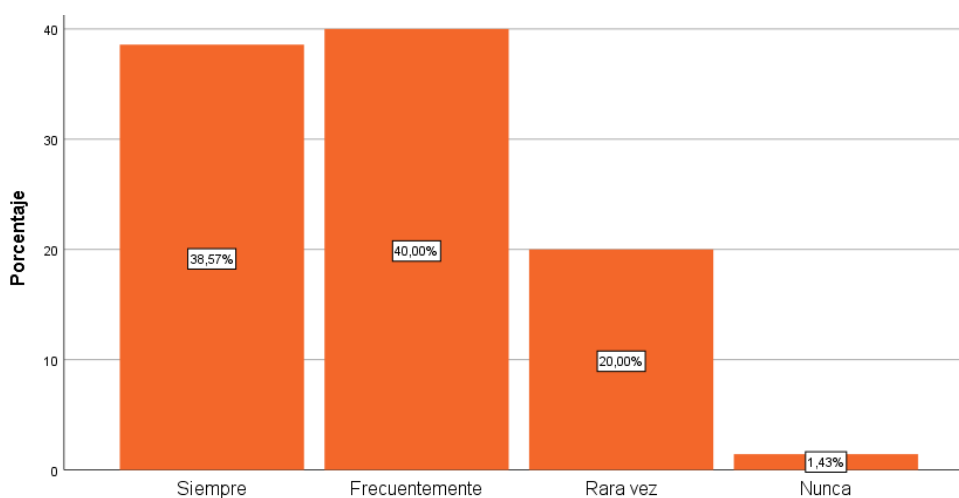
Pregunta 19.- ¿Consideras que cuando escribes un texto en inglés ayuda a fortalecer la destreza de writing?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	27	38,57
Frecuentemente	28	40,00
Rara vez	14	20,0
Nunca	1	1,43
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 19 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 32

Gráfico estadístico de la pregunta 19



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la escritura de textos en inglés ayuda a fortalecer la destreza de writing. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 40% de los estudiantes considera que cuando escribe un texto en inglés le ayuda a fortalecer la destreza de writing, el 38, 57% siempre, el 20% rara vez y el 1, 43% nunca.

Los estudiantes en su mayoría consideran que los textos que realizan en el aula de clases ayudan a fortalecer su destreza de writing. En relación a lo mencionado por MINEDUC (2016), es una de las más altas destrezas ya que es la representación visual del lenguaje y medio de comunicación humana que integra el desarrollo de un sistema de signos a través del uso correcto de la gramática, la

ortografía, la coherencia, la unidad y la creatividad para comunicar y compartir ideas, pensamientos expresar ideas y sentimientos de forma escrita.

Tabla 25

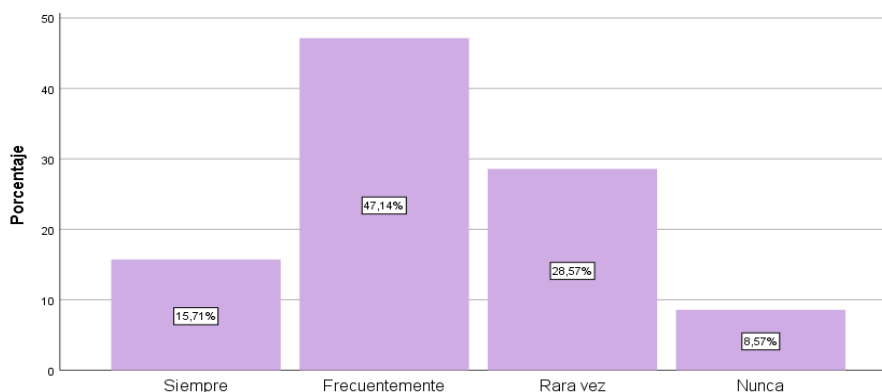
Pregunta 20.- ¿Cuándo escribes un texto en inglés utilizas de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía y puntuación?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	11	15,71
Frecuentemente	33	47,14
Rara vez	20	28,57
Nunca	6	8,57
Total	70	100,00

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 20 aplicada a los estudiantes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 33

Gráfico estadístico de la pregunta 20



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía y puntuación al escribir un texto. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 47, 17% de los estudiantes menciona que frecuentemente utiliza de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía y puntuación cuando escribe un texto en inglés, el 28, 57% rara vez, 15,71% siempre, mientras que el 8, 57% nunca utiliza las estructuras gramaticales de manera correcta.

Los estudiantes mencionan que frecuentemente son capaces de utilizar las estructuras gramaticales, vocabulario y ortografía aprendidos durante la clase. La mayoría de estudiante se siente confortable escribiendo sus ideas en inglés, más que expresando sus ideas de manera oral.

Análisis de resultados

Encuesta dirigida a los docentes del Área de Inglés

Tabla 26

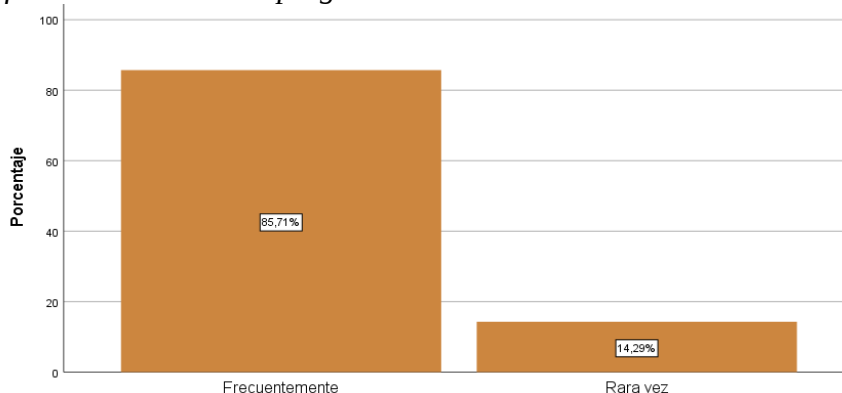
Pregunta 1.- ¿Considera usted que en el contexto actual del (COVID19) el proceso de aprendizaje del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	6	85,71
Rara vez	1	14,29
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 1 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 34

Gráfico estadístico de la pregunta 1



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre si en el contexto actual (COVID19) el proceso de aprendizaje del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 85,71 % de los docentes encuestados manifiesta que en el contexto actual del (COVID 19), frecuentemente el proceso de aprendizaje del inglés basado en la utilización de recursos tecnológicos e internet se realiza de manera adecuada, el 14, 29% rara vez, mientras siempre y nunca tiene un 0%.

Un gran porcentaje de los docentes frecuentemente utiliza recursos tecnológicos debido a que en este retorno presencial se dificulta utilizar los recursos tecnológicos ya que los estudiantes no pueden traer sus propias laptops o celulares a diferencia de una educación virtual donde se tenía

disposición total de los equipos y los docentes podían emplear varias aplicaciones para trabajar y crear contenido con los estudiantes.

Tabla 27

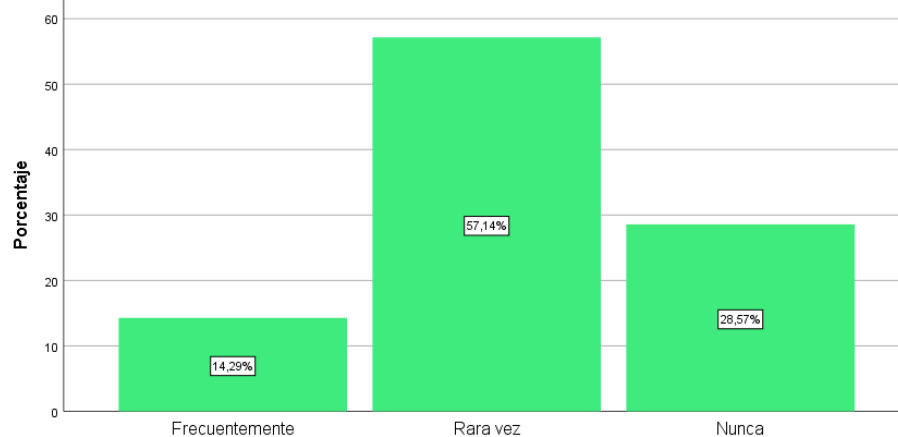
Pregunta 2.- ¿En el presente periodo escolar usted ha sido capacitado por la Institución en el uso de técnicas y elementos de juego interactivos como estrategia para la enseñanza del idioma inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	1	14,29
Rara vez	4	57,14
Nunca	2	28,57
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 2 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 35

Gráfico estadístico de la pregunta 20



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre capacitaciones por la Institución en el uso de técnicas y elementos de juego interactivos como estrategia para la enseñanza del idioma inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

De los docentes encuestados menciona que en un 57, 14% rara vez ha sido capacitado por la Institución en el uso de técnicas y elementos de juego interactivos como estrategia para la enseñanza del idioma inglés, el 28, 57% nunca y el 14, 29% frecuentemente.

La falta de capacitaciones sobre el uso de técnicas y elementos de juego interactivos enfocados en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, es una falencia que tiene la institución, ya que el proceso de enseñanza

aprendizaje de un idioma difiere del resto de materias y en muchas ocasiones solo se capacita a nivel general. Por esta razón, los docentes en muchas ocasiones han tenido que investigar o buscar capacitaciones externas para tratar de acoplarse a nuevas formas de generar motivación e interés hacia el idioma a través de juegos. Estos juegos han sido aplicados durante las clases sincrónicas y asincrónicas. (Asunción, 2019) Razón por la cual, es necesario que constantemente se pueda brindar capacitaciones a los docentes para poder generar metodologías que ayuden a la interiorización del idioma por medio de actividades, tareas y juegos que fortalezcan la participación activa de los estudiantes.

Tabla 28

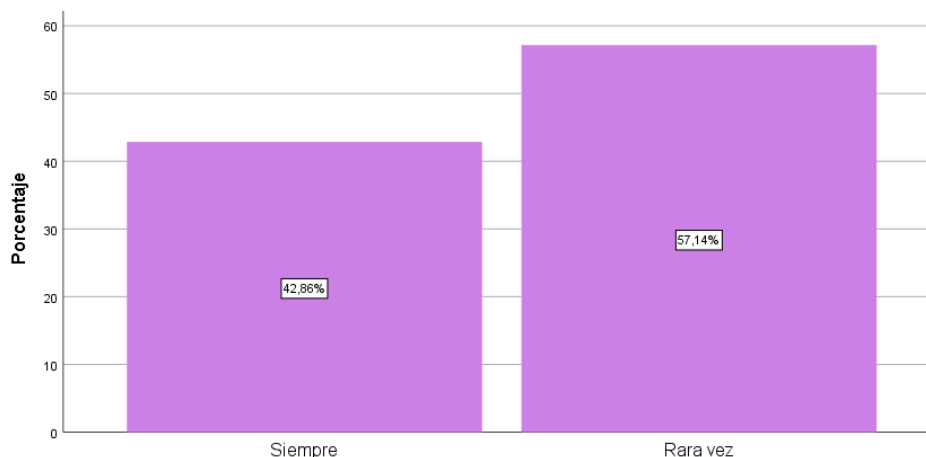
Pregunta 3.- ¿En sus clases aplica mecánicas como puntos, medallas y clasificaciones para motivar el cumplimiento de actividades en inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	3	42,86
Frecuentemente	0	0
Rara vez	4	57,14
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 3 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 36

Gráfico estadístico de la pregunta 3



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la aplicación de mecánicas como puntos, medallas y clasificaciones para motivar el cumplimiento de actividades en inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

De los docentes encuestados el 42, 86% siempre aplica mecánicas como puntos, medallas y clasificaciones para motivar el cumplimiento de actividades en inglés, pero el 57,14% menciona que rara vez aplica esas mecánicas.

La utilización de las mecánicas como puntos, medallas y clasificaciones pueden ser tomadas como estrategias que ayudan a despertar el interés de los estudiantes y ayudan a generar nuevos comportamientos de cumplimiento y motivación hacia ciertas tareas o actividades.(Acosta et al., 2020) La escases de estrategias que motivan al realizar ciertas actividades puede generar rutina

y aburrimiento aprender. Razón por la cual es necesario realizar una combinación de los elementos que la componen para que estos puedan generar efectos positivos en los estudiantes.

Tabla 29

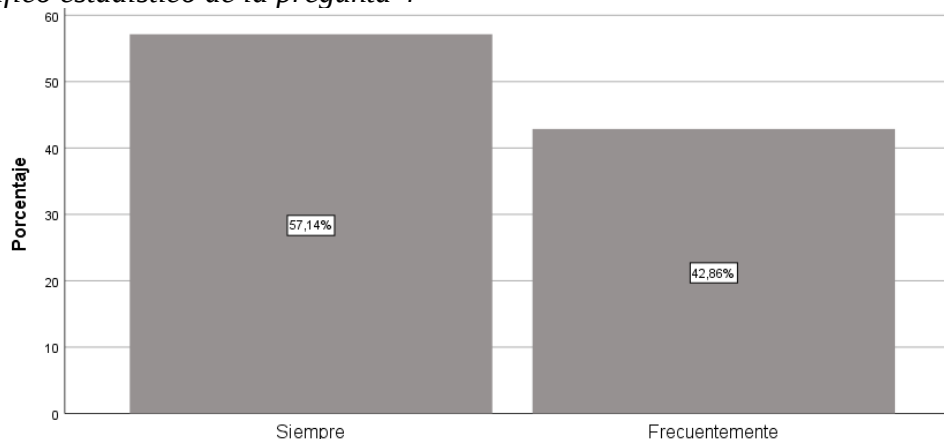
Pregunta 4.- ¿Considera usted que a través de las experiencias en los juegos interactivos los estudiantes generan emociones positivas que incentivan al aprendizaje del inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	4	57,14
Frecuentemente	3	42,86
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 4 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 37

Gráfico estadístico de la pregunta 4



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la aplicación de juegos interactivos a los estudiantes para generar emociones positivas que incentivan al aprendizaje del inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

Se detalla que el 57, 14% de los docentes siempre considera que a través de las experiencias en los juegos interactivos los estudiantes generan emociones positivas que incentivan al aprendizaje del inglés, mientras que el 42, 86% frecuentemente y el 0% rara vez y nunca.

La mayoría de los docentes considera que el poder generar experiencias de aprendizaje interactivas ayuda a despertar en interés y genera emociones

positivas como la motivación intrínseca y extrínseca. Además, el poder interactuar con los compañeros puede generar actitudes de solidaridad y compañerismo.(Borras, 2015) El poder aplicar algo diferente en el aula de clases despierta las ganas de aprender y a la vez les ayuda a adquirir habilidades tecnológicas que las pueden utilizar en el ambiente virtual que los niños viven y que en algunas veces forma parte de su cultura y estilo de vida.

Tabla 30

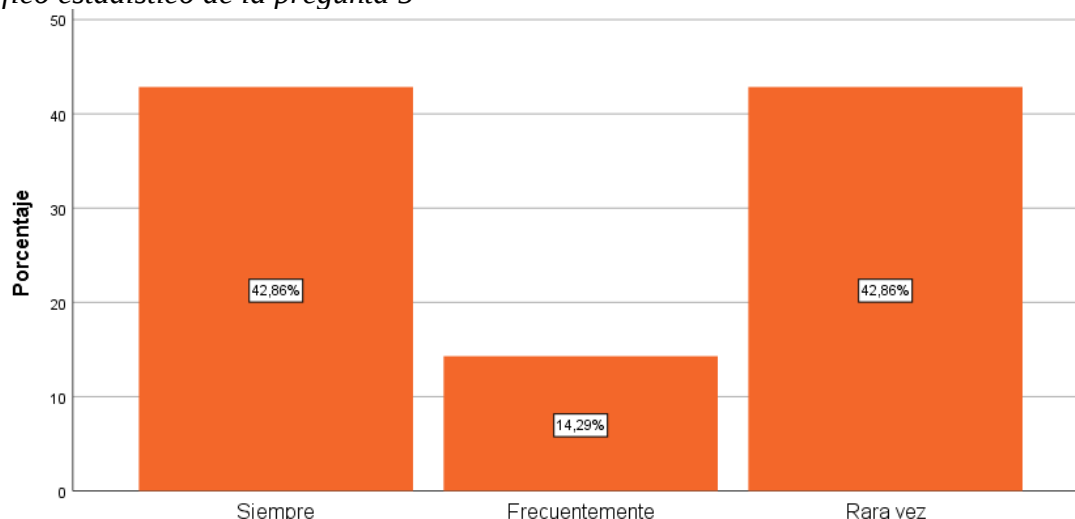
Pregunta 5.- ¿Cree usted que el apoyarse con estrategias como avatares y retos permiten mejorar el proceso de enseñanza de inglés en el aula de clases de manera innovadora?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	3	42,86
Frecuentemente	1	14,29
Rara vez	3	42,86
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 5 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 38

Gráfico estadístico de la pregunta 5



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el apoyo de las estrategias como avatares y retos para mejorar el proceso de enseñanza de inglés en el aula de clases de manera innovadora. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 42, 86 % de los docentes manifiestan que siempre y rara vez el uso de avatares y retos permiten mejorar el proceso de enseñanza de inglés en el aula de clases de manera innovadora y el 14, 29% frecuentemente, mientras el nunca es de 0%.

El uso de avatares tiene una incidencia media, debido que no en todas las actividades gamificadas se presentan, pero cuando se las utiliza estos elementos pueden generar un apego emocional hacia el personaje o las actividades. (Editorial Planeta, 2013). Mediante la creación se pueden estimular la autoestima de los estudiantes, ya que puede tener acceso a un mundo virtual donde tiene puntos, medallas y las puede canjear por herramientas o cosas para mejorar su personaje según el progreso del estudiante en la ejecución de las actividades.

Tabla 31

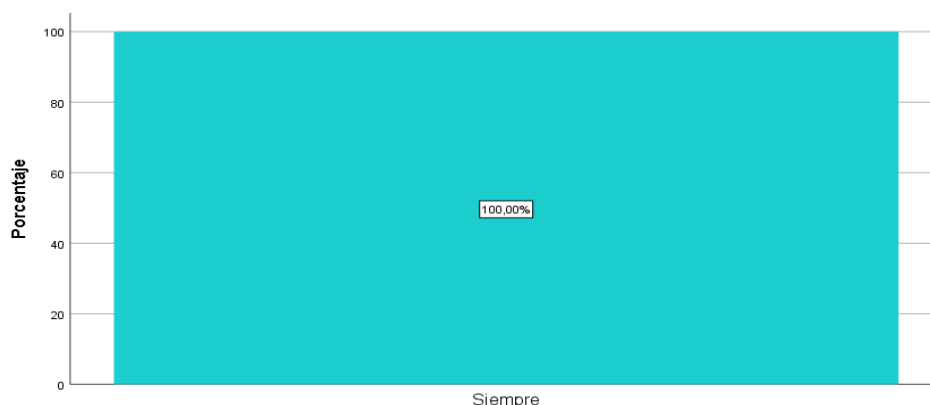
Pregunta 6.- ¿Considera que es necesario implementar reglas para promover una sana competencia durante la realización de actividades interactivas?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	7	100,0
Frecuentemente	0	0
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 6 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 39

Gráfico estadístico de la pregunta 6



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la implementación de reglas para promover una sana competencia durante la realización de actividades interactivas. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 100% de los docentes encuestados manifiesta que siempre es necesario implementar reglas para promover una sana competencia durante la realización de actividades interactivas.

Para mantener la disciplina y el cumplimiento de manera ordenada de las actividades interactivas es absolutamente necesario, la implementación de reglas claras al inicio de las actividades, para que todos los estudiante sepan lo que está permitido y prohibido en las actividades gamificadas y se puedan cumplir los objetivos establecidos en las actividades.(Editorial Planeta, 2013). Cuando todos conocen las reglas claras se puede trabajar de manera efectiva, afectiva y de esta manera incentivar a la sana competencia y no a los malentendidos o problemas al asignar puntos.

Tabla 32

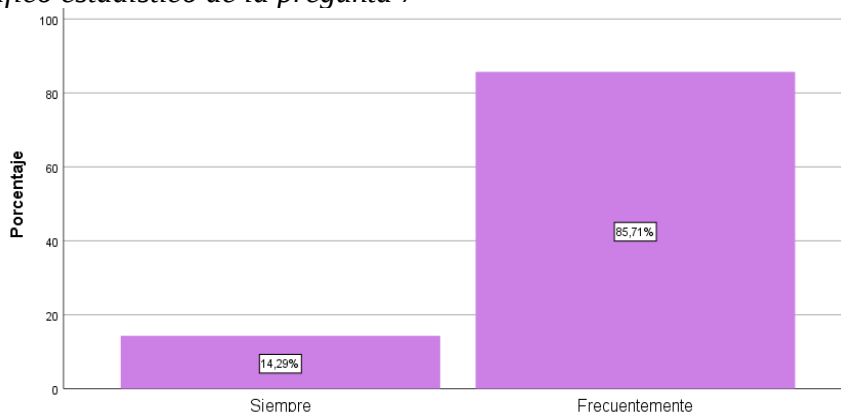
Pregunta 7.- ¿Cree necesario la utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas para despertar la motivación y el desafío de seguir aprendiendo inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,29
Frecuentemente	6	85,71
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 7 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 40

Gráfico estadístico de la pregunta 7



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas para despertar la motivación y el desafío a seguir aprendiendo inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

Acorde a los resultados obtenidos de los docentes consideran que frecuentemente en un 85,71% la utilización de misiones y retos durante las actividades interactivas despiertan la motivación y el desafío de seguir aprendiendo inglés, y el 14, 29% menciona que siempre.

Las misiones y los retos son elementos que se encuentran en algunas de las herramientas gamificadas, sirven para llamar la atención de los estudiantes a completar las actividades. La presión de cumplir un reto puede ayudar a que los estudiantes se puedan concentrar en el cumplimiento de las actividades. Las misiones al ser tareas determinadas a cumplir un objetivo educativo, generan el enganche del estudiante a permanecer y cumplir con las actividades

de forma individual o grupal para incitar a la cooperación.(Acosta et al., 2020)

Tabla 33

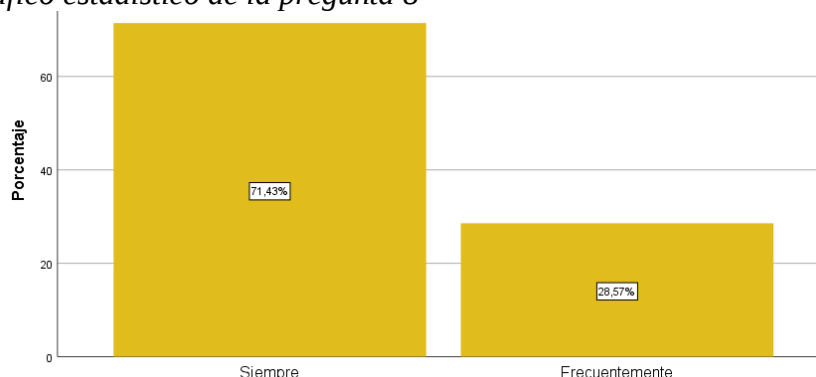
Pregunta 8.- ¿Se apoya con procesos de feedback para fortalecer lo enseñando durante la clase?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	5	71,43
Frecuentemente	2	28,57
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 8 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 41

Gráfico estadístico de la pregunta 8



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el apoyo con procesos de feedback para fortalecer lo enseñando durante la clase. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 71, 43% de los docentes siempre se apoya con procesos de feedback para fortalecer lo enseñando durante la clase, y un 28, 57% frecuentemente lo usa.

Un gran porcentaje de docentes reconoce apoyarse en procesos de retroalimentación en las clases así este o no utilizando actividades gamificadas, ya que son estrategias que se maneja en la institución como metodología de enseñanza para fortalecer lo aprendido en clases. (Editorial Planeta, 2013). Por consiguiente, la retroalimentación se la puede manejar de varias formas entre docente estudiante, estudiante – estudiante para que de esta forma se fortalezca los lazos de cooperación y motivación para el cumplimiento de las actividades cada día de mejor manera.

Tabla 34

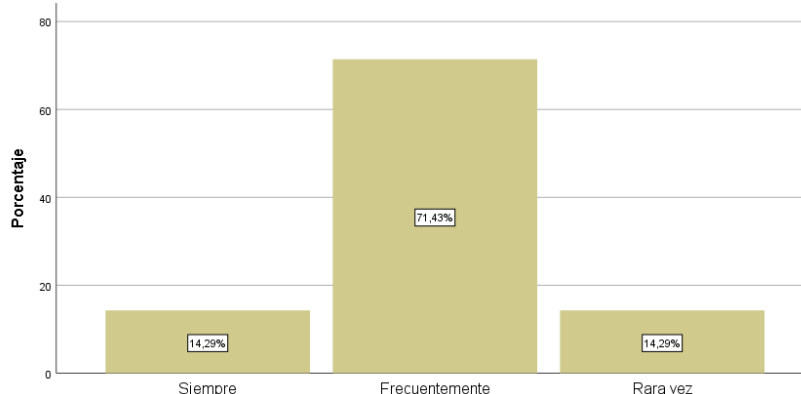
Pregunta 9.- ¿Considera usted que mostrar el progreso enfocado a realización correcta de las actividades interactivas realizadas por los estudiantes despierta el interés a seguir aprendiendo inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,29
Frecuentemente	5	71,43
Rara vez	1	14,29
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 9 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 42

Gráfico estadístico de la pregunta 9



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el progreso enfocado a realización correcta de las actividades interactivas realizadas por los estudiantes despierta el interés a seguir aprendiendo inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 71, 43% de los docentes considera que frecuentemente que mostrar el progreso enfocado a la realización correcta de las actividades interactivas realizadas por los estudiantes despierta el interés a seguir aprendiendo inglés y un 14, 29% menciona que siempre al igual que rara vez.

La mayoría de los docentes encuestados considera que el mostrar el cuadro de barras de progreso puede despertar el interés de los estudiantes a seguir aprendiendo, debido a que les brindan información sobre el desempeño de su participación y los puntos que obtuvo en cada acierto y desacierto. Además, proporcionan una rápida retroalimentación visual de las actividades o tareas

realizadas involucrando, motivando a los estudiantes y disminuyendo sus errores con proyección a mejorar su participación individual y grupal. (Acosta et al., 2020)

Tabla 35

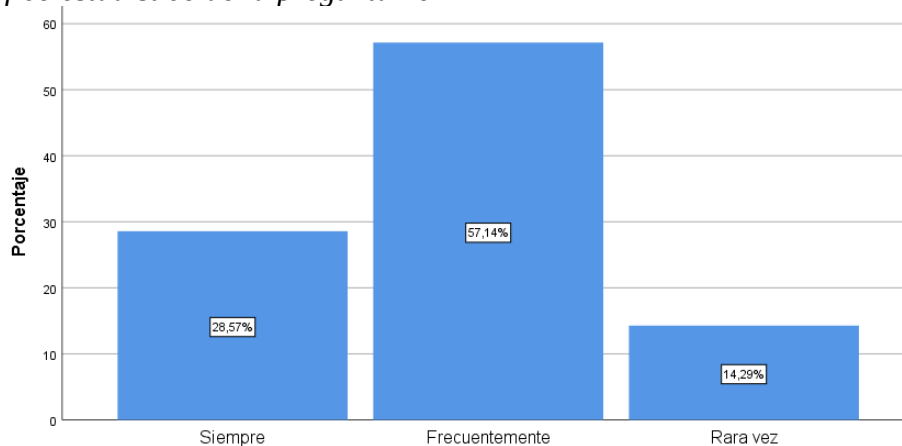
Pregunta 10.- ¿Considera usted que el uso de Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet,Classcraft y Duolingo como herramientas interactivas ayudan a mejorar su proceso de enseñanza de inglés en clases?

Frecuentemente	Número	Porcentaje
Siempre	2	28,57
Frecuentemente	4	57,14
Rara vez	1	14,29
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 10 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 43

Gráfico estadístico de la pregunta 10



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet,Classcraft y Duolingo como herramientas interactivas ayudan a mejorar su proceso de enseñanza de inglés en clases. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 57, 14% de los docentes menciona que frecuentemente uso de Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet,Classcraft y Duolingo como herramientas interactivas ayudan a mejorar su proceso de enseñanza de inglés en clases, el 28, 57% siempre y el 14, 29% rara vez .

La utilización de herramientas ayuda a los docentes a poder generar clases dinámicas, para que la mayoría de los estudiantes puedan participar durante la clase, ya que son de fácil acceso y gratuitas. El uso de estas herramientas se popularizó

especialmente en las clases virtuales, ya que presentan algunos de los elementos semejantes a los video juegos que lo realizan en sus hogares. Pero en la actualidad su uso ha disminuido debido a que la mayoría de los estudiantes no cuenta con su propio dispositivo en el aula de clases. (Villegas, 2019) Muchas veces los docentes han tenido que auto educarse sobre el uso de estas herramientas para poder implementarlas en clase, debido a la escases de capacitaciones que brinda la institución.

Tabla 36

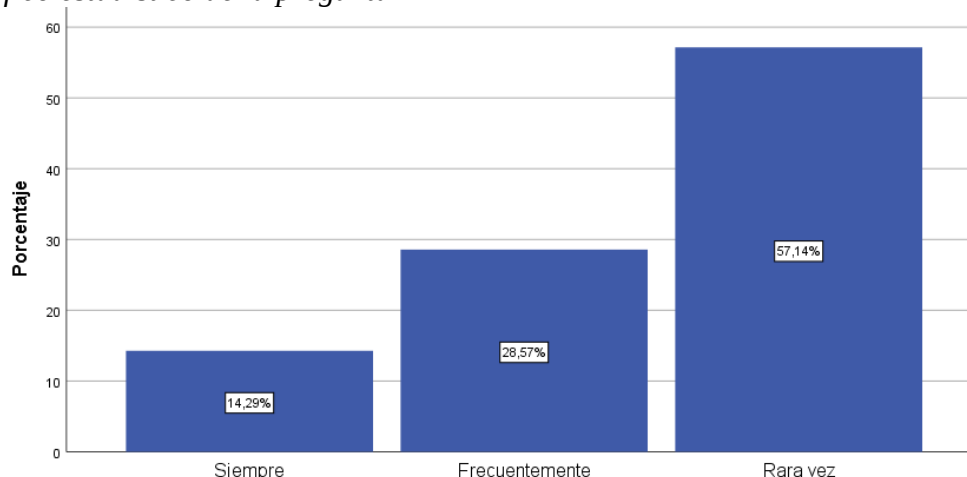
Pregunta 11.- ¿Considera usted que el uso de Quizizz y Educaplay son herramientas que ayudan a fortalecer la enseñanza de reading y listening durante tus clases?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,3
Frecuentemente	2	28,6
Rara vez	4	57,1
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 11 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 44

Gráfico estadístico de la pregunta 11



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de Quizizz y Educaplay son herramientas que ayudan a fortalecer la enseñanza de reading y listening durante tus clases. Fuente: SPSS 24 (2022).

El uso de Quizizz y Educaplay ayudan a fortalecer el aprendizaje de listening y reading en clases de inglés el 57,10% de los docentes opina rara vez, el 28,60% frecuentemente y el 14,3% siempre.

La mayoría de los docentes considera que el uso de estas herramientas gamificadas no son de mucha utilidad para crear actividades que fortalezcan las destrezas de recepción como *listening* y *reading*, a pesar de que estas plataformas son muy fáciles de usar y en las cuales se pueden crear diversas actividades como videos, crucigramas, se puede grabar audios propios enfocados en los temas que están tratando en cada año. (Belmonte, 2020) Además, estas actividades se las puede enviar a los estudiantes a manera de tarea o refuerzo de manera asincrónica y sincrónica para reforzar los temas aprendidos en clase, y de esta manera puedan seguir utilizando las herramientas gamificadas en las clases virtuales.

Tabla 37

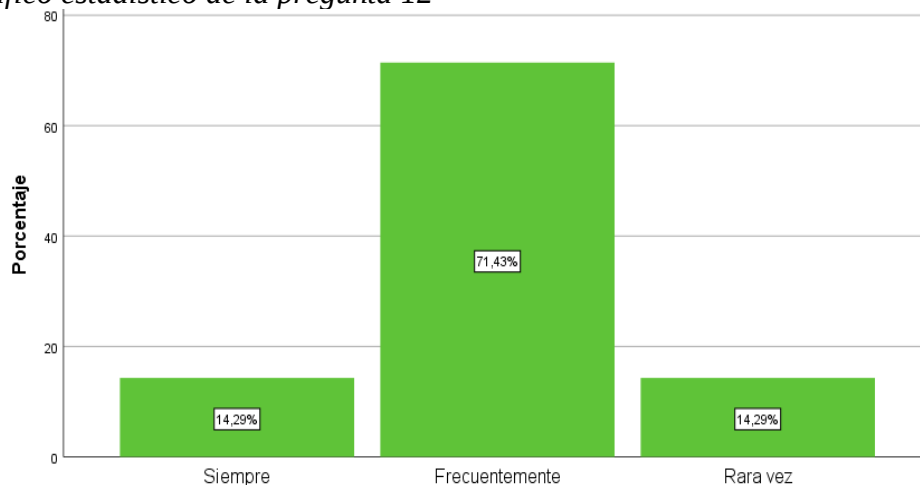
Pregunta12.- ¿Considera usted que utiliza metodologías para la enseñanza de inglés como Communicative language teaching y Content and Language Integrated Learner en sus clases?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,29
Frecuentemente	5	71,43
Rara vez	1	14,29
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 12 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 45

Gráfico estadístico de la pregunta 12



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de metodologías para la enseñanza de inglés como Communicative language teaching y Content and Language Integrated Learner en clases. Fuente: SPSS 24 (2022).

De acuerdo con los resultados obtenidos el 71, 43% de los docentes frecuentemente utilizan metodologías para la enseñanza de inglés como Communicative Language Teaching y Content and Language Integrated Learner en sus clases, y con un empate el 14,29 % siempre y rara vez.

Los docentes en la mayoría de las clases tratan de utilizar metodologías de enseñanza de un idioma enfocada varios temas de interés con fines comunicativos, siendo el estudiante el centro de atención en el proceso de aprendizaje, donde el docente es el facilitador y no el proveedor del

conocimiento. (Muñoz, 2010) Existe un porcentaje de docentes que no utiliza metodologías activas frecuentemente, es decir trabaja con metodologías tradicionales en donde solo se enfocan la enseñanza de la gramática y donde el docente es el centro de aprendizaje. Esto puede ocasionar que los estudiantes se sientan desmotivados a prender inglés y no se pueda alcanzar a cumplir con los niveles establecidos en el currículo.

Tabla 38

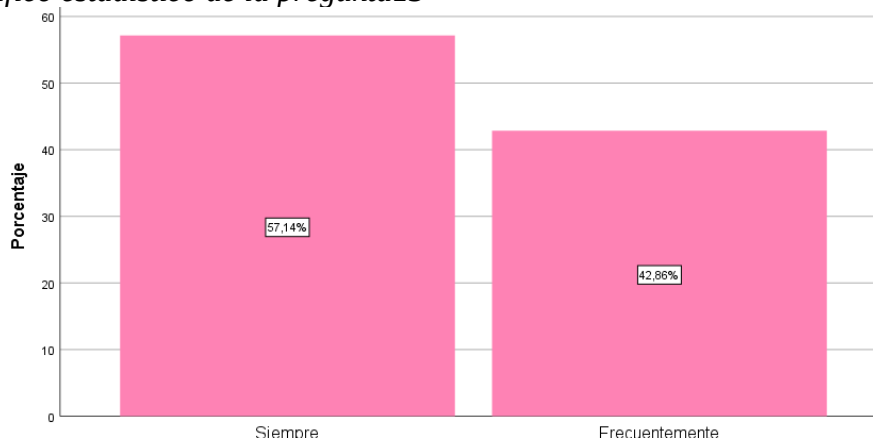
Pregunta 13.- ¿Realiza lecturas pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de reading?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	4	57,14
Frecuentemente	3	42,86
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 13 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 46

Gráfico estadístico de la pregunta13



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de lecturas pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de Reading. Fuente: SPSS 24 (2022).

La mayoría de los docentes encuestados en un 57,14% menciona que siempre realiza lecturas pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de reading, mientras que un 42,86 % frecuentemente.

La mayoría de los docentes emplea varias actividades para tratar de fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes a través de la

implementación de actividades como crucigramas, lectura de historias, gráficos que están establecidos en los libros que trabajan y además utilizan lecturas extra, para fomentar las técnicas de la lectura como: *skimming* y *scanning*, que consisten en reconocer una idea general sobre el tema y la segunda, consiste en buscar información específica en un texto a detalle buscando palabras claves, técnicas necesarias para entender un texto. (Solvedilla, 2017)

Tabla 39

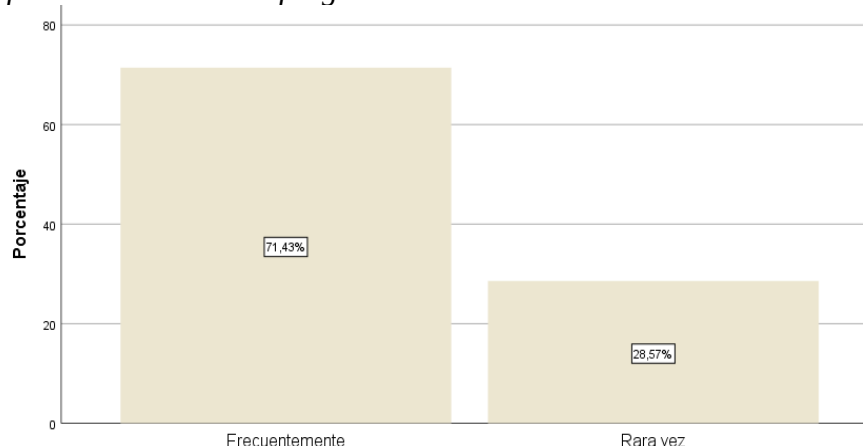
Pregunta 14.- ¿Considera usted que los estudiantes reconocen, interpretan y reflexionan la información presentada en un texto escrito de manera implícita y explícita?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	5	71,43
Rara vez	2	28,57
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 14 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 47

Gráfico estadístico de la pregunta 14



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el reconocimiento de los estudiantes al reconocer, interpretar y reflexionar la información presentada en un texto escrito de manera implícita y explícita. Fuente: SPSS 24 (2022).

Los docentes consideran que un 71,43% de los estudiantes frecuentemente reconocen, interpretan y reflexionan la información presentada en un texto

escrito de manera implícita y explícita, mientras que el 28,57% rara vez lo hace.

La mayoría de los docentes reconoce que no siempre los estudiantes son capaces de realizar distintas habilidades de la lectura cuando se les presenta un texto escrito. La mayoría de los estudiantes los realiza frecuentemente, pero hay un porcentaje que rara vez lo realiza, esto demuestra que esta destreza se la está trabajando a medias.

Tabla 40

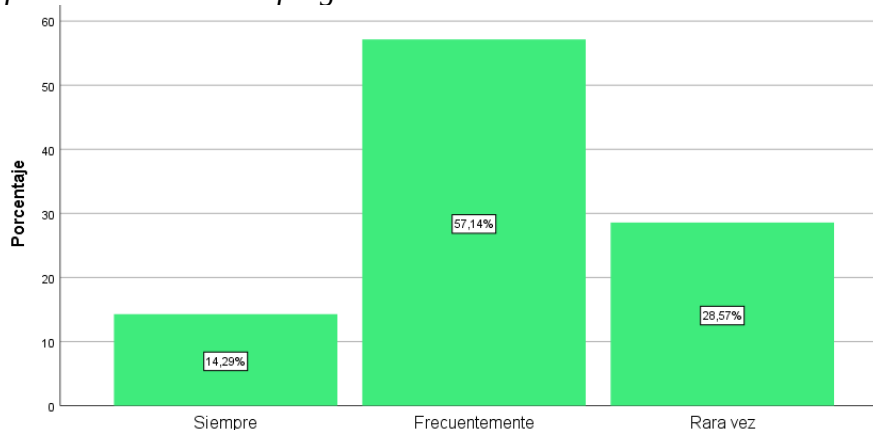
Pregunta 15.- ¿Utiliza audios en inglés con diferentes acentos y contextos reales para fortalecer el listening comprehension apoyados en las TIC?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,29
Frecuentemente	4	57,14
Rara vez	2	28,57
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 15 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 48

Gráfico estadístico de la pregunta 15



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el uso de audios en inglés con diferentes acentos y contextos reales para fortalecer el listening comprehension apoyados en las TIC. Fuente: SPSS 24 (2022).

El 57,14% de los docentes menciona que utiliza frecuentemente audios en inglés con diferentes acentos y contextos reales para fortalecer el listening comprehension apoyados en las TIC, el 28,57% rara vez y el 14,29% siempre.

Los docentes utilizan ejercicios de listening que están establecidos en los textos de trabajo, algunas de las editoriales solo se trabaja ejercicios de listening en un solo acento y algunos de estos ejercicios no son de temas actuales que les llame la atención a los estudiantes. Una política institucional es que se debe trabajar con todo el contenido de los libros, y algunas veces con la reducida carga horaria dificulta implementar material extra. La utilización de las TIC en las aulas de clase se las realiza frecuentemente, ya que la institución cuenta con los equipos por aula, así que facilita su uso. Como lo menciona el MINEDUC (2016), donde incita a la utilización de TIC dentro de las aulas de clase para crear ambientes donde los estudiantes estén expuestos a una gran variedad de audios de contextos reales como música, podcast, anuncios, diálogos sobre temas en los cuales los estudiantes sientan interés y llamen la atención para motivar su práctica y uso.

Tabla 41

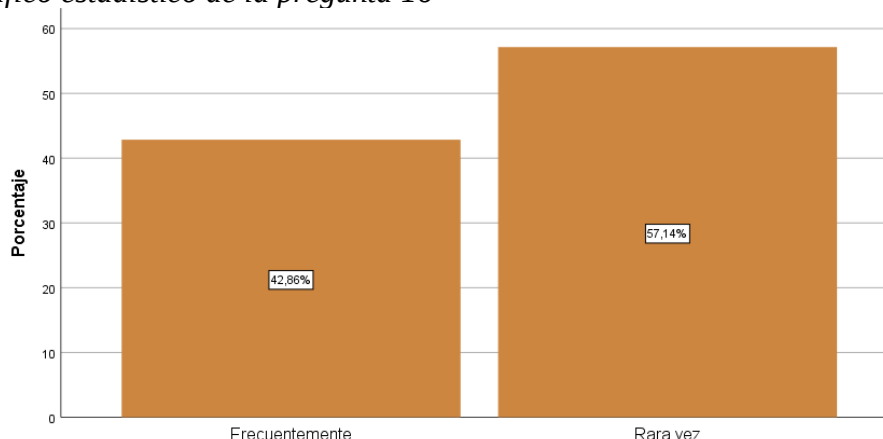
Pregunta 16.- ¿Considera que los estudiantes identifican, interpretan, decodifican y construyen significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	3	42,86
Rara vez	4	57,14
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 16 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 49

Gráfico estadístico de la pregunta 16



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre el reconocimiento de los estudiantes a identificar, interpretar, decodificar y construir significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening. Fuente: SPSS 24 (2022).

Un 57,15% de los docentes encuestados manifiesta que rara vez los estudiantes identifican, interpretan, decodifican y construyen significados de los mensajes de manera eficiente durante un ejercicio de listening y un 42,86% lo hace frecuentemente.

Estos resultados indican que más de la mitad de los estudiantes tiene dificultades en esta destreza, debido que puede ser una de las más difíciles, ya que no están acostumbrados a escuchar constantemente en inglés y la falta de motivación a practicarlo fuera del aula de clases no permite su fortalecimiento. (Antachi,1988, como se citó en Fundora de la Riva y Llerena Companioni, 2018)

Tabla 42

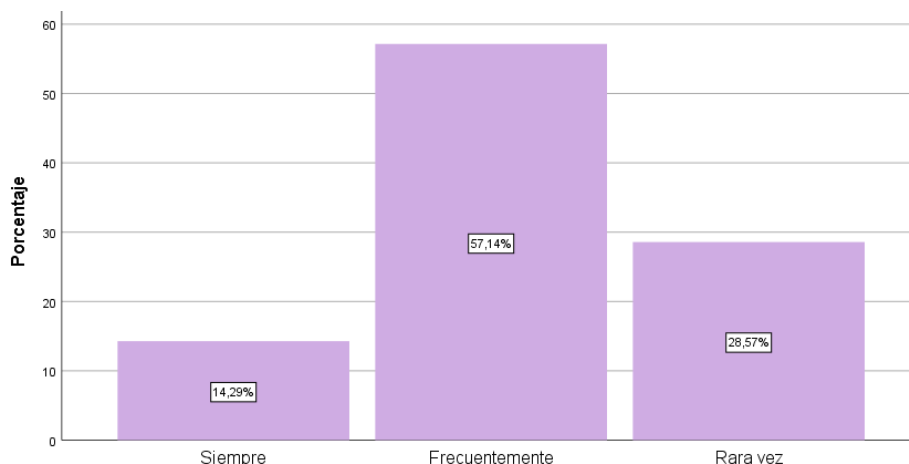
Pregunta 17.- ¿Los estudiantes siempre participan oralmente en inglés durante la clase?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	1	14,29
Frecuentemente	4	57,14
Rara vez	2	28,57
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 17 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 50

Gráfico estadístico de la pregunta 17



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la participación de los estudiantes de manera oral en inglés durante la clase. Fuente: SPSS 24 (2022).

Acorde a los docentes encuestados el 57,14% de los estudiantes participa oralmente en inglés durante las clases, el 28, 57 % rara vez y el 14, 29 % siempre.

Los docentes reconocen que solo una minoría de los estudiantes participan oralmente en la clase, y frecuentemente lo hacen un porcentaje mayor, pero hay un porcentaje que lo realiza rara vez. Este problema puede ser debido al miedo a pronunciar o usar de manera inadecuada, o por la falta de vocabulario para poder producir palabras, frases u oraciones que tiene en su mente, pero por miedo o falta de confianza no son capaces de expresar sus ideas en otro idioma. (Gallegos et al., 2020)

Tabla 43

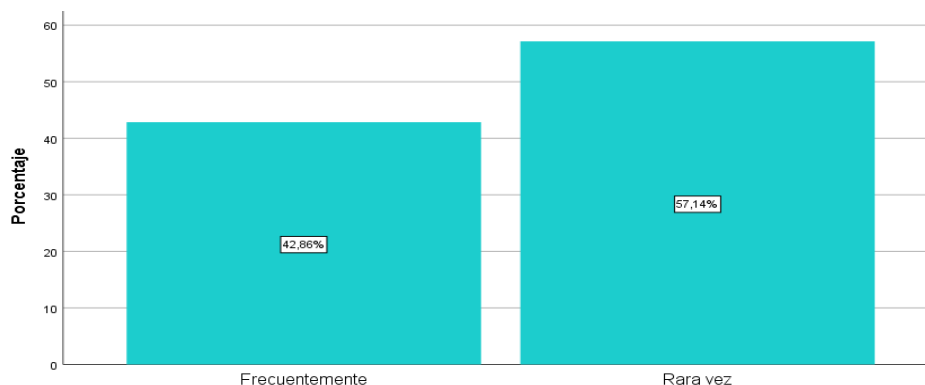
Pregunta 18.- ¿Considera usted que sus estudiantes tienen buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases?

Siempre	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	3	42,86
Rara vez	4	57,14
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 18 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 51

Gráfico estadístico de la pregunta 18



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre, si consideran que sus estudiantes tienen buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases. Fuente: SPSS 24 (2022).

Los docentes consideran que 57, 14% de los estudiantes rara vez tienen buena pronunciación, fluidez, coherencia al momento de hablar en inglés en clases, el 42,86% lo realiza frecuentemente.

Un gran porcentaje de los estudiantes presentan dificultad en consolidar esta destreza debido a que es una habilidad de producción y existe algunos problemas en las destrezas de asimilación, que se pueden ver reflejada en esta habilidad lingüística. Es decir, un gran porcentaje tiene poco dominio de esta habilidad para poder interactuar con los compañeros de clase, mediante la articulación de sonidos al pronunciar palabras demostrando fluidez al momento de expresar sus ideas. (MINEDUC, 2016).

Tabla 44

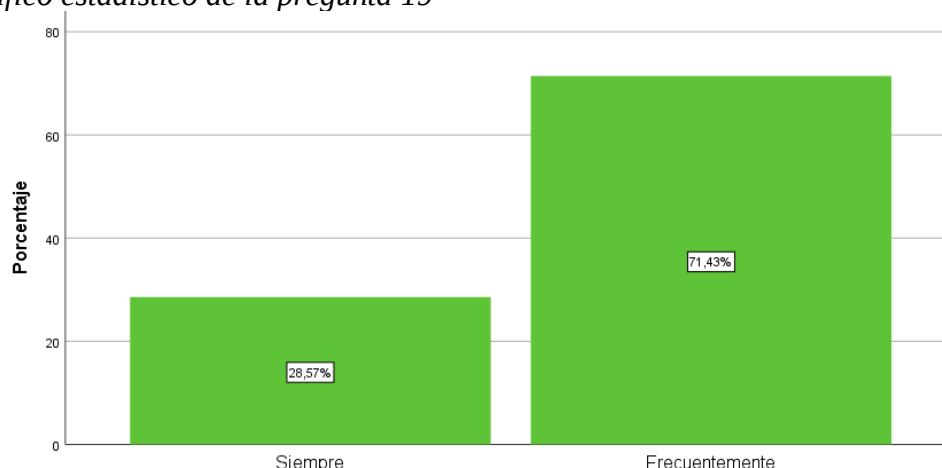
Pregunta 19.- ¿Realiza producción de textos en inglés pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de writing?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	2	28,57
Frecuentemente	5	71,43
Rara vez	0	0
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 19 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 52

Gráfico estadístico de la pregunta 19



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre la realización de textos en inglés pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de writing. Fuente: SPSS 24 (2022).

Un 71,43% de docentes realiza frecuentemente producción de textos en inglés pertinentes al nivel y contexto de los estudiantes para fortalecer la destreza de writing y el 28,57% lo realiza siempre.

La gran mayoría de docentes utiliza actividades que ayudan al uso de esta habilidad de producción fortaleciendo la capacidad de poder transmitir de manera escrita sus ideas, pensamientos para llegar a crear textos originales mediante el uso de tecnologías para compartirlo de forma masiva. (MINEDUC, 2016).

Tabla 45

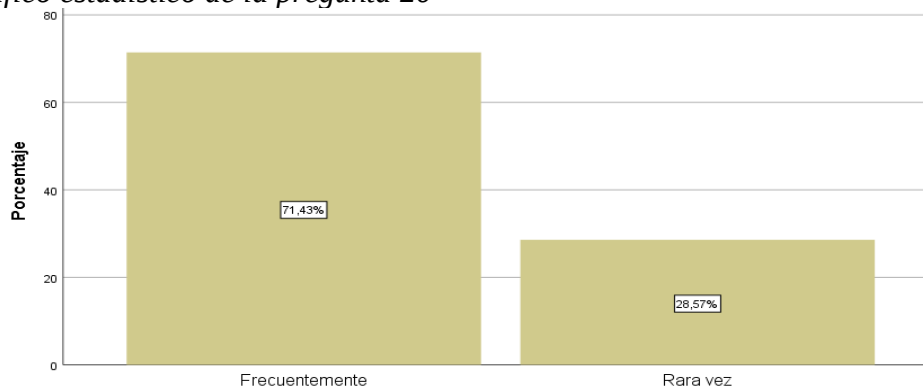
Pregunta 20.- ¿Considera usted que sus estudiantes utilizan de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía, puntuación al momento de producir un texto en inglés?

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	0	0
Frecuentemente	5	71,43
Rara vez	2	28,57
Nunca	0	0
Total	7	100,0

Nota: Se detalla el resultado de la pregunta 20 aplicada a los docentes. Fuente: SPSS 24 (2022).

Figura 53

Gráfico estadístico de la pregunta 20



Nota: Esta figura muestra el porcentaje detallado en un gráfico de barras sobre si los estudiantes utilizan de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía, puntuación al momento de producir un texto en inglés. Fuente: SPSS 24 (2022).

Los docentes consideran que el 71,43% de los estudiantes utilizan de forma correcta las estructuras gramaticales, vocabulario, ortografía, puntuación al momento de producir un texto en inglés, el 28, 57% rara vez lo utilizan de manera correcta.

Para poder evaluar la habilidad de escribir en una lengua extranjera, ya que es necesario tomar en cuenta lo que implica aprenderla en un contexto donde solo se tienen contacto con la misma dentro del salón de clases y esto dificulta su adquisición. (Bores y Camacho , 2016) La mayoría de estudiantes no muestra una deficiencia mayoritaria en la producción de texto acorde a lo manifestado por los

docentes, lo que a pensar que esta habilidad es una de las mejores consolidadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Entrevista a experto en Gamificación

1. ¿En qué consiste la gamificación y cómo puede ser empleada en educación?

La gamificación consiste en una serie de actividades como juegos que ayudan a motivar el aprendizaje de los estudiantes, la cual se la puede realizar en diferentes instancias, aplicando recursos gamificados en cada clase.

2. Desde su experticia ¿Considera a la gamificación como estrategia didáctica?

Si, se puede considerar como estrategia, pero los docentes deben estar capacitados o investigar sobre el uso de plataformas gamificadas para poder aplicarlas en clases. Los docentes deben buscar las mejores actividades que se adapten a la realidad de cada institución, e implementarlas siempre buscando corregir los errores que se presentan y así mejorar la aplicación en busca de generar motivación a los estudiantes.

3. ¿Cuáles son los componentes necesarios de la gamificación para poder aplicarlo a las clases?

Se puede aplicar puntos, medallas, recompensas. Las insignias y recompensas son las que llaman más la atención de los estudiantes, ya que se encuentran en varias plataformas de inglés que asignan puntos medallas con el cumplimiento de actividades generando satisfacción al recibir un reconocimiento o premio se saber que se logró algo. La asignación de cada insignia debe tener un valor, que puede ser a nivel académico que genere motivación para adquirirlas, y que se las pueda asignar con diferente valor para que cada estudiante sienta interés y motivación a cumplir las actividades, a pesar de que no las cumpla bien a un 100%.

4. ¿Considera usted que se puede gamificar en una clase de inglés de manera presencial?

Si, a través de plataformas que permitan utilizar actividades interactivas en la clase, o cuando los chicos cumplan unas tareas de manera presencial por ejemplo cuando se completa alguna actividad del libro, por comportamiento, brindar ayuda o en trabajos grupales se les puede asignar un puntaje de manera individual o grupal.

5. Desde su experiencia ¿Cuáles podrían ser los pasos de la gamificación que se debería contemplar en la planificación micro-curricular?

Los pasos se deberían realizar acorde al objetivo de la destreza, buscar varias herramientas gamificadas que vayan acorde a la destreza de inglés que desea utilizar, asignar medallas, puntos, un refuerzo de lo aprendido.

6. ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para el aprendizaje de inglés?

Por ejemplo, story jumper, donde los chicos pueden producir textos de manera ramificadas utilizando las 4 habilidades, ya que en esta plataforma puede escribir, leer y grabar su voz, permitiendo el uso del idioma. Herramientas ramificadas que pueden ser utilizadas para la propuesta de este proyecto.

7. ¿Qué herramientas digitales recomendaría para realizar actividades gamificadas dirigidas para el aprendizaje de inglés?

Considero que puede utilizar NERPOD, ya que es una herramienta gamificada que permite unir videos, y otras actividades como juegos que se puede trabajar en clases de manera interactiva.

Otra herramienta es Pinteres.com, donde se puede encontrar información y actividades gamificadas, infografías entre otras que pueden servir para ser implementar en clase.

8. ¿Cómo se debería evaluar cuando se trabaja gamificación en el aula?

La calificación depende de las necesidades y requerimientos del docente, puede ser notas cualitativas y cuantitativas. Depende de cómo los alumnos se sientan cuando utilizan las herramientas. Si ellos se sienten motivados a rendir una evaluación mediante cuestionarios gamificados se debería realizar de esta manera, pero siempre y cuando se llegue a un consenso con los estudiantes para hacer algo diferente, y no como comúnmente se acostumbra a evaluar con papel y lápiz.

Entrevista a experto en Enseñanza -Aprendizaje de inglés.

- 1. ¿Desde su experticia, considera usted que el currículo de lengua Extranjera ayuda al desarrollo de las habilidades lingüísticas del inglés acorde a la realidad educativa de Ecuador?**

De acuerdo con mi criterio, el currículo de lengua extranjera no está acorde a las necesidades educativas del Ecuador, ya que a diferencia de otros currículos como el de Chile o Colombia el currículo tiene retrasos, o simplemente no se aplica de manera adecuada, debido a la importancia y a la carga horaria que se da al aprendizaje del inglés en el Ecuador. Esto genera que los estudiantes no obtengan la calidad educativa con respecto al aprendizaje de un idioma y este problema se acrecienta más en las instituciones públicas, donde no hay docentes de inglés.

- 2. ¿Qué debería cambiar en el proceso de enseñanza- aprendizaje para que los estudiantes puedan alcanzar los niveles establecidos en el currículo de lengua Extranjera?**

Debería cambiar el currículo en primera instancia, segundo implementar en el currículo medidas pedagógicas y didácticas que se adapten a nuestra realidad y no solo copiar currículos de otros países. Re apuntar en la preparación de los docentes en la enseñanza de idiomas. Exigir a los estudiantes, no solo el aprendizaje de un idioma, sino también certificaciones a través de exámenes internacionales.

- 3. Desde su experiencia ¿Cómo se podría fortalecer el aprendizaje de las habilidades lingüísticas del inglés?**

Debería cambiar la manera de enseñanza, no solo enfocarse en la enseñanza de la gramática de manera tradicional. Lo óptimo sería, que el 40 % de la enseñanza debería realizarse a través de la gramática o teoría y el 60 % debería llevarse a la praxis, y así mejorar las habilidades, pero a través de su uso. Es aquí donde se puede implementar TIC para que los estudiantes puedan generar y producir contenido en inglés.

- 4. ¿Considera que la estrategia didáctica mediante juegos interactivos podría fortalecer el aprendizaje del idioma inglés?**

Considero que sí, mediante la praxis, es donde los estudiantes pueden estar inmersos en un escenario generando la necesidad de comunicación, donde se pueda desenvolver y que le llame la atención a aprender. Generar

actividades interactivas que les motive a desenvolverse en diferentes escenarios y que les permita utilizar diferentes habilidades puede forzarles aprender y de esta manera fortalece mientras aprende.

5. ¿Qué habilidades lingüísticas en inglés se podrían fortalecer a través de la gamificación?

Deberíamos empezar con las habilidades de asimilación donde poco a poco este inmerso en el idioma y luego se podría terminar en la habilidad de *speaking*. La misma que indica asimilación de un idioma, cuando alguien puede expresar sus ideas sin miedo, a pesar de cometer errores, pero con el tiempo se las puede corregir y así generar comunicación.

6. ¿Cómo considera que se deberían evaluar el aprendizaje de inglés en el Ecuador?

Se debería evaluar de diferente manera acorde a su nivel de estudio, en la básica elemental se podría evaluar la gramática o teoría, pero en los cursos superiores se debería evaluar de manera práctica, ya que en esta edad se supone que todo lo enseñado debería estar asimilado. Se la debería evaluar mediante la creación de contenidos o en circunstancias que generen comunicación, para salir del papel y lápiz como se lo realiza de manera tradicional, donde solo se mide la gramática y la memoria.

Conclusiones

- La utilización de elementos y mecánicas propios del juego como: puntos, avatares, clasificaciones, reglas, progreso de las actividades, feedback y misiones en varios contextos, pueden ser empleadas como estrategias didácticas apoyadas en la gamificación, ya que generan motivación e interés a aprender inglés, permitiendo el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas a través del uso de herramientas interactivas. De esta manera se puede cumplir los objetivos de aprendizaje para llegar a una enseñanza comunicacional del idioma utilizando a la gamificación como estrategia didáctica.
- Se ha identificado problemas en el proceso de enseñanza- aprendizaje del idioma inglés de las cuatro habilidades lingüísticas, a pesar de que los docentes realicen actividades acordes a el nivel de estudio, los estudiantes no logran asimilar de manera adecuada las habilidades receptivas generando un bajo nivel comunicacional del idioma. Entre las destrezas que más inconvenientes presentan la mayoría de los estudiantes son: listening y speaking, que son destrezas de comunicación oral establecidas en el currículo nacional, mientras las que menos dificultades presentan son las de reading y writing.
- La aplicación de juegos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma puede constituir un factor muy importante para despertar el interés y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Para motivar y reforzar lo aprendido en clases a través del uso de elementos y herramientas se diseñará una guía didáctica apoyada en estrategia de la gamificación para fortalecer las destrezas lingüísticas del inglés como listening, reading, writing y speaking.

Recomendaciones

- La implementación de la gamificación representa mecánicas motivacionales hacia el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, es indispensable que los docentes tengan acceso a capacitaciones enfocadas en gamificación y uso de herramientas interactivas como estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en la institución y cumplir con la visión institucional “Entregar bachilleres que dominen un idioma extranjero” , en este caso el inglés.
- La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica de manera adecuada ayudaría a mejorar el interés hacia el aprendizaje del inglés, potencializando el cumplimiento de objetivos educativos y el fortalecimiento de destrezas lingüísticas, razón por la cual se recomienda mejorar y realizar un seguimiento a la planificación curricular juntamente con un acompañamiento pedagógico a los docentes y estudiantes, enfocadas a elevar el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades lingüísticas para llegar a la comunicación.
- La aplicación de actividades gamificadas a la educación es un factor importante para motivar y enganchar al estudiante a aprender, es recomendable incentivar la interacción de los estudiantes mediante la aplicación de una guía didáctica apoyada en la gamificación desarrollada en este trabajo investigativo, de tal manera que se pueda fortalecer el aprendizaje de habilidades lingüísticas, sino también, motivar el uso de estas dentro y fuera de clases.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

Título:

Guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de Sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

Datos Informativos

Nombre de la institución: Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

Ubicación: S45, Quito 170146

Provincia: Pichincha

Beneficiarios: Los estudiantes de sexto año de Educación General Básica y docentes de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

Objetivos:

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de Sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

Objetivos Específicos

- Fundamentar metodológicamente la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin
- Seleccionar actividades y recursos relacionados a las estrategias gamificadas para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas y mejora del aprendizaje del inglés en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

Descripción de la propuesta

La presente guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación contiene actividades y recursos para la capacitación profesional docente en el diseño e implementación de actividades gamificadas en el aula de clase para los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Se encuentra fundamentada en base a los resultados obtenidos de la investigación realizada en la institución, los mismos que han permitido desarrollar la presente guía para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje y fortalecer las habilidades lingüísticas mediante el uso de la gamificación en el proceso educativo en la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

A continuación, se describirá el tipo de producto diseñado y como propuesta que podría mejorar el aprendizaje del inglés en la institución. La planificación de actividades y recursos se lo realizara en función de la capacitación docente, carga horaria y manejo de habilidades tecnológicas de los docentes de inglés. En la evaluación se utilizarán rubricas, fichas de observación que permitirán conocer cómo se puede fortalecer las habilidades como reading, writing, listening y speaking que podría ayudar a los estudiantes a cumplir el nivel óptimo de aprendizaje A2 establecido en el currículo de inglés y también de esta manera, llegar a cumplir con la visión institucional.

Justificación

En la actualidad la educación exige cambios que vayan a la par con los avances tecnológicos, por esta razón es necesario cambiar las metodologías tradicionalistas donde el docente es el centro del aprendizaje a metodologías de aprendizaje más

activas y participativas en la cual el estudiante es quien va construyendo su propio conocimiento. El nuevo enfoque al proceso de enseñanza – aprendizaje, obliga al docente a utilizar sus habilidades tecnológicas, ser activo, facilitador y generar actividades que motiven el aprendizaje de los estudiantes.

La implementación de las TIC como parte importante en el proceso educativo, donde la mayoría de los estudiantes cuentan con dispositivos tecnológicos y conexión a internet, se la puede enfocar en generar procesos de aprendizaje donde puedan investigar para construir su propio conocimiento o generar sus propios contenidos para compartirlos con la sociedad. Es así, que la presente propuesta hace énfasis en la utilización de juegos interactivos y herramientas digitales como estrategias didácticas apoyadas en la gamificación para fortalecer las habilidades lingüísticas.

Acorde a la información investigada la gamificación es un proceso que se puede adaptar a varios contextos como la educación, donde pueden generar motivación e interés al aprendizaje en este caso del inglés. A través de su aplicación dentro y fuera del aula de clase, se puede fortalecer las habilidades lingüísticas del inglés, ya que el estudiante puede participar activamente en las clases utilizando el idioma, al realizar las tareas asignadas en plataformas gamificadas o herramientas digitales. Los beneficiarios directos de este proyecto será los docentes del área de inglés y los estudiantes de sexto año de Educación general Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin de la ciudad de Quito.

La presente propuesta contribuye a solucionar el limitado uso de la gamificación para fortalecer las habilidades lingüísticas del inglés dentro y fuera de las clases, considerando las encuestas aplicadas se evidencio que los estudiantes se sienten motivados a aprender cuando utilizan elementos y herramientas gamificadas. Los docentes tienen la misión de desarrollar las habilidades lingüísticas del inglés y formar estudiantes que sean capaces de comunicarse en otro idioma dentro y fuera de las aulas de clase. Al brindarles una forma diferente y entretenida de aprendizaje a través de retos, puntos, insignias, recompensas, feedback, y al mostrar su progreso se puede alcanzar mayor nivel de motivación y comprometimiento por parte del

estudiante a cumplir con las tareas, de esta manera incentivar la utilización del idioma dentro y fuera del aula de clases.

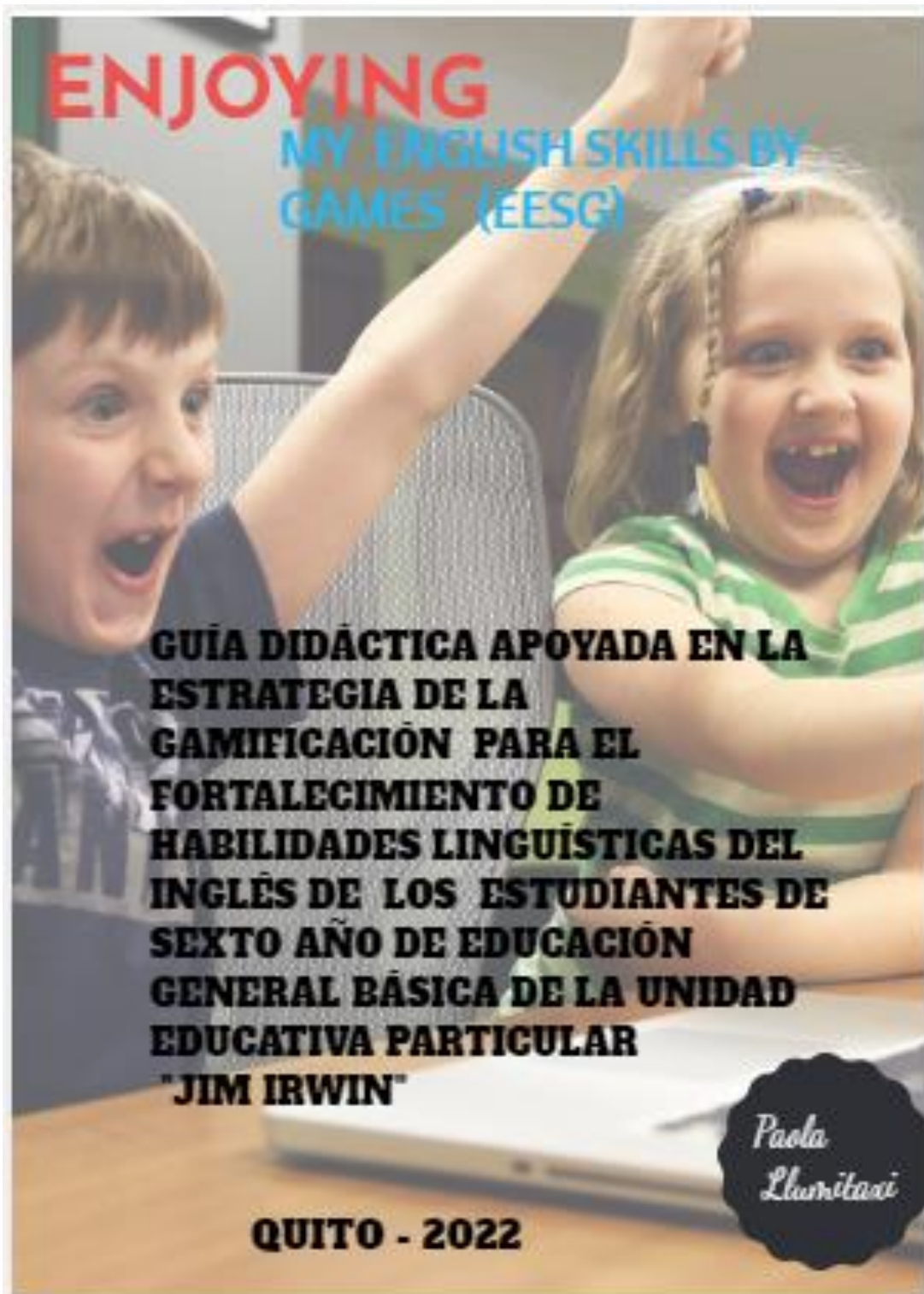
Tabla 46

Plan de la propuesta

ETAPAS	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Determinar en conjunto con las autoridades institucionales y docentes un cronograma de actividades en el que se determine cuándo y cómo se ejecutará la propuesta.	Elaboración de la planificación Elaboración del cronograma.	Computador a Proyector hojas	Cumplimiento de las actividades planificadas en cronograma propuesto.
SOCIALIZACIÓN	Exponer la propuesta a la comunidad educativa para su implementación.	Presentación de la guía como propuesta para la aplicación de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para fortalecer las habilidades lingüísticas. Capacitación de la plataforma Classcraft	Computador a Proyector Planificación con actividades gamificadas CANVA	Aprobación de la propuesta de la gamificación como estrategia didáctica.
EJECUCIÓN	Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades lingüísticas del inglés.	Diseño y aplicación de actividades gamificadas dentro y fuera del aula.	Herramientas digitales Proyector Pizarra Planificaciones digitales	Motivación, participación activa e interés de los estudiantes al practicar y fortalecer las habilidades lingüística del inglés.

EVALUACIÓN	Valorar el nivel de aceptación, luego de la aplicación de la propuesta.	Proceso continuo en función de las actividades planteadas en la planificación.	Hojas de actividades. Ficha de observación . Encuestas Rubricas	Implementación de la gamificación como estrategia didáctica en las clases de inglés.
-------------------	---	--	--	--

Nota: Se describe las cuatro fases para la implementación de la propuesta del proyecto en la institución educativa



Enlace de la propuesta en una presentación digital:

<https://www.flipsnack.com/EEA9EE77C6F/new-flipbook-zjeoseq95e.html>

Índice de Contenidos

INTRODUCCIÓN	121
¿Qué es la Gamificación?.....	122
Elementos didácticos apoyados en la estrategia de la gamificación.....	122
Rol del docente en la gamificación	123
Rol del estudiante en la gamificación.....	123
Gamificación y motivación Beneficios de la gamificación	123
Beneficios de la Gamificación	124
Pasos para el diseño de la gamificación como estrategia didáctica.....	125
Actividades gamificadas	135
Misiones y retos para Listening y Speaking.....	135
Misiones y retos para Reading	138
Misiones y retos para Writing	141
Validación	143.
Aportes de la Gamificación.....	144

INTRODUCCIÓN

Estimados docentes:

La presente guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación ofrece una ejemplificación de cómo realizar actividades gamificadas poniendo en marcha las experiencias de aprendizaje dentro del aula y fuera a manera de tarea. Se la realizara mediante la motivación de los niños a participar de manera activa en las actividades de manera grupal o individual.

La gamificación al ser una estrategia que se puede adaptar a varios contextos en este caso a la educación, se la puede utilizar a través de sus elementos y herramientas propias del juego para cumplir ciertos objetivos de aprendizaje mediante la motivación de los individuos ya que ofrece interés, adquisición y practica de las habilidades lingüísticas del inglés para estimular el desarrollo de habilidades receptivas y productivas. A través de estas estrategias los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo, construyendo su propio conocimiento mediante su aplicación.

La aplicación de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación requiere considerar los elementos y herramientas adecuadas que le permitan crear entornos de aprendizaje activos y dinámicos para llamar el interés de los niños hacia el aprendizaje y práctica de las habilidades lingüísticas del inglés. A continuación, se presentan ejemplos de actividades enfocadas a fortalecer las habilidades lingüísticas de listening, reading, writing y speaking, que les ayudara a diseñar actividades gamificadas. Espero que la guía les motive a seguir utilizando herramientas gamificadas y les sea de utilidad para su ejercicio docente.

¿Qué es la Gamificación?

Según Teixes (2014), se refiere a la utilización de elementos y herramientas propios del juego en varios contextos para cumplir ciertos objetivos de aprendizaje mediante la motivación de los individuos. La gamificación es una estrategia que pueden ser aplicada en varios contextos como a nivel empresarial, salud, gobierno, educación entre otros. El objetivo es mejorar la producción utilizando la motivación intrínseca y extrínseca de los individuos mediante el trabajo autónomo o colaborativo en entornos virtuales.

La gamificación surge como estrategia debido a la necesidad de aprender mediante la incorporación y utilización de herramientas tecnológicas durante los últimos años de gran avance tecnológico y científico (Altamirano, 2021). En la actualidad la sociedad ha atravesado grandes cambios agudizados durante el tiempo de pandemia, donde la comunicación y aprendizaje de docentes y estudiantes ha tenido que implementar recursos tecnológicos para poder continuar con el proceso educativo. Los cambios implementados por la mayoría de los docentes se han realizado a nivel de planificaciones de las clases creando actividades y aplicando recursos gamificados para mantener el interés en el aprendizaje, modificar conductas y cumplir tareas de manera diferente ofreciendo experiencias de aprendizaje divertidas para garantizar su formación educativa.

Figura 54

Elementos didácticos apoyados en la estrategia de la gamificación

Mecánicas	• Elemento presentes en las herramientas. • Llama la atención y motiva • Ejemplo: retos, oportunidades, cooperación, adquisición de recursos, misiones , turnos, avatares y transacciones
Dinámicas	• Pautas y sistemas que están presentes en las actividades • Ejemplo: recompensas, progreso, estatus y feedback.
Estética	• Emociones de la experiencia • Ejemplo: fantasía, narrativa, reto, descubrimiento, camaradería y expresión

Nota: Se visualiza los elementos didácticos presentes en las actividades gamificadas. Fuente: adaptado de (Teixes , 2015) e (Hinojosa, 2020).

¿Cuál es el rol del docente en la gamificación?

En relación con el rol del docente en el proceso de gamificación es muy importante, debido a que debe ser activo y generar actividades que motiven el aprendizaje, de eso depende el tener éxito o el fracaso de este proceso y garantizar los objetivos educativos propuestos al inicio de las actividades. (Altamirano, 2021). Así pues, los docentes deben poner en práctica sus habilidades tecnológicas para manejar y generar actividades que llamen la atención de los estudiantes enganchándolos con el contenido a enseñar, ser flexible ante el error y permitir el aprendizaje mediante un *feedback*, generando experiencias de aprendizaje divertidas en lugar de deberes o lecciones que se manejan en una educación tradicional, cambiando la metodología y el rol pasivo del estudiante.

¿Cuál es el rol del estudiante en la gamificación?

En el ejercicio educativo donde se aplique actividades gamificadas creadas por los docentes, el objetivo de estas es poder enganchar al estudiante a aprender. El estudiante mediante la motivación debe utilizar de forma productiva sus habilidades innatas, que en muchos casos son desarrolladas desde edades tempranas con la interacción a través de medios tecnológicos como celulares , laptops, tables entre otros, y vincularlas con mecánicas y dinámicas que se encuentran en las actividades gamificadas trabajadas dentro y fuera del salón de clases.(Oliva, 2017)

Gamificación y motivación

La gamificación se fundamenta en la motivación que se genera en los estudiantes para que puedan realizar con éxito las actividades, generar aprendizaje y cambios en el comportamiento basados en la auto determinación individual para cumplir sus metas. (Teixes, 2014). La motivación es el enganche para brindarle a los estudiantes experiencias que generen un aprendizaje divertido y duradero.

Beneficios de la gamificación

En relación con el uso de actividades gamificadas, los beneficios que presenta la gamificación son:

Permite a los estudiantes desarrollar habilidades tecnológicas, ya que al realizar actividades interactivas en los dispositivos les permite trabajar de manera individual o grupal fomentando el trabajo colaborativo (Altamirano, 2021). La meta de la gamificación es motivar a los estudiantes a realizar las actividades interactivas utilizando elementos que despierten el interés hacia el aprendizaje, a través de las misiones, retos y obstáculos establecidos en cada actividad para llegar a la meta final y cumplir los objetivos educativos establecidos al inicio en cada actividad.

Además, esta manera de aprender mediante experiencias es diferente a una educación tradicional, ya que emplea herramientas interactivas que presentan los resultados a tiempo real. Los estudiantes tienen la oportunidad de conocer sus logros demostrando lo que han aprendido en clases y genera la necesidad de ir mejorando cada día más.

De acuerdo a lo establecido por Pujolà (2021), la gamificación se puede implementar en varios enfoques pedagógicos como *flipped classroom*, *communicative learning*, *task based learning* entre otros, que son metodologías activas, que en la actualidad se están aplicando durante y después de la pandemia para tratar de modificar el rol del estudiante y el docente en el proceso educativo para activar el aprendizaje, generar autonomía y trabajo colaborativo en los estudiantes, fomentando las relaciones intrapersonales en el aula.

Pasos para el diseño de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación

Figura 55

Imagen y Símbolo de Classcraft



Nota: Se visualiza algunos de los entornos y avatares que los estudiantes pueden generar al trabajar con este sistema gamificado. Fuente tomada de (Young et al., 2013)

¿Qué es Classcraft?

Es una plataforma gratuita que ayuda a gestionar procesos gamificados, donde el docente puede asignar a los estudiantes en diferentes roles y personajes para cumplir las actividades o tareas motivando al aprendizaje a través de recompensas, fomentando el trabajo grupal e individual en clase y mejorando el comportamiento en la clase y tener un seguimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje. (Mora y Camacho, 2019).

A continuación, se ejemplificará el diseño de actividades gamificadas mediante el uso de la plataforma Classcraft como herramienta para gestionar la aplicación de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación. Este proceso se lo puede realizar durante un periodo de tiempo como un parcial, quimestre o durante todo el año lectivo, donde el docente pueda gestionar la realización de las actividades gamificadas y tenga acceso y registro del progreso de los estudiantes. Además, se suma el uso de Quizizz, Kahoot, Quizlet, Doulingo, Story jumper, Educaplay, Flipgrid como herramientas gamificadas y el uso de otras herramientas digitales para utilizar y crear contenidos a través de diferentes misiones y retos para fortalecer las destrezas de reading, writing, listening y speaking. Estas actividades pueden ser trabajadas dentro de la clase a manera individual, grupal o fuera de ella, enviada a manera de tarea.

Para poder generar las misiones y desafíos dentro y fuera del salón de clase, es necesario que los docentes y estudiantes se puedan registrar, A continuación, se detalla los pasos a seguir en el siguiente enlace o seguir los pasos detallados.

Vido tutorial para el registro

https://www.youtube.com/watch?v=6FX0A_IDQRs

Figura 56

Pasos para el registro de docentes y estudiante en la plataforma Classcraft

REGISTRO EN LA PLATAFORMA CLASSCRAFT – DOCENTES

1.- Página web de ingreso a ClassCraft

<https://game.classcraft.com/>

2.- Registro en la plataforma por parte del profesor

Crear una nueva clase, para lo cual se cuenta: Gratis o Premium

3.- Una vez creado el curso, el profesor tiene la posibilidad de personalizar las reglas de juego, entre las que se encuentran la distribución de puntos, los puntos iniciales con los que empieza cada tipo de personaje, editar algunos poderes, modificar los eventos aleatorios, entre otros.

4.- Ingresar el nombre y apellido de los estudiantes de manera manual o importar los datos de Google classroom

5. Generar el documento PDF, donde consta el usuario y contraseña de cada estudiante y entregarlo de manera individual para su registro.

REGISTRO EN LA PLATAFORMA CLASSCRAFT – ESTUDIANTES

1.- Página web de ingreso a ClassCraft

<https://game.classcraft.com/>

2.- Registro en la plataforma como estudiante

3.- Ingresar el código de la clase entregado por el docente.

4.- Escoger su avatar

5.- Empezar su experiencia gamificada



Estimados alumnos y padres:
Usamos Classcraft en nuestra aula para divertirnos, fomentar el trabajo en equipo y ser mejores estudiantes. Siguen las siguientes instrucciones para crear una cuenta gratis y estar informado de los anuncios de las clases, las tareas y mucho más.



Estados actualizados
Clase: 5076A
Código de alumno: n93sstm9
Código parental: qmzqyjk

CÓDIGO DE ALUMNO : n93sstm9

Crear una nueva cuenta

1. Ve a game.classcraft.com/student.
2. Cuando se te pida, introduce tu código de alumno.

CÓDIGO DE CLASE : qmzqyjk

Usar cuenta existente

1. Inicia sesión y ve a game.classcraft.com/profile.
2. Si jugaste el año pasado, archiva el personaje que ya no usas.
3. Cuando no tengas personajes activos, introduce tu código de clase para unirte a tu nueva clase.

Activar Win

Nota: Se visualiza los pasos del registro en la plataforma Classcraft para docentes y estudiantes. Fuente: tomada de (Young et al., 2013)

Figura 57

Infografía sobre las actividades ramificadas en la plataforma Classcraft



Nota: Esta figura muestra los pasos de la gamificación como estrategia didáctica
Fuente: Información adaptada de (Editorial Planeta, 2013) y (Teixis, 2015).

Ejemplo de la gamificación como estrategia didáctica en la plataforma Classcraft

<https://game.classcraft.com/import/quest/qtX2ZJiCX4obZvBJh>

La siguiente infografía detalla los pasos a seguir para crear la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación que se la debe desarrollar en la plataforma Classcraft.

1.- Objetivo:

Para implementar la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación es necesario empezar por enfocarse en el objetivo (Qué, Cómo y Para qué) se aplican dichas actividades y como su aplicación ayuda a influir en el comportamiento o las habilidades de los estudiantes. Los objetivos pueden ser tomados acorde a la destreza o a la unidad que se esté trabajando acorde al texto o del currículo nacional. (Foncubierta y Rodríguez ,2014)

2.- Crear un avatar:

La creación de un avatar, donde los estudiantes pueden elegir un tipo de personaje entre: mago, guardián o sanador establecidos en la plataforma. La elección de un avatar permite a los estudiantes identificarse con ciertos personajes reales o mitológicos, animales o superpoderes entre otros, que pueden generar un apego emocional hacia el personaje y a la vez pueda motivarlos a ganar puntos a través del cumplimiento de actividades. (Editorial Planeta ,2013)

Figura 58

Tipos de avatares en la plataforma Classcraft

Aquí puedes establecer las estadísticas de personajes máximas para cada clase de personaje.



Nota: Se visualiza los tres tipos de avatares que los estudiantes pueden seleccionar para trabajar en el sistema gamificado. Fuente tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

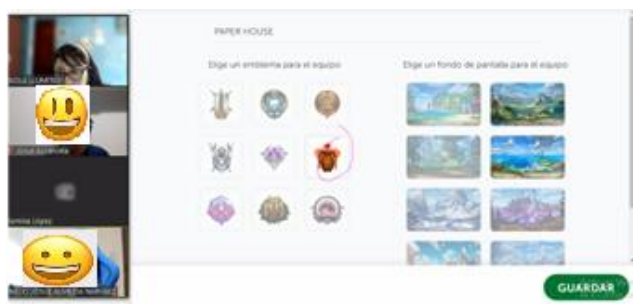
Diseñar un entorno

Permitir que los estudiantes ayuden a crear o seleccionar los entornos digitales donde se aplica las actividades de gamificación es importante, porque permite diseñar en base a las preferencias y gustos de los individuos que van a utilizar. De

esta manera, los estudiantes se pueden sentir identificados de manera individual o grupal en las actividades generando motivación. Además, ellos pueden seleccionar el nombre del grupo de trabajo en la plataforma, esto ayudará a que se sientan identificados con su grupo de trabajo. El aporte de los estudiantes debe ser activo, ya que ellos pueden desarrollar sentimientos de pertenencia incentivando el cumplimiento de actividades.(Rodríguez y Santiago, 2016)

Figura 59

Entorno y emblema de la plataforma Classcraft



Nota: Se visualiza los diferentes tipos de entorno y emblemas de la plataforma.
Fuente: Tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

4.- Establecer reglas

Para mantener una convivencia sana entre todos los participantes es necesario establecer reglas claras desde el inicio de las actividades, para que los estudiantes puedan realizar las actividades de manera ordenada y responsable, fomentando la sana competencia individual y grupal dentro y fuera de las aulas de clase, cumpliendo con las normas de respeto y valores que están establecidas en las instituciones educativas. De esta manera, los estudiantes tengan claro la asignación de puntos por buen comportamiento y la reducción de estos por no cumplir los acuerdos y compromisos asignados al inicio de las actividades. (Editorial Planeta, 2013)

Figura 60

Reglas establecidas en la plataforma Classcraft

Classcraft es un juego en el que tú y tu profesor jugáis juntos y transforma la forma de experimentar el día a día de la clase.

Pronto, crearás un personaje en el juego y conocerás a tu nuevo equipo. Si demuestras un comportamiento positivo en clase, ganarás **puntos de experiencia (EXP)** que te permitirán subir de nivel y aprender nuevos poderes. Estos poderes tienen beneficios reales para ti y tu equipo, ¡así que tendréis que trabajar en equipo para triunfar!

Si incumples las normas de la clase, perderás **puntos de salud (PS)**, tu energía vital en el juego, y con el tiempo caerás en combate. Cuando esto ocurra, el resto de tu equipo también sufrirá daños.

+ Review the default positive behaviors
Más información

Establecer un objetivo y diseñar un plan	100 XP	Completar actividades en línea	150 XP
Presentarse a tiempo para una videoclase y con disposición para aprender	100 XP	Ser positivo y trabajador	150 XP
Ser respetuoso con los demás en línea	150 XP	Ayudar a otro alumno con su trabajo	125 XP

- Review the default negative behaviors
Más información

Rendirse ante un problema técnico	-5 HP	No hacer la tarea	-10 HP
Entregar el trabajo tarde	-10 HP	Ser grosero con un compañero de clase	-10 HP

¡Puedes añadir comportamientos personalizados después de empezar a jugar!

Nota: Se detallan las reglas y comportamientos positivos y negativos establecidos en la plataforma con los puntajes correspondientes. Fuente: Tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

5.- Misiones y retos

Según Chasi (2020), las misiones se establecen como una serie de acciones que los estudiantes hacen para cumplir con las actividades establecidas, en cambio reto puede ser el cumplir las misiones utilizando una especie de dificultad en la realización de actividades, las cuales pueden ser el tiempo de cumplimiento, trabajar en silencio, ser el primero en entregar la tarea, trabajar en el libro, entre otras que generan adrenalina en la ejecución, como una especie de desafío para lograr su cumplimiento, y si logra completar las misiones se los puede recompensar con algunos puntos extra o permitirle que acceda a otro nivel hasta alcanzar el cumplimiento total de las misiones y sea un ejemplo a seguir.

El camuflar ciertas palabras como “deberes” a misiones o retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede conseguir que los estudiantes sientan interés en realizar las actividades de manera clara y completa perdiendo el miedo o pereza a realizar las misiones establecidas.(Rodríguez y Santiago, 2016)

Las misiones se establecen como una serie de acciones que los estudiantes hacen para cumplir con las actividades establecidas, en las cuales se puede aplicar varias

herramientas tecnológicas gamificadas que se adapten a trabajar una destreza individual o en grupo, también, se puede trabajar el trabajo en el texto de estudio de la modalidad virtual o presencial. Las herramientas gamificadas pueden ser: Quizizz, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Duolingo, herramientas digitales entre otras.

Figura 61

Misiones dentro de la plataforma Classcraft



Nota: Se detallan las reglas y comportamientos positivos y negativos establecidos en la plataforma con los puntajes correspondientes. Fuente: Tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

6.- Uso de herramientas gamificadas

El uso de la tecnología puede facilitar el proceso de aprendizaje a través de la gamificación. Dentro de la web están disponibles varias apps, plataformas y herramientas para que los docentes puedan integrar a sus clases actividades interactivas que llamen la atención de los estudiantes.(Pujolà,2021). Además, la implementación de las TIC a procesos educativos ha generado un impacto positivo dado que su uso puede brindar nuevas oportunidades y experiencias de aprendizaje para mejorar la calidad y calidez educativa, ya que la mayoría de los estudiantes manejan varias herramientas de manera innata. (Cueva, 2020). En este paso, los docentes después de crear las misiones y retos, pueden integrar algunos links de herramientas gamificadas como tests, crucigramas, videos, sopas de letras en Quizizz, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Wordwall, Duolingo. Además, puede adherir otras aplicaciones como Vocaroo, Fripdrid, Story jumper que ayudan a crear contenido a través de videos, cuentos y audios requeridos para fortalecer las destrezas de producción.

Figura 62

Logo de diferentes herramientas gamificadas



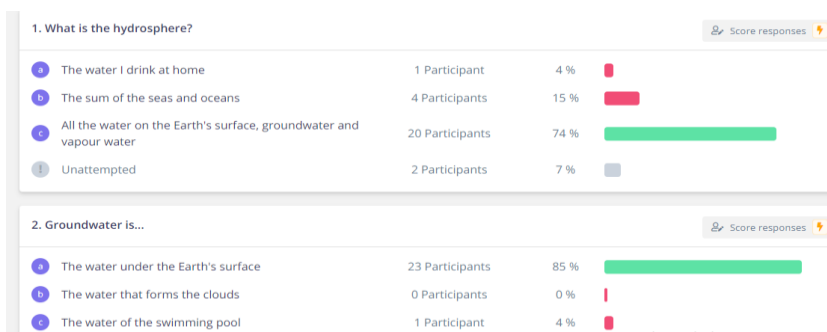
Nota: Se visualiza el logo de diferentes herramientas gamificadas disponibles en la web. Fuente: Autor desconocido está bajo licencia CC BY-SA-NC

7.- Feedback

Es necesario que los estudiantes conozcan sus aciertos y errores cometidos durante la ejecución de actividades para que puedan conocer su progreso durante el cumplimiento de las misiones. Este feedback, puede ser de parte de los docentes o compañeros de manera individual o grupal para reforzar lo aprendido y motivarlo a realizar de mejor manera las actividades. (Editorial Planeta , 2013) Esta retroalimentación se la puede aplicar, por ejemplo: después de una prueba en una actividad gamificada al aclarar las respuestas correctas e incorrectas.

Figura 63

Retroalimentación de las actividades gamificadas



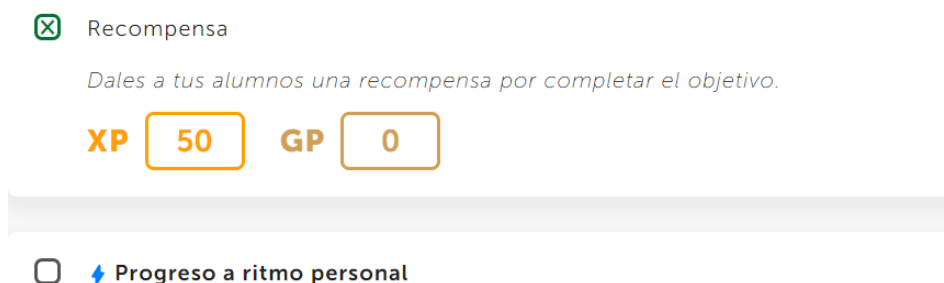
Nota: Se visualiza las preguntas trabajadas en la plataforma gamificadas, donde está el porcentaje de aciertos y errores. Fuente tomada de la plataforma (Quizziz Inc, 2015), donde se creó evaluaciones gamificadas.

8.- Crear un sistema de recompensas

El premiar el esfuerzo individual y grupal es esencial para motivar la ejecución de las actividades planificadas promoviendo la continuidad de las tareas a manera de reconocimiento por su tiempo y esfuerzo realizado en cada actividad. Se puede realizar a través de puntos, medallas o recompensas que pueden ser utilizadas para mejorar su rendimiento académico o mejorar el avatar creado al inicio de las actividades. (Teixes, 2014). Se puede asignar puntos de experiencia, vida, recompensa o comportamiento que le sirven al estudiante para mejorar su avatar o poder conseguir mascotas, mientras mas cosas tenga su avatar mejor progreso de actividades y desarrollo de habilidades muestra en estudiante.

Figura 64

Sistema de recompensas asignado en la plataforma Classcraft



Nota: Se visualiza el sistema de asignación de puntos de experiencia como recompensa a los estudiantes por buen comportamiento o cumplimiento de tareas. Fuente: Tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

9.- Progreso

El mostrar el progreso mediante el seguimiento de cada estudiante, utilizando datos estadísticos como cuadro de barras, puede enfatizar el avance positivo en el aprendizaje motivando al estudiante a seguir realizando las actividades de manera adecuada y mejorar su realización en un futuro, fortaleciendo el uso de habilidades lingüísticas o contenidos.(Pujolà, 2021) Cuando los estudiantes conocen su progreso en el cumplimiento de misiones reconocen su bienestar y avance en su desarrollo de habilidades lingüísticas mediante el uso de herramientas y la creación de contenidos en inglés.

Figura 65

Progreso en el cumplimiento de actividades



Nota: Se visualiza un cuadro de seguimiento académico sobre el cumplimiento de actividades de cada estudiante desde el inicio hasta el final de la implementación de las actividades gamificadas. Fuente: Tomada de (Young et al., 2013) donde se crearon las actividades.

Actividades para Misiones y Retos

Tabla 47

Misiones y retos para Listening y Speaking

Activity 1	
Title	Listening and speaking skills by games
Objective	Identify the main ideas and some details of oral texts, in order to interact with and to develop an approach of critical inquiry to a variety of texts.
Oral communication skill (listening - speaking)	- Identify the main idea of short, clear, simple messages and announcements and understand sentences and frequently used expressions related to areas of immediate relevance. (Example: follow verbal instructions for a game, ask for prices at a store, follow simple classroom instructions, describe places nearby, etc.) - Record key items of specific information from a heard message or description, either in written form or by drawing a picture. (Example: letters of the alphabet, numbers, quantities, prices and times, days, dates and months, etc.) - Ask and answer questions and exchange information on familiar topics in predictable everyday situations. (Example: ask for directions, give directions, express a personal opinion, etc.)
Resources	Challenge 1: Listen to a story and answer the questions in Quizizz. Example: https://quizizz.com/admin/quiz/5f7dda9284485b001bde3151?source=quiz_page Challenge 2: Watch and listen to a video about comparatives and superlative in Educaplay . Example: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/4236424-comparatives_and_superlatives.html Challenge 3: Record a video in Flipgrid explaining your country using Example: https://admin.flipgrid.com/manage/topics/18232954/videos/180300566 Challenge 4: Example: Form groups and play a roulette game in Geneally.

<https://view.genial.ly/628452c8dd57760018eba83f/interactive-content-quiz-ruleta-genial>

Challenge 5: Form groups and play the Goze Game in Geneally
Example:

<https://view.genial.ly/6279cc43441456001258d115/interactive-content-juego-de-la-oca>

Figura 66

Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (listening y speaking)



Nota: Se visualiza algunas de las misiones y retos creados en la plataforma Classcraft enfocados en el uso y fortalecimiento de las destreza de listening y speaking Fuente: Tomada de (Young et al., 2013)

Time

10 minutes per challenge.

Methodological strategies

ANTICIPATION

Doing a brainstorming about the vocabulary

Practicing the vocabulary using the platform quizlet

CONSTRUCTION

Watching a video and worder about the topic.

Playing the interactive activities in any platform: Quizizz or Educaplay.

https://quizizz.com/admin/quiz/5f7dda9284485b001bde3151?source=quiz_page

CONSOLIDATION

Reinforce the knowledge usisng: Listen to a story and answer the questions in Quizizz

	Form groups and play a roulette game in Geneally. https://view.genial.ly/628452c8dd57760018eba83f/interactive-content-quiz-ruleta-genial Completing the challenge using the platform Flipgrid, explaining about your country in a video. https://admin.flipgrid.com/manage/topics/18232954/videos/180300566
Evaluation	Evaluation Criteria • Listening for Information: Follow and identify key information in short straight forward audio texts related to areas of immediate need or interest, provided vocabulary is familiar and visual support is present, and use these spoken contributions as models for their own Challenge assessment Create a challenge where the students have to record an one minute audio about your family information in Vocaroo. If the student completes the challenge, he will win some points, medals for his effort. https://vocaroo.com/ 

Nota: Se visualiza un cuadro detallando las misiones y restos utilizando herramientas gamificadas, que se podrían utilizar para fortalecer las destrezas de listening y speaking.

Tabla 48*Misiones y retos para Reading*

Activity 2	
Title	Reading skill by games
Objective	Read and write short descriptive and informative texts related to personal information or familiar topics and use them as a means of communication and written expression of thought
Reading Skill	Understand most of the details of the content of a short simple text (online or print). Apply learning strategies to examine and interpret a variety of written materials using prior knowledge, graphic organizers, context clues, note taking and finding words in a dictionary. Show understanding of some basic details in short simple cross-curricular texts by matching, labeling and answering simple questions.
Resources	Challenge 1: Check the vocabulary and practice the activities using the flashcard in Quizlet. Example: https://quizlet.com/_bqn73w?x=1qq&i=2uv4c7 Challenge 2: Read, listen and complete to the information about comparatives and superlative in Educaplay. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8861832-reading_comprehension.html Challenge 3: Complete the information using the past of the verb TO-BE by playing in Quizizz Example https://quizizz.com/admin/quiz/5ed67ae9750c7d001c15da0e?source=quiz_page Challenge 4: Solve the crossword puzzle about the characteristics for describing people in the Educaplay Example: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6720723-describing_people.html Challenge 5: Practice the use of adjectives by playing a game in wordwall. Example: https://wordwall.net/play/28188/425/494

	Challenge 6: Create a game using the platform Kahoot Exam+ple: https://create.kahoot.it/details/caddae6e-5678-443b-95a2-19782403fca2 Challenge 7: Test your knowledge in Duolingo platform. Example: https://www.duolingo.com/skill/en/Intro/1 Figura 67 <i>Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (Reading)</i>  <i>Nota:</i> Se visualiza algunas de las misiones y retos creados en la plataforma classcraft enfocados en el uso y fortalecimiento de las destreza de Reading Fuente: Tomada de (Young et al., 2013)
Time	10 or 20 minutes per challenge.
Methodological strategies	ANTICIPATION Checking the vocabulary and practice the activities using the flashcard in Quizlet. https://quizlet.com/_bqn73w?x=1qqt&i=2uv4c7 CONSTRUCTION Completing the information using the past of the verb TO-BE by playing in Quizizz :https://quizizz.com/admin/quiz/5ed67ae9750c7d001c15da0e?source=quiz_page Solving the crossword puzzle about the characteristics for describing people in the Educaplay https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6720723-describing_people.html CONSOLIDATION Creating a game using the platform Kahoot

<https://create.kahoot.it/details/caddae6e-5678-443b-95a2-19782403fca2>

Testing your knowledge in Duolingo platform.
<https://www.duolingo.com/skill/en/Intro/1>

Evaluation

Evaluation criteria

- Demonstrate comprehension of most of the details of a short simple online or print text and follow short instructions in simple experiments and projects if illustrated through step-by-step visuals.
- Show an ability to identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support, and use charts/mind maps to distinguish between fact/opinion and relevant/irrelevant information in informational texts.
- Make and support inferences from evidence in a text with reference to features of written English and apply other learning strategies to examine and interpret a variety of written materials.

Mission assessment

Create an interactive game in Kahoot using the daily routine vocabulary.

<https://kahoot.com/schools-u/>

Teacher will assign points or medal if the student will complete the mission.

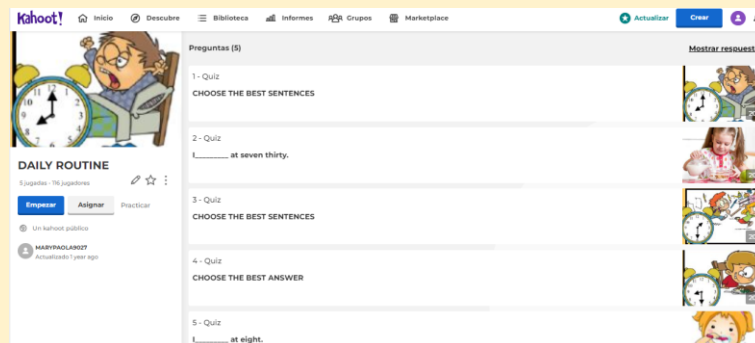


Tabla 49*Misiones y retos para Writing*

Activity 3	
Title	Writing skill by games
Objective	Demonstrate an ability to interact with written and spoken texts, in order to explore creative writing as an outlet to personal expression and intercultural competence.
Writing skill	• Write a short simple paragraph to describe yourself or other people, animals, places and things, with limited support. (Example: by answering questions or using key words) • Write a variety of short simple text-types, commonly used in print and online, with appropriate language and layout. (Example: write a greeting on a birthday card, name and address on an envelope, a URL for a website, an email address, etc.) • Make effective use of a range of digital tools to write, edit, revise and publish written work in a way that supports collaboration. (Example: add sound or images to a presentation, use an app to collaborate on a mind map, contribute to a class wiki, etc.)
Resources	Challenge 1: Listen to a story and write the correct answer in educaplay Example: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8344539-review_units_6_and_7.html Challenge 2: Look at the picture and complete the right personal prouns in Quizizz. Example: https://quizizz.com/admin/quiz/610fe035d2757c001bba99fb?source=quiz_page Challenge 3: Create, write, and record a story about water cycle in Storyjumper. https://www.storyjumper.com/book/read/138001222/62b5e4aaa749a Challenge 4: Create a presentation describing the water in Canva Example: https://www.canva.com/design/DAFEhw6kp6w/f_TNjkZhxDsllNVS_w9qeQ/view?utm_content=DAFEhw6kp6w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Figura 68

Misiones y Retos asignados en la plataforma Classcraft (Writing)



Nota: Se visualiza algunas de las misiones y retos creados en la plataforma classcraft enfocados en el uso y fortalecimiento de las destreza de Writing Fuente: Tomada de (Young et al., 2013)

Time

10 minutes per challenge.

**Methodol
ogical
strategies**

ANTICIPATION

Listening to a story and writing the correct answer in educaplay
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8344539-review-units-6-and-7.html>

CONSTRUCTION

Looking at the picture and completing the right personal prouns in Quizizz.
https://quizizz.com/admin/quiz/610fe035d2757c001bba99fb?source=quiz_page

CONSOLIDATION

Creating, writing, and recording a story about water cycle in Storyjumper.
<https://www.storyjumper.com/book/read/138001222/62b5e4aaa749a>

**Evaluatio
n**

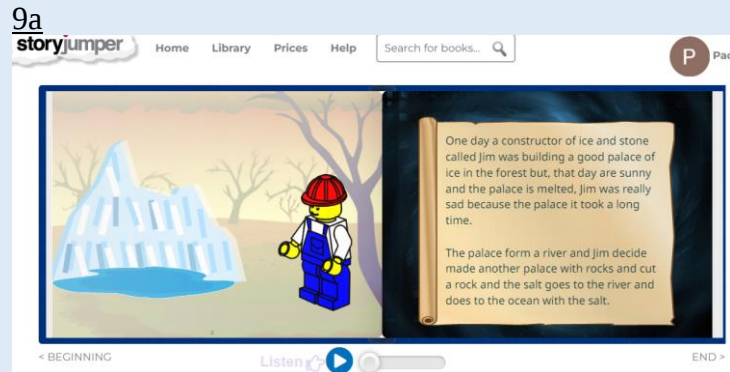
Evaluation Criteria

- 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.
- Write a variety of short simple familiar text-types – online or in print – using appropriate language, layout and linking words.

Mission assessment

Create a mission where students have to create a story about water cycle in Story Jumper

<https://www.storyjumper.com/book/read/138001222/62b5e4aaa74>



Valoración de la propuesta

La presente propuesta denominada “Guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas del inglés se aplicará en los estudiantes de sexto año de básica en la Unidad Educativa Particular Jim Irwin” de carácter particular, ubicado al sur de Quito, Parroquia Quitumbe.

El proceso de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación, para su valoración se recurre al criterio de aceptación y aprobación de la propuesta, por la autoridad de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin y un especialista en el proceso de enseñanza- aprendizaje de inglés. La valorización de usuarios de la propuesta se la realizó debido a que los aspectos de la propuesta son muy aceptables. Además, muestra pertinencia y claridad en la redacción del contenido de la propuesta que se enfoca en el uso de la estrategia de la gamificación enfocada en el aprendizaje de las habilidades lingüísticas del inglés. La propuesta presenta viabilidad para el contexto donde se propone, debido a que la mayoría de los estudiantes ya ha trabajado con algunas de las herramientas gamificadas que han ayudado al proceso de formación de los estudiantes de la institución, y se podría aplicar ya que la institución cuenta con equipos tecnológicos en las aulas y los

estudiantes tienen sus propios equipos para poder aplicar la propuesta de estudio dentro y fuera del salón de clases promoviendo el uso de las TIC.

Aportes de la guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación

La gamificación es una estrategia que sirve de “enganche” para generar motivación hacia el aprendizaje, se lo puede realizar dentro de la clase a través de plataformas que permiten gestionar las actividades gamificadas y también se la puede implementar fuera del aula al asignar misiones o retos a manera de tareas. Además, los estudiantes pueden utilizar otras aplicaciones tecnológicas para cumplir las actividades y así practicar el idioma.

Para la creación de actividades, existe una gran variedad de herramientas gamificadas en la web, que se pueden adaptar al desarrollo y fortalecimiento de las habilidades lingüísticas y a los contenidos que los estudiantes estén aprendiendo durante el año escolar. El desarrollo y fortalecimiento de las habilidades lingüísticas del inglés deben ser adaptadas a las características y necesidades de los estudiantes, acorde a las destrezas que se estipulan en el currículo de lengua extranjera para la aplicación de la guía de estrategia didáctica gamificada.

El docente debe estar capacitado para poder crear actividades gamificadas que motiven el aprendizaje, ya que de eso depende el éxito o el fracaso de su aplicación para generar interés a aprender inglés y fortalecer las habilidades lingüísticas. La aplicación de juegos interactivos en el proceso educativo está estimada como un factor muy importante para motivar y “enganchar” al estudiante, razón por la cual se recomienda aumentar el nivel de interacción con los estudiantes para que además de reforzar las habilidades lingüísticas, también se pueda trabajar las emociones, incentivando la sana competencia y el trabajo grupal.

Para la aplicación de herramientas gamificadas es necesario escoger las adecuadas acorde a las necesidades de los estudiantes. También se debe capacitar a los estudiantes para que puedan desarrollar las actividades establecidas en las misiones o retos de las actividades gamificadas y no se genere frustración al momento de utilizar nuevas herramientas en las misiones o retos.

Referencias

- Acosta ,G. (2020). *Enseñanza de las Habilidades Lingüísticas del Inglés y Logro de Competencia Comunicativa “Teaching English Language Skills and Achievement of Communicative Competence.”* Latitude Multidisciplinary Research Journal, 1, 1–25.
<https://revistas.qlu.ac.pa/index.php/latitude/article/view/106/80>
- Acosta, K., Torres, L., Paba, C., y Alvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos Analysis of the gamification concerning its elements.* Universidad Industrial de Santander.
- Ahn, V. (2011). *Doulinguo.*
- Altamirano Gavilanes, M. (2021). *La Gamificación Y Las Herramientas Tecnológicas Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico En El Aprendizaje De Ecuaciones E Inecuaciones De Primer Grado En Los Estudiantes De Octavo Año De Egb De La Unidad Educativa Quisapincha.* [UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA DIRECCIÓN DE POSGRADO].
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2327>
- Araya et al., 2007. (2007). *Constructivismo: Orígenes Y Perspectivas.* Laurus, 13(May-Ago), 76–92.
- Araya Roberto, Arias, E., Botta, N., Cristia, J. (2019). *¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile.* IDB Working Paper Series., No. IDB-WP(982), 49.
- Asunción, S. (2019). *Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente.* Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 7(1), 65–80.
https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/27#.Ye_A_5N6_bs.mendeley
- Bambang, S. (2020). *Teaching English as a Foreign Language.* In Grahailmu (2nd ed., Vol. 31, Issue 3). <https://doi.org/10.1080/00131726709338061>

- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Journal of MUD Research, 1(1), 19. https://www.hayseed.net/MOO/JOVE/bartle.html%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Richard_Bartle/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs/links/540058700cf2194bc29ac4f2.pdf
- Batistello, P., y Cybis, A. T. (2019). *El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación*. Arquitectura y Urbanismo, XL(2), 31–42.
- Belmonte Jiménez, A.(2020). *Aplicaciones educativas y Educaplay en la asignatura “Industria y Tendencias de Videojuegos.”* H2D|Revista de Humanidades Digitais, 2(1). <https://doi.org/10.21814/h2d.2543>
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Revista Boletín Redipe, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bores, M., y Camacho, L. (2016). *Criterios Para Evaluar La Expresión Oral Y Escrita En La Clase De E/Le*. Asociación Europea de Profesores de Español, 3, 131–146. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_51/congreso_51_13.pdf%0Ahttps://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/
- Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación* Universidad Politécnica de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid. <https://www.flickr.com/photos/allesfoursquare/15690918683/in/photostream/>
- Brand, J., Brooker, J., y Versvik, M. (2013). *Kahoot. 2013*. <https://kahoot.com/>
- Cabero y Almenara, J. (2006). *Bases pedagógicas del e-learning*. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 3(1), 11. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78030102>
- Campoverde, A. (2020). *Listening Comprehension and Possible Solutions Trabajo de titulación* [UNIVERSIDAD DE CUENCA Facultad]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/35094>
- Chandia Cabas, J. (2015). *Enseñanza De Las Habilidades Lingüísticas En El Segundo Idioma: Un Estudio a Partir De Los Relatos De Los Actores*

- Participantes De La.
http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1154/1/Chandía_Cabas_Jimena.pdf
- Chasi, E. (2020). *Estrategias de gamificación para el aprendizaje de Física en el Primer Curso BGU de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” Año Lectivo 2018 – 2019*. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1555>
- Chaudhary, S., y Don, L. (2011). *Class Dojo*. <https://www.classdojo.com/es-es/>
- Constitución de la Republica del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador* 2008. Incluye Reformas, 1–136. https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Cortina, B., y Andúgar, A. (2018). *Didáctica de la lengua extranjera en Educación Infantil* (S. A. . Ediciones Pirámide (Grupo Anaya (ed.); Primera).
- Coyle, D. (2005). *29_CLILPlanningTool.pdf*. University of Nottingham, 1–17. http://clilrb.ucoz.ru/_ld/0/29_CLILPlanningToo.pdf
- Cueva Gibor, D. (2020). *La tecnología educativa en tiempos de crisis*. Revista Conrado, 16(74), 341–348. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n74/1990-8644-rc-16-74-341.pdf>
- De Mingo, D. y Vidal, L. (2019). *Actividades de Kahoot en el Aula : Satisfaccion del Alumnado*. Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC. ISSN: 2254-6529, 53(9), 1689–1699.
- Editorial Planeta. (2013). *La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico*. Editorial Planeta, 10. https://issuu.com/roboticsacademymaker/docs/la_ruta_de_la_gamificaci
- ELearning, A. formación S. (2011). *Educaplay*. <https://es.educaplay.com/>
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez Santos, J. M. (2014). *Didáctica de la gamiicación en la clase de español*. Madrid: Edinumen.
- Fundora de la Riva, D., y Llerena Companion, O. (2018). *Características de las habilidades comunicativas en Idioma Inglés en estudiantes del curso introductorio de lengua inglesa*. Rev.Ista Tzhoecoen, 10(2), 227–238.

<https://doi.org/10.26495/rtzh1810.226317>

- Fundora de la Riva, D., y Llerena, O. (2018). *Características De Las Habilidades Comunicativas En Idioma Inglés En Estudiantes Del Curso Introductorio De Lengua Inglesa*. Tzhoecoen, 10(2). <https://doi.org/10.26495/rtzh1810.226317>
- Gallegos, M., Solís, L., Procel, C., y Loaiza, E. (2020). *Desarrollo de habilidades de listening y speaking del idioma inglés y manejo del estrés laboral en los taxistas de la ciudad de Riobamba-Ecuador*. Espacios, 41(02), 1–11.
- Gil-Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria*. Perfiles Educativos, 42(168), 9–21. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Hernández Sampieri, R. y Fernández Collado, C., B. L. M. del P. (2018). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN* (J. M. Chacón (ed.); Quinta).
- Hinojosa Marroquín, L. W. (2020). *Gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de Matemática* [Universidad tecnológica indoamérica [Quito]]. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2840>
- Marouf, R., y Brown, J. (2021). *Review on the Contribution of ClassDojo as Point System Gamification in Education*. 13056(October). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1>
- Mendoza Batista, A. M. (2020). *Quizlet, Quizizz, Kahoot y Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua*. Revista Lengua y Cultura, 1(2), 72–76. <https://doi.org/10.29057/lc.v1i2.5438>
- Mendoza Saltos, R. E., y Saltos Duenas C, M. L. (2021). *Gamification for the practical and efficient teaching of English*. Universidad Ciencia y Tecnología, 25(110), 31–39. <https://doi.org/10.47460/uct.v25i110.473>
- MINEDUC. (2016). *English as Foreign Language*. In Cochrane Database of Systematic Reviews (Vol. 2016, Issue 2). <https://doi.org/10.1002/14651858.CD008686.pub2>
- Ministerio de educación. (2014). *Acuerdo Ministerial 052-14* (p. 4). <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-052-14.pdf

Ministerio de Educación Cultura y Deporte Subdirección General de Cooperación Internacional, M. (2002). *Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas*. In Centro Virtual Cervantes. http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/default.htm

Ministerio de Educación República del Ecuador. (2014). *Acuerdo Ministerial No. 0041-14*. In Mineducación República de Ecuador (pp. 1–5). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/ACUERDO-041-14.pdf>

Montero, E. (2013). *Referentes conceptuales y metodológicos sobre la noción moderna de validez de instrumentos de medición: implicaciones para el caso de personas con necesidades educativas especiales*. Actualidades En Psicología, 27(114), 113–128. <https://doi.org/10.15517/ap.v27i114.7900>

Mora, M., y Camacho, J. (2019). *Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria*. Apertura, 11, 18.

Muñoz, A. P. (2010). *Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica*. Revista Universidad EAFIT, 46(159), 71–85.

Muntaner Guast Jordi, Pinya Medina Carme, M. A. B. (2020). *El Impacto de las Metodologías Activas en los Resultados Académicos : Un Estudio de Casos*. 1. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>

Oliva, H. A. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. Realidad y Reflexión, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y Cultura (UNESCO). (2015). *Declaración de Qingdao (2015) aprovechar las oportunidades digitales, liderar la transformación de la educación*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2015(May), 50. <https://cutt.ly/pYG0hHq>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2021). *PISA Marco de Evaluación de Lengua Extranjera PISA 2025*. Marco de Evaluación

de Lengua Extranjera PISA 2025, 194.

- Oviedo, H., y Campo-Arias, A. (2005). *Aproximación al uso Coeficiente Alfa de Cronbach*. Revista Colombiana de Psiquiatría, 34(4), 572–580.
<https://doi.org/10.1590/S1135-57272002000200001>
- Pizarro, M. (2018). *Estrategias activas y participativas, para fortalecer las prácticas de convivencia escolar, de los estudiantes de básica superior de la Escuela de Educación General Básica Cornelio Crespo Toral*.
- Pujolà, J.-T. (2021). *Gamification: motivating language learning with gameful elements*. Innovative Language Pedagogy Report, 2021, 109–114.
<https://doi.org/10.14705/rpnet.2021.50.1244>
- Quizizz Inc. (2015). Quizizz. 2015. <https://quizizz.com/?fromBrowserLoad=true>
- Ramírez, M. S. (2015). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. Editorial Digital.Tecnologico de Monterrey, 53(9), 1689–1699.
<http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/ID254.pdf>
- Richards, J. (2005). *Communicative Language Teaching Today*. In Cambridge University Press (Vol. 25, Issue 2).
- Rodríguez-Cajamarca, L. P., García-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). *Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(1), 370.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.788>
- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2016). *Reseña “Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.”* Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 55, 2015–2017.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2016.55.705>
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el Aula: Evaluar Jugando*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Del Profesorado (INTEF), 4, 8.
- Soldevilla, S. (2017). *Uso de videos educativos como recurso didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas productivas en estudiantes de inglés*

intermedio. In Tesis.
http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/3049/1/solde_villa_nsk.pdf

Sutherland, A. (2005). *Quizlet*. <https://quizlet.com/>)

Teixes Argilés, F. (2014). *Gamificación , Fundamentos Y Aplicaciones* (Universitat Oberta de Catalunya (ed.)). Universitat Oberta de Catalunya. <https://www-digitaliapublishing-com.indoamerica.idm.oclc.org/a/34552>

Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. In U. O. de Catalunya (Ed.), Gamificación. <http://40641.die-jugendstilvilla.de/download/40641/Gamificacion%252E%2Bmotivar%2Bjugando.pdf>

Torres Toukoumidis, A., Romero Rodríguez, L. M., Pérez Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2018). Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes E-learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educacion*, 29(1), 129–145. <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>

Tovar Santana, A. (2001). *El Constructivismo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje* (Instituto).

Villegas, B. (2019). *Universidad autónoma de nuevo león facultad de filosofía y letras subdirección de estudios de posgrado*. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN.

Widodo, H. P. (2005). *Teaching Children Using Total physical Response Method*. Bahasa Dan Seni, 235–248.

Yao, C. (2017). *The benefits of the tasked-based language teaching approach to students in EFL conversation class*. University of Wisconsin-Platteville.

Young, S., Young, L., Shively, M., y Guillemette, S. (2013). *Classcraft*. <https://www.classcraft.com/es-es/>

ANEXOS

Anexo 1.

Encuesta a Estudiantes

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA

SUJETO DE ESTUDIO: Estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin

LUGAR: Plataforma Google formulario

FECHA: junio 6 del 2022



The image shows a Google Form interface. At the top is the logo of Universidad Indoamérica with the tagline 'VIVE LA EXCELENCIA'. The title of the form is 'GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS'. The body text reads: 'Estimado Estudiante, reciba un cordial saludo de la tesista de la Universidad Indoamérica. Favor llenar la siguiente encuesta, la misma que será de gran aporte para la investigación educativa a realizarse. Gracias por su colaboración.' Below this, it shows the user's email 'paolallumitaxi.jimirwin@gmail.com (no compartidos)' with a link to 'Cambiar de cuenta'. At the bottom, there are two buttons: 'Siguiente' and 'Borrar formulario'.

Enlace:

<https://forms.gle/cGKWDXfnxSGD96dC7>

Anexo 2.

Encuesta a Docentes

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOÁMERICA

SUJETO DE ESTUDIO: Docentes de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin

LUGAR: Plataforma Google formulario

FECHA: Junio 6 del 2022



The image shows a Google Form interface. At the top is the logo of Universidad Indoamérica with the tagline 'VIVE LA EXCELENCIA'. The title of the form is 'GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS'. Below the title is a message in Spanish: 'Estimado Docente, reciba un cordial saludo de la tesista de la Universidad Indoamérica. Favor llenar la siguiente encuesta, basada en las opciones de respuesta de la escala de Liker, la misma que será de gran aporte para la investigación educativa a realizarse. Gracias por su colaboración.' At the bottom of the form, the user is identified as 'paolallumitaxi.jimirwin@gmail.com (no compartidos)' with a link to 'Cambiar de cuenta'. At the very bottom of the page, there are two buttons: 'Siguiente' (Next) and 'Borrar formulario' (Delete form).

Enlace:

<https://forms.gle/YpdXUm5JF98zfhu6>

Anexo 3.

Validación de la encuesta dirigida a los docentes a un experto sobre Gamificación

Validación a experto encuesta a docentes

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Docentes. Esta destinada a determinar la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de Habilidades Lingüísticas del inglés en estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

Nombre del validador /a: MSc/Mauricio Silva Fecha: 26-5-2022

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

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 a evaluar									
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x	
2	x		x		x		x		x	
3	x		x		x		x		x	
4	x		x		x		x		x	
5	x		x		x		x		x	
6	x		x		x		x		x	
7	x		x		x		x		x	
8	x		x		x		x		x	
9	x		x		x		x		x	
10	x		x		x		x		x	
11	x		x		x		x		x	
12	x		x		x		x		x	
13	x		x		x		x		x	
14	x		x		x		x		x	
15	x		x		x		x		x	
16	x		x		x		x		x	
17	x		x		x		x		x	
18	x		x		x		x		x	
19	x		x		x		x		x	
20	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	Mauricio Silva	Cédula	1710241181
		Teléfono	
		Mail	mauro.oicirum@gmail.com

Firma					
-------	---	--	--	--	--

Anexo 4.

Validación de la encuesta dirigida a estudiantes a un experto sobre Gamificación

Validación a experto encuesta a docentes

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

Nombre del validador /a: MSc Mauricio Silva Fecha: 26-5-2022

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

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 a 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	Mauricio Silva	Cédula	1710241181	Fecha	26/05/2022
Firma		Teléfono	0998839465	Mail	Mauro.oicirum@gmail.com

Anexo 5.

Validación de la encuesta dirigida a los docentes a un experto en Enseñanza de Inglés.

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Docentes. Está destinada a determinar la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de Habilidades Lingüísticas del inglés en estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

Nombre del validador /a: MSc Christian Vivanco Fecha: 26-5-2022

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

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 a 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 item		
	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 items permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los items están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de items 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	MSc. Christian Vivanco				Cédula	1719312967		Fecha	26/05/2022				
Firma					Teléfono	0987474732		Mail	Christianvivanco.jimrwi@gmail.com				

Anexo 6.

Validación de la encuesta dirigida a estudiantes a un experto Enseñanza de Inglés.

Establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

Nombre del validador /a: MSc Christian Vivanco Fecha: 26 -5-2022

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información para establecer procesos didácticos apoyados en la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en Sexto de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin año lectivo 2021 -2022.

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 a 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 item	
	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 items permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los items están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
5. El número de items 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	MSc. Christian Vivanco				Cédula	1719312967		Fecha				
Firma					Teléfono	0987474732		Mail	christianvivanco.jimirwi@gmail.com			

Anexo 7.

Triangulación para conclusiones y recomendaciones

PRINCIPALES RESULTADOS QUE APORTAN AL OBJETIVO						
Objetivos específicos	Dimensión	Encuesta a estudiantes	Encuesta a docentes	Entrevista a expertos	Fundamentación teórica (marco teórico)	Conclusiones
Analizar el aporte didáctico de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés en de Sexto de Educación Básica de la	E-learning y Gamificación Proceso en el aula Objetivo Entorno Avatares Reglas Retos Feedback Recompensas Medallas y puntos, Barras de Progreso Herramientas gamificadas	El uso de herramientas y elementos de juego interactivos como: puntos, medallas, clasificaciones, reglas, objetivos, avatares y retos motiva y mejora	Los docentes identifican que la asignación de mecánicas gamificadas como: puntos, medallas, clasificaciones, reglas, feedback, objetivos, progreso de actividades,	Se puede trabajar como estrategia didáctica a la gamificación, pero los docentes deben estar capacitados o investigar sobre el uso de plataformas	Se refiere a la utilización actividades y elementos propios del juego en varios contextos para cumplir ciertos objetivos de aprendizaje mediante la motivación a través de experiencias de aprendizaje de manera individual o grupal apoyándose en la	La utilización de elementos y mecánicas propios del juego como: puntos, avatares, clasificaciones, reglas, progreso de las actividades, feedback y misiones en

Unidad Educativa Particular Jim Irwin.	Plataformas gamificadas Evaluaciones gamificadas Plataformas para aprender inglés	tu aprendizaje de inglés en el aula de clases. (3, 4, 5, 7, 9)	avatares y retos permiten mejorar el proceso de enseñanza de inglés en el aula de clases de manera innovadora. (3, 4, 5, 7, 8, 9)	gamificadas que generen motivación y se adapten a las necesidades y requerimientos de los estudiantes para poder aplicarlas en clases. (2, 4, 5)	tecnología. (Teixes, 2014)	varios contextos, pueden ser empleadas como estrategias didácticas ya que generan motivación e interés a aprender inglés, permitiendo el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas a través del uso de herramientas interactivas. De esta manera se
--	---	--	---	--	----------------------------	---

						puede cumplir los objetivos de aprendizaje para llegar una enseñanza comunicacional del idioma
Diagnosticar el proceso de enseñanza de habilidades lingüísticas del idioma inglés en sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa	Metodologías para la enseñanza del inglés • Habilidades Receptivas Listening Reading • Habilidades Productivas Writing Speaking	Tu docente utiliza metodologías para la enseñanza de inglés que te permiten desarrollar de manera eficiente las habilidades lingüísticas de	Los docentes utilizan metodologías para la enseñanza de inglés como Communicative language teaching y Content and Language Integrated Learner para fortalecer y	El proceso de enseñanza - aprendizaje debería evaluarse de diferente manera acorde a su nivel de estudio en donde se priorice a la práctica del	Habilidades lingüísticas Se refieren al desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas del inglés como son: <i>listening speaking, reading y writing</i> , donde deben demostrar el poder interactuar de manera eficiente sobre temas cotidianos y socioculturales	Se ha identificado problemas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de las cuatro habilidades lingüísticas, a pesar de que los docentes

Particular Irwin.	Jim	• Evaluación de las habilidades	speaking, reading, writing y speaking. (12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20)	desarrollar habilidades lingüísticas de speaking, reading, writing y speaking (12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20)	idioma a través de la creación de contenidos o circunstancias que generen comunicación y no solo la gramática. (4, 6)	generales de forma oral y escrita a un nivel básico y pre-intermedio mostrando una adecuada interpretación, pronunciación, entonación, coherencia, unidad y fluidez, y como consecuencia influirá en el desarrollo integral.(Fundora de la Riva y Llerena, 2018)	realicen actividades acordes a el nivel de estudio, los estudiantes no logran asimilar de manera adecuada las habilidades receptivas generando un bajo nivel comunicacional del idioma. Entre las destrezas que más inconvenientes
----------------------	-----	---------------------------------	---	--	---	--	--

						presentan la mayoría de los estudiantes son: listening y speaking, que son destrezas de comunicación oral establecidas en el currículo nacional, mientras las que menos dificultades presentan son las de reading y writing. .
--	--	--	--	--	--	--

Diseñar una guía didáctica apoyada en la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.	Ventajas de la gamificación Evaluación de las actividades gamificadas	La utilización de herramientas y elementos de juego interactivos como: Quizziz, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo en clases te motivan y mejoran tu aprendizaje de inglés. (1, 2, 10, 11)	La aplicación de herramientas y elementos gamificados como: Quizzis, Kahoot, Educaplay, Quizlet, Classcraft y Duolingo como estrategias didácticas que ayudan a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje para motivar el aprendizaje y fortalecimiento de inglés en	Debería cambiar la manera de enseñanza de inglés, no solo enfocarse en la enseñanza de la gramática de manera tradicional. Lo óptimo sería, llevarse a la praxis y así mejorar las habilidades de asimilación para luego llegar a las habilidades de	La aplicación de estrategias didácticas son un conjunto de técnicas y herramientas que sirvan a manera de enganche para generar motivación en los estudiantes hacia el aprendizaje, permitiéndoles ser un ente activo en el proceso educativo ” (Pizarro, 2018).	La aplicación de juegos interactivos en el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma puede constituir un factor muy importante para despertar el interés y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Para motivar y reforzar los aprendidos en
---	--	---	--	--	--	--

			clases . (1, 2, 10, 11)	producción, a través de su uso utilizando plataformas digitales. (3, 4, 5)		clases a través del uso de elementos y herramientas se diseñará una guía didáctica apoya en estrategia de la gamificación para fortalecer las destrezas lingüísticas del inglés como listening, reading, writing y speaking.
--	--	--	-------------------------	--	--	--

Nota: Se describe el enlace de los objetivos, dimensiones, encuestas, entrevistas a expertos y conclusiones sobre el tema de gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés

Anexo 8.

Solicitud para la aplicación de las encuestas en la institución educativa



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "JIM IRWIN"
(¡OPORTUNIDAD Y SEMBRANTE! ¡NO TENGAS MIEDO NITE OCSAMBINES! PORQUE EL SEÑOR TU DIOS TE ACOMPAÑARÁ A DONDE QUIERA QUE VAYAS JOSUE 1:9)

78000000

Quito, 19 de mayo de 2022

Dra. Alexandra Carrera MSc
Rectora
Unidad Educativa Particular Jim Irwin

De mi consideración, -

Reciba un atento y cordial saludo, deseándole éxitos en su vida personal, así como en sus funciones.

Por medio de la presente yo, María Paola Llumitaxi Quilligana con C.I 172442968-1, solicito de favor, se me conceda el permiso para realizar una encuesta a los docentes del área de inglés y estudiantes de sexto año de educación básica de la institución, datos que me servirán para trabajar en la investigación de la Universidad.

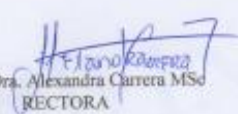
El proyecto de investigación se titula "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE SEXTO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA".

En la espera de su gentil aprobación, deseándole éxitos en sus funciones.

Atentamente,

Recibido,


Paola Llumitaxi
C.I: 17244209681


Dra. Alexandra Carrera MSc
RECTORA

Anexo 9.

Ficha de valorización de los usuarios (especialista)



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "JIM IRWIN"
(ESTUDIANTE Y SU FAMILIA): NO TENGAS MIEDO DE LOS EXÁMENES ¡PORQUE EL SEÑOR TU DIOS TE ACOMPAÑARÁ A DONDE QUIERA QUE VAYAS. JEREMÍAS 33:20-23

Quito, de Julio del 2022

FICHA DE VALORACIÓN POR LOS USUARIOS

Título:
Guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de Sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

1.- Datos Personales del usuario
Nombre y Apellidos: MSc. Christian Gerardo Vivanco Saraguro
Grado Académico (área): *Innovación y liderazgo Educativo*

2.- Autoevaluación del usuario
Escala valorativa de la propuesta
Marcar con una "X"

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

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

Revisor 

MSc. Christian Gerardo Vivanco Saraguro
C.I.



Anexo: 9

Ficha de valorización de los usuarios (rectorado)



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "JIM IRWIN"

ESPLÉNDIDE Y SE VALIÓRE: ¡ NO TENGAS MIEDO NI TE OCASIONES! PORQUE EL MÉRITO DIOS TE ACOMPAÑARÁ A DONDE QUIERA QUE VAYAS. JOSUE 1:9

8015000

Quito, 21 de Julio del 2022

FICHA DE VALORACIÓN POR LOS USUARIOS

Título:

Guía didáctica apoyada en la estrategia de la gamificación para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas del inglés de los estudiantes de Sexto de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin.

1.- Datos Personales del usuario

Nombre y Apellidos: MSc. Alexandra del Pilar Carrera Trujillo
Rectora de la Unidad Educativa Particular Jim Irwin

Grado Académico (área): *Maestría en problemas del aprendizaje*

2.- Autoevaluación del usuario

Escala valorativa de la propuesta
Marcar con una "X"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	✓				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	✓				
Pertinencia del contenido de la propuesta	✓				
Viabilidad para el contexto donde se propone	✓				
Transferibilidad a otro contexto (si fuera el caso)	✓				
Observaciones	<i>Destaca la didáctica de la comunicación de manera única en el campo educativo.</i>				

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

Revisor

Alexandra Trujillo
MSc. Alexandra del Pilar Carrera Trujillo
C.I. 1398051-2



UNIDAD EDUCATIVA
"JIM IRWIN"

21 JUL 2022

MSc. ALEXANDRA CARRERA