



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS.

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

Autora

Katherine Raquel Caiza Jaya

Tutor MSc. Mishell Angulo Alvarez

QUITO – ECUADOR

2023

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

Yo, Katherine Raquel Caiza Jaya declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS**, 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 16 días del mes de diciembre de 2023, firmo conforme:

Autor: Katherine Raquel Caiza Jaya

Firma: 

Número de Cédula: 1717626194

Dirección: Pichincha, Quito, Argelia, Oriente Quiteño

Correo Electrónico: raquelcaiza1994@gmail.com

Teléfono: 0 993 086 311

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS presentado por Katherine Raquel Caiza Jaya, para optar por el Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

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

Quito, 16 de diciembre del 2023



.....
Firmado electrónicamente por:
MISHELL ROMINA
ANGULO ALVAREZ

.....
MSc. Mishell Angulo Alvarez

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Quito, 16 de diciembre del 2023



.....
Katherine Raquel Caiza Jaya

1717626194

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 16 de diciembre del 2023



Firmado electrónicamente por:
CARLOS FREDY
ESPARZA BERNAL

.....
MSc. Fredy Esparza Bernal
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
LUZ AMPARO
GUANOLUISA CONDOR

.....
MSc. Luz Guanoluisa Córdor
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
MISHELL ROMINA
ANGULO ALVAREZ

.....
MSc. Mishell Angulo Alvarez
VOCAL

DEDICATORIA

Con mucho amor y gratitud dedico la presente tesis a mis padres, hermanos y pareja y a todas las personas que me acompañaron en este proceso educativo.

Gracias por estar siempre a mi lado, por sus consejos, apoyo incondicional y sobre todo por inspirarme a alcanzar mis metas.

Este logro es tanto de ustedes como mío, les dedico esta tesis con todo mi corazón.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a Dios por permitirme cumplir una meta más planteada en mi vida, a mis padres, hermanos y pareja por ser un apoyo incondicional en todo este proceso.

Agradezco a mi tutora Mishell Angulo por su orientación experta, paciencia y dedicación que han contribuido para para el desarrollo de la presente tesis.

También deseo agradecer a los docentes de la universidad: MSc. Francisco Dillon y MSc. Janio Jadan por sus observaciones y comentarios que han enriquecido enormemente este proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN	1
Delimitación de la investigación	6
Planteamiento del Problema.....	6
Formulación del Problema	11
Interrogantes de la investigación.....	11
Destinatarios del Proyecto.....	11
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Hipótesis.....	12
La utilización de la gamificación mejorará el aprendizaje del inglés	12
CAPÍTULO I	13

MARCO TEÓRICO	13
Estado del Arte.....	13
Constelación de Ideas-Variable Independiente.....	17
Constelación de Ideas-Variable Dependiente	18
Desarrollo teórico de objeto y campo	19
Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente	19
Recursos didácticos.....	19
Tipos de Recursos Didácticos	19
Herramientas del aprendizaje.....	21
Definición de Gamificación.....	23
Importancia de la gamificación.....	23
Características de la gamificación.....	24
Tipos de gamificación.....	25
Ventajas de la gamificación	26
Desventajas de la gamificación.....	27
Aspectos legales en el aprendizaje gamificado.....	28
Plataformas digitales de gamificación	29
Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Dependiente.....	30
Planificación curricular	30
Destrezas para el aprendizaje del idioma inglés	31
Definiciones del aprendizaje del idioma inglés	32
El rol del profesor en el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	32
El rol de estudiante en el aprendizaje del idioma inglés	34
El Método comunicativo en la enseñanza del Inglés	36
Características relevantes del proceso de enseñanza del idioma inglés....	38
Reading , Writing	39

Listening, Speaking.....	41
Enfoque Orientado a la Acción.....	41
Recursos para el aprendizaje del idioma inglés.....	42
CAPÍTULO II.....	44
DISEÑO METODOLÓGICO.....	44
Enfoque y diseño de la investigación.....	44
Modalidad de la investigación.....	44
Nivel de la investigación.....	45
Tipos de investigación.....	45
Matriz de Operacionalización de Variables.....	47
Proceso de recolección de datos.....	52
Técnicas.....	52
Instrumentos.....	52
Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	53
Validez.....	53
Confiabilidad.....	54
Análisis de resultados.....	55
Entrevista dirigida a docentes.....	55
Encuesta a los estudiantes.....	61
Análisis cualitativo de la formulación del problema.....	62
Comprobación de las preguntas directrices.....	62
Análisis cuantitativo para la comprobación de hipótesis.....	63
Conclusiones.....	65
Recomendaciones.....	66
CAPÍTULO III.....	67
PROPUESTA.....	67

Contexto de Aplicación de la Propuesta	67
Objetivos de la Propuesta.....	68
Objetivo General	68
Objetivos Específicos.....	68
Análisis de Factibilidad.....	69
Fundamentación Científico Técnica	70
Metodología y Estructura de la Propuesta	71
Plan de acción	74
BIBLIOGRAFÍA.....	80
ANEXOS	84

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Destrezas para el aprendizaje del idioma inglés	31
Cuadro N° 2. Población	46
Cuadro N° 3. Unidades de observación por género	46
Cuadro N° 4. Operacionalización variable independiente	47
Cuadro N° 5. Operacionalización variable dependiente	49
Cuadro N° 6. Empleo de recursos de gamificación	55
Cuadro N° 7. Considera útil la gamificación	56
Cuadro N° 8. Aceptación de los estudiantes	56
Cuadro N° 9. Plataforma que emplea.....	57
Cuadro N° 10. Utilidad para la el interés	57
Cuadro N° 11. Estrategias actuales motivan a los estudiantes.....	58
Cuadro N° 12. Promoción de trabajo en equipo	59
Cuadro N° 13. Actitud de los estudiantes	59
Cuadro N° 14. Herramientas adecuadas para el aprendizaje	60
Cuadro N° 15. Cumplimiento de los objetivos de la asignatura	60
Cuadro N° 16. Análisis de frecuencia de la escala tipo Likert.....	61
Cuadro N° 17. Comparación de medias pre y post test	64
Cuadro N° 18. Resultados t student para muestras independientes	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Clasificación del inglés en Latinoamérica.....	3
Gráfico N° 2. Acceso a la educación básica en Ecuador	4
Gráfico N° 3. Árbol de problemas	8
Gráfico N° 4. Organizador lógico de variables	16
Gráfico N° 5. Constelación de ideas de la variable independiente	17
Gráfico N° 6. Constelación de ideas de la variable dependiente	18
Gráfico N° 7. Resultado prueba de confiabilidad	54
Gráfico N° 8. Uso de recursos de gamificación.....	55

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACIÓN. MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS.

AUTOR: Katherine Raquel Caiza Jaya

TUTOR: MSc. Mishell Ángulo Álvarez

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se desarrolló con la finalidad de determinar la influencia de la gamificación en los estudiantes de 7 años en el aprendizaje del idioma inglés. En la actualidad el dominio del idioma inglés es una de las competencias más importantes que debe desarrollar los estudiantes. Sin embargo, aprender un nuevo idioma es un proceso complejo que puede dificultarse, por ello, el docente debe innovar en el proceso de enseñanza para aplicar estrategias que mantengan motivados e interesados a los estudiantes. La gamificación consiste en aplicar estrategias lúdicas en actividades que no sean recreativas. En el estudio se aplicó una entrevista a un grupo de 5 docentes para determinar cómo implementan la gamificación en sus clases. asimismo, se evaluó la percepción de 70 estudiantes sobre estas estrategias mediante una encuesta y su nivel de conocimiento por medio de un cuestionario antes y después de realizar estas actividades. En los resultados se identificó que la mayoría de los educadores utilizan estrategias de gamificación para las actividades a través de plataformas digitales para tal fin como Quizziz, Zoom, Classroom. Asimismo, se determinó que el rendimiento de los estudiantes fue de 52,34% sobre 100 % al momento de aplicar el pre test en la plataforma Quizziz. Por ello se diseñó un programa de intervención que consistió en el desarrollo de actividades de gamificación, las cuales lograron incrementar un porcentaje de 35 % y el rendimiento a 87,34% sobre 100% en la plataforma ClassCraft. Se concluyó que la gamificación impacta de manera positiva y significativa en el aprendizaje de los estudiantes.

DESCRIPTORES: gamificación, inglés, aprendizaje, plataforma digital

Master's Degree in Education with major in Innovation and Educational Leadership

AUTHOR: CAIZA JAYA KATHERINE RAQUEL

TUTOR: ANGULO ALVAREZ MISHHELL ROMINA

ABSTRACT

GAMIFICATION IN LEARNING THE ENGLISH LANGUAGE FOR 7-YEAR-OLD CHILDREN

This study was designed to determine how gamification affects 7-year-old students' learning of the English language. Nowadays, English proficiency is one of the most important skills that students must develop. However, learning a new language is a complex process that can be difficult, therefore, teachers must innovate in the teaching process to apply strategies that keep students motivated and interested. Gamification consists of applying playful strategies in activities that are not recreational. In the study, an interview was applied to a group of 5 teachers to determine how they implement gamification in their classes. In addition, the perception of 70 students about these strategies was evaluated through a survey, and their level of knowledge using a questionnaire before and after performing these activities. The results identified that most educators use gamification strategies for activities through digital platforms such as Quizziz, Zoom, and Classroom. It was also determined that the student performance was 52.34% over 100% when the pretest was applied on the Quizziz platform. As a result, an intervention program was developed that focused on gamification activities. This achieved an increase of 35% and a performance of 87.34% over 100% on the ClassCraft platform. The conclusion was reached that gamification has a positive and significant impact on students' learning.

KEY WORDS: Gamification, English, learning, digital platform



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enmarca en la línea de investigación de innovación y la sublínea de investigación del aprendizaje. Específicamente en el área de aprendizaje. La educación constantemente busca nuevas formas de fomentar el aprendizaje en los estudiantes y hacer que las clases sean más interactivas y entretenidas. Para lograr este objetivo, se ha utilizado la gamificación como estrategia para trasladar actividades lúdicas al ámbito educativo. Esta metodología permitirá aplicar herramientas de enseñanza que permitan generar conocimiento a través de la construcción de contenidos definidos en la planificación micro curricular mediante juegos, o actividades, orientados a adquirir el conocimiento como precepto fundamental.

En este contexto, la enseñanza del inglés en niños de siete años es de vital importancia en un mundo cada vez más globalizado. El aprendizaje de este idioma desde temprana edad proporciona a los estudiantes un criterio técnico inicial y les abre oportunidades en su futuro académico y profesional. Por tal motivo, en el presente trabajo se explora la importancia de la enseñanza del inglés en la primaria, los enfoques metodológicos y las estrategias efectivas para lograr un aprendizaje significativo y duradero.

Es necesario mencionar que la educación primaria, representa una etapa que, desde el punto de vista cognitivo y pedagógico, puede emplearse para que los niños aprendan una lengua extranjera. Durante estos años, los niños tienen una mayor capacidad para alcanzar los resultados del aprendizaje de nuevos idiomas, ya que su cerebro está en pleno desarrollo y son más receptivos a la pronunciación, vocabulario y estructuras gramaticales. Por lo tanto, es más eficaz la construcción de una base sólida para desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita en el futuro (UNESCO, 2017).

La enseñanza del idioma inglés desde el aspecto jurídico, se encuentra respaldada por la normativa legal del país sobre la cual se generan los aspectos ideológicos y sistemáticos de la educación básica en Ecuador, en este contexto, se manifiestan los principios generales de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) a continuación:

Art. 1.- *Ámbito.* - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad (Ecuador, Asamblea Nacional, 2015)

La educación intercultural es un enfoque pedagógico que busca promover el respeto, la valoración y el diálogo entre las diferentes culturas presentes en una sociedad. En Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural se ha convertido en un instrumento clave para garantizar la igualdad de oportunidades y la inclusión de todas las personas, independientemente de su origen étnico, lingüístico o cultural.

El aprendizaje temprano del inglés les brinda ventajas académicas y profesionales, así como una mayor comprensión y aprecio por diferentes culturas. Al utilizar enfoques comunicativos, actividades lúdicas y la integración del idioma en diferentes áreas curriculares, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comunicación efectivas y duraderas. Es por ello, que los docentes son responsables de proporcionar al alumnado herramientas que garanticen una educación de calidad, que permita la formación integral del alumno y una mejor adaptación al mundo globalizado (Pasmanik & Cerón, 2015).

En consonancia con las necesidades de una población lingüísticamente y culturalmente diversa, esta propuesta presenta una justificación y un marco para el aprendizaje de inglés al tiempo que reconoce y facilita la inclusión educativa de los alumnos, independientemente de su lengua materna. La propuesta curricular es flexible, trabajada por subniveles, desarrollada en cinco bloques curriculares alineados con el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad que promueve, así como con el Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Desde este contexto globalizado por la legislación del país, la CEPAL (2022) manifiesta que, es urgente transformar la educación en América Latina y el Caribe. Lograrlo implica una acción decidida hacia la superación de las desigualdades lo que, entre otras cosas, incluye facilitar las transiciones entre la

educación y el trabajo, educar con calidad desde la primera infancia, universalizar el acceso a la educación secundaria y abordar las desigualdades de género.

Desde una óptica de articulación entre diversos sectores de política pública es que se plantea que la educación no se resuelve sólo en la educación y que debe asegurarse el financiamiento educativo, construir una cultura de innovación que considere a todos los actores de la comunidad educativa en tanto agentes de cambio, desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales y fortalecer la educación digital (CEPAL, 2022).

De acuerdo a un informe emitido por el EF English Proficiency Index, (2023), el Índice de Nivel de Inglés (EF EPI) reveló que los países que se encuentran liderando dentro del rango denominado “nivel bajo” son: Argentina, República Dominicana, Perú, Ecuador, Brasil y Uruguay. En cuanto a los países con menor rendimiento fueron Venezuela, El Salvador, Panamá y Guatemala:



Gráfico N° 1. Clasificación del conocimiento de inglés en Latinoamérica

Fuente: (EF English Proficiency Index, 2023).

Según el documento, “se considera cada vez más, que el inglés es una competencia principal en una economía globalizada, pero diferentes países enfocan la enseñanza de inglés de forma diferente, cada uno con sus propios problemas, restricciones y soluciones” (EF English Proficiency Index, 2023, p. 5).

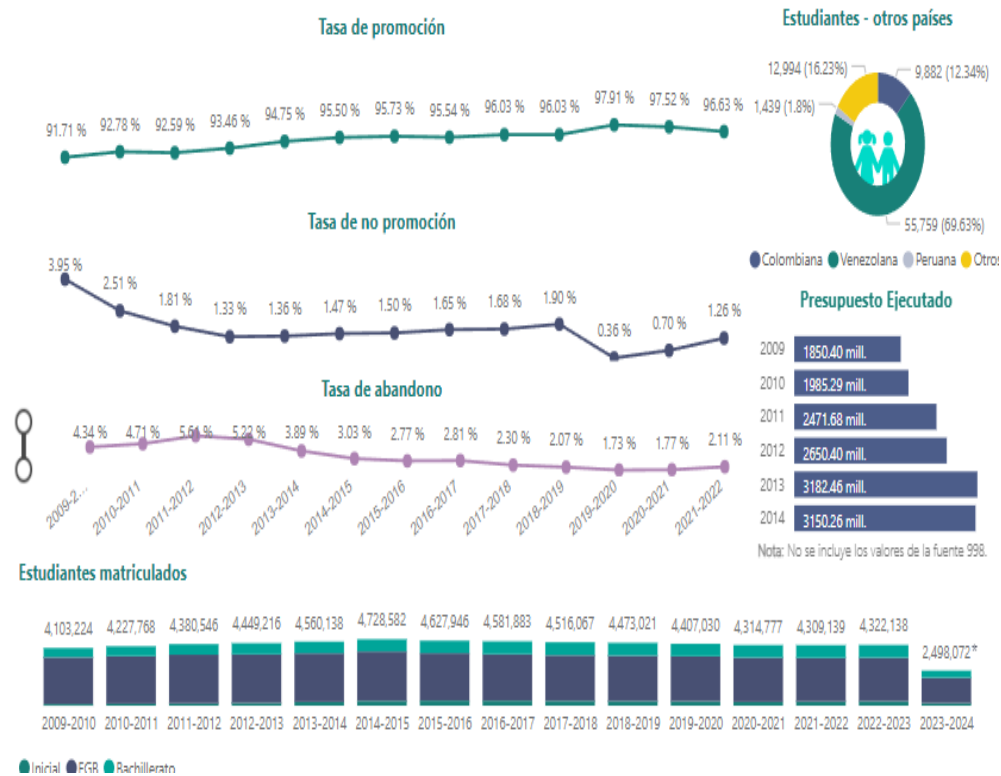


Gráfico N° 2. Acceso a la educación básica en Ecuador

Fuente: (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023)

En Ecuador, el acceso a la educación es un derecho fundamental que debe garantizarse a todos los niños y jóvenes. La matriculación de más de cuatro millones de estudiantes en educación básica indica que el país ha avanzado en la promoción de la educación universal. Sin embargo, es necesario ir más allá de estas estadísticas dado que es necesario promover el mejoramiento de la calidad educativa, con el propósito de optimizar las habilidades y competencias de los estudiantes (Portilla, 2018).

Por lo tanto, la calidad de la educación básica es un aspecto clave para asegurar que los estudiantes adquieran las habilidades y conocimientos necesarios para su desarrollo personal y profesional. Para ello, es esencial que los docentes

estén capacitados y motivados para brindar una formación que ayude a que los alumnos desarrollen las competencias necesarias para su posterior logro profesional. En tal sentido, en la enseñanza del idioma inglés como segunda lengua el profesor cumple un rol de gran importancia para lograr los objetivos académicos, por lo que es fundamental que se implementen estrategias didácticas e innovadoras que faciliten la adquisición de las habilidades lingüísticas en los estudiantes (Gómez, Muriel, & Londoño, 2019).

Es por ello, que diferentes centros educativos se han especializado en el mejoramiento y perfeccionamiento de las destrezas lingüísticas en inglés. A pesar de ello, no se ha logrado mejorar significativamente las habilidades de los estudiantes. Por lo tanto, es necesario investigar las razones detrás del limitado progreso en el aprendizaje del idioma inglés en dichos centros. Aunado a esto, se disponen de pocas medidas innovadoras para la enseñanza del idioma, por lo que el proceso de formación se basa en los métodos tradicionales que no han obtenido los resultados deseados, esto se debe a la falta de capacitación y preparación de los docentes en el uso de herramientas modernas como las TIC, aplicaciones móviles y plataformas educativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje-enseñanza del idioma inglés. Los docentes están más acostumbrados a las estrategias tradicionales (Velez, Hernández, & Gaviria, 2019).

Tal es el caso de la escuela de idiomas "Eduteams", perteneciente al sistema particular ecuatoriano, régimen sierra, modalidad online y presencial, de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia la Argelia. Se observa que a pesar de las facilidades de pago y los beneficios académicos como estudiar dos idiomas por el precio de uno, existen estudiantes con un nivel bajo en el idioma inglés. Por tal razón, este trabajo se enfoca en la gamificación como una estrategia para mejorar el aprendizaje del idioma inglés al introducir juegos y actividades lúdicas, se puede crear un entorno de aprendizaje significativo del idioma inglés en niños de 7 años.

Delimitación de la investigación

La investigación estuvo enfocada en evaluar la utilidad de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, tomando en cuenta la delimitación espacial, que menciona la investigación que se ejecutará en el Instituto “Eduteams”, Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Argelia. Además, como la delimitación temporal la presente investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2022-2023 y para finalizar con la descripción de las unidades de observación, se trabajará con 5 autoridades, 5 docentes y 70 estudiantes, perteneciente al sistema particular ecuatoriano, régimen sierra, modalidad online y presencial.

Planteamiento del Problema

En la actualidad, el aprendizaje del inglés se ha convertido en una habilidad esencial en el ámbito académico y laboral. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan dificultades y falta de motivación para adquirir este idioma de manera efectiva. La enseñanza tradicional del inglés puede resultar monótona y poco atractiva, lo que lleva a un bajo rendimiento y desinterés por parte de los alumnos (Aquila, Hidalgo, Siguenza, & Cherres, 2020). Una posible solución a este problema es la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. La gamificación consiste en incorporar elementos y mecánicas de juegos en actividades educativas con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes de una manera lúdica y divertida (Molina, Molina, & Gentry, 2021).

La gamificación tiene el potencial de mejorar el aprendizaje del inglés al hacerlo más atractivo y motivador para los estudiantes. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos y preguntas planteadas para asegurar que la gamificación se implemente de manera efectiva y equitativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Un enfoque cuidadoso y una investigación continua son necesarios para maximizar los beneficios de la gamificación y mejorar el nivel de competencia en inglés de los estudiantes.

En la escuela de idioma Eduteams se ha observado que los docentes no emplean con frecuencia estrategias de gamificación, por lo que los estudiantes solo perciben una formación más enfocada en métodos tradicionales que en ocasiones

no motivan a los niños a aprender y/o les dificulta la comprensión del inglés. En el siguiente esquema se indican las causas y consecuencias de los problemas detectados en la institución:

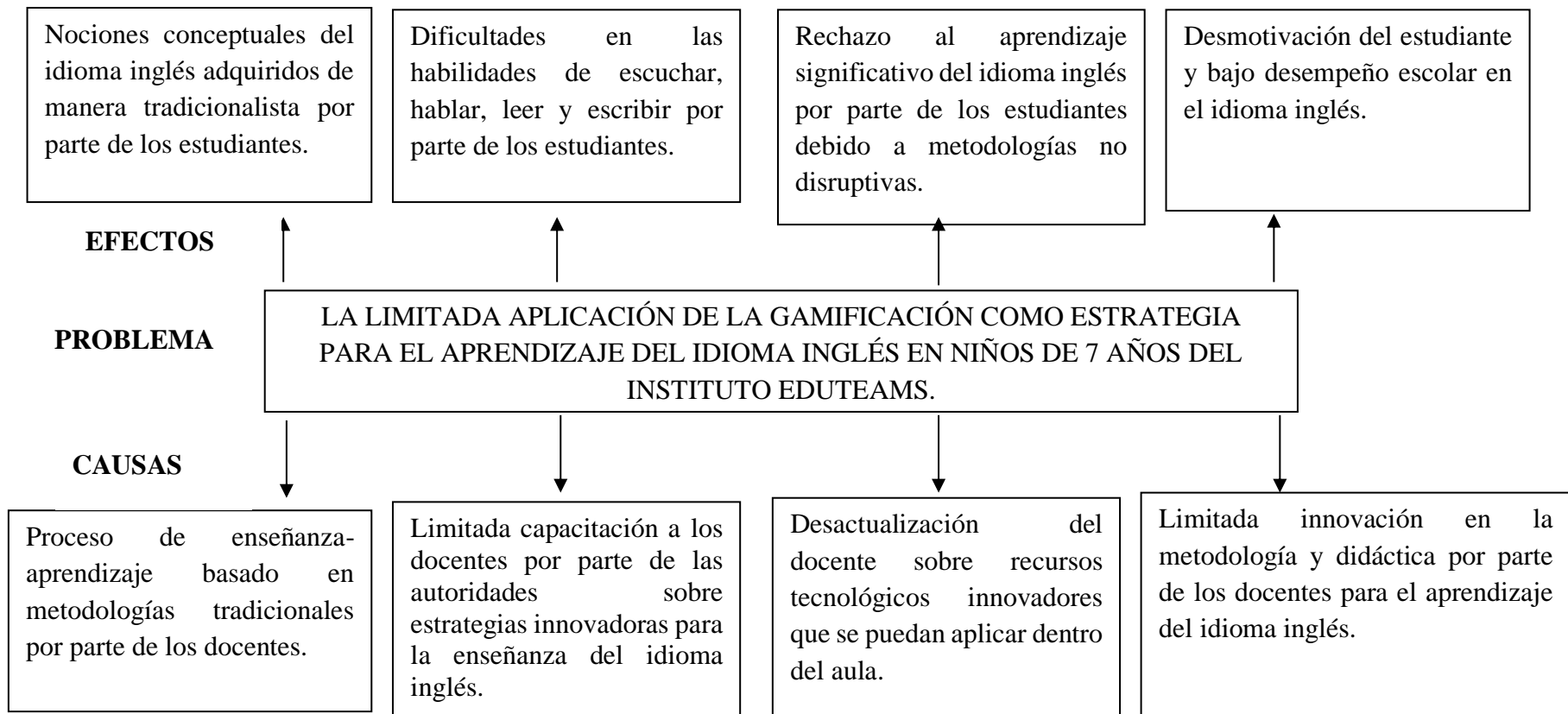


Gráfico N° 3. Árbol de problemas

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis crítico

El proceso de enseñanza-aprendizaje basado en metodologías tradicionales puede propiciar el aprendizaje memorístico y mecánico, debido a que en la transmisión de conocimientos a menudo se centra en la transferencia de información desde el docente hacia el estudiante de manera unilateral. Esto puede limitar las oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y aplicación práctica del conocimiento. Además, se pone énfasis en la memorización de contenidos, que, en muchas metodologías tradicionales, el aprendizaje se basa en la memorización de datos, hechos y fórmulas, en lugar de fomentar la comprensión profunda de los conceptos. Esto lleva a un aprendizaje superficial y efímero, donde los estudiantes pueden olvidar rápidamente la información después de la evaluación.

La formación de docentes es un pilar fundamental para el éxito educativo de los estudiantes. Sin embargo, en muchos contextos, la capacitación docente sobre estrategias innovadoras y pedagogías actualizadas ha sido limitada o insuficiente. Esta situación conlleva una serie de desafíos que impactan negativamente en el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, se analizará la razón por la cual la falta de capacitación adecuada de los docentes en estrategias innovadoras genera un aprendizaje limitado en los estudiantes.

Desde esta perspectiva es importante mencionar que la capacitación docente en estrategias innovadoras, es esencial para que los educadores estén actualizados con las últimas tendencias y enfoques pedagógicos. El campo de la educación está en constante evolución, y nuevas investigaciones y mejores prácticas emergen periódicamente. Los docentes necesitan ser capacitados para incorporar estas innovaciones en sus prácticas, lo que en última instancia mejorará la calidad de la enseñanza y facilitará un aprendizaje más significativo para los estudiantes.

En la era actual de la tecnología digital y la conectividad constante, los recursos tecnológicos innovadores se han convertido en herramientas poderosas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las aulas. Sin embargo, la falta de conocimiento y habilidades por parte de los docentes para aprovechar

adecuadamente estos recursos puede resultar en un desinterés por parte de los alumnos hacia la educación.

Desde esta perspectiva, se determina que el uso inadecuado de recursos tecnológicos puede llevar a interrupciones y problemas técnicos en el aula. La incompatibilidad dentro de la planificación curricular y el adecuado uso de las herramientas tecnológicas, pueden derivarse en técnicas que afecten la fluidez de la clase. Además, el desconocimiento de recursos tecnológicos innovadores puede limitar la creatividad y la personalización en la enseñanza. Los recursos tecnológicos ofrecen una amplia gama de posibilidades para adaptar el contenido educativo a los diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los alumnos.

Uno de los principales inconvenientes en la aplicación metodológica y didáctica por parte de los docentes es la resistencia al cambio. La incorporación de nuevas estrategias y enfoques pedagógicos puede requerir un esfuerzo adicional por parte de los educadores, y algunos pueden sentirse cómodos con sus métodos tradicionales, lo que resulta en una renuencia a innovar. Como resultado, los estudiantes pueden experimentar una enseñanza monótona y desactualizada, lo que lleva a una falta de interés y motivación para participar activamente en clase.

Delimitación de la investigación

Esta investigación se enmarca en el campo educativo, específicamente centrada en la metodología para la gamificación del aprendizaje. El foco principal de estudio reside en la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza del idioma inglés. El ámbito de investigación se delimita espacialmente al Instituto "Eduteams", donde se llevará a cabo el estudio. Desde esta perspectiva, se explorarán y analizarán las estrategias de gamificación con el objetivo de mejorar la efectividad del aprendizaje del inglés en niños de 7 años. Este enfoque integral permitirá no solo abordar la metodología educativa, sino también comprender cómo la gamificación específicamente incide en el desarrollo lingüístico de los estudiantes dentro del contexto específico de Eduteams."Provincia Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Argelia. Además, como la delimitación temporal la presente investigación se llevará a cabo durante el año lectivo 2022-2023 y para

finalizar con la descripción de las unidades de observación, se trabajará con 5 autoridades, 5 docentes y 70 estudiantes, perteneciente al sistema particular ecuatoriano, régimen sierra, modalidad online y presencial.

Formulación del Problema

¿De qué manera la implementación de la gamificación podría generar un impacto positivo en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams?

Interrogantes de la investigación

¿Qué actividades de gamificación utiliza el docente de idioma inglés en el contexto áulico?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma inglés que presenta los niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams?

¿Cómo se puede desarrollar una propuesta basada en la gamificación como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams?

Destinatarios del Proyecto

La presente investigación se enfoca principalmente en la participación de estudiantes, docentes del área de inglés el aporte por cada docente es elemental ya que la escuela de idiomas "Eduteams", se compone de 5 autoridades, 5 docentes y 70 estudiantes, perteneciente al sistema particular ecuatoriano, régimen sierra, modalidad online y presencial. De la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia la Argelia.

Objetivos

Objetivo General

Determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams

Objetivos Específicos

1. Describir las actividades de gamificación que utiliza el docente de idioma inglés en el contexto áulico.

2. Identificar el nivel de aprendizaje del idioma inglés que presenta los niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams.
3. Desarrollar una propuesta fundamentada en la gamificación como estrategia para el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams.

Hipótesis

H1

La utilización de la gamificación como recurso didáctico mejorará el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años del instituto Eduteams.

Ho

La utilización de la gamificación como recurso didáctico no mejorará el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años del instituto Eduteams.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Estado del Arte

Desde un contexto teórico, se establece en el presente estudio el análisis de la gamificación y su aplicación en los niños de 7 años, para el aprendizaje del idioma inglés. Para ello, se consideraron como antecedentes las investigaciones realizadas previamente con el mismo propósito de implementar la gamificación como estrategia de enseñanza del idioma inglés, como se indica a continuación:

Para este tipo de investigaciones se ha tomado en cuenta el criterio emitido por Orihuela (2019, p.19) en su investigación “La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima” y tuvo como objetivo principal describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de edad de un Instituto de Idiomas de Lima. Para ello, se trabajó con una población compuesta por 70 docentes, con edades entre los 30 y 40 años y cinco años de experiencia en la enseñanza del idioma inglés. Siendo una investigación con enfoque cualitativo, se empleó como instrumentos una guía de entrevista y una ficha de observación de clase con la finalidad de conocer las estrategias que los docentes aplicaron en el aula actualmente, así como la verificación de la gamificación como estrategia para promover el desarrollo de las habilidades orales y escritas de los alumnos en el idioma inglés.

La elección de la gamificación como estrategia pedagógica fue relevante, ya que es una técnica que ha demostrado ser efectiva para involucrar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje, especialmente en un contexto de enseñanza de idiomas, además el uso de una guía de entrevista y una ficha de observación de clase fue una estrategia sólida para recopilar datos tanto cualitativos como cuantitativos. Esto permitió una comprensión más completa de las estrategias utilizadas y de la efectividad de la gamificación en el aula, de acuerdo a lo buscado en sus objetivos.

De igual forma, Vera (2021, p.17) en su estudio “La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de primaria”, manifestó que la sociedad actual vivía en constantes cambios, dado que más tecnológica y competitiva que en otros momentos de la historia. Por lo tanto, el aprendizaje del idioma inglés se tornó cada vez más necesario de dominar, puesto que este idioma fue uno de los más utilizados para comunicarse en todo el mundo. Este trabajo académico tuvo como objetivo diseñar una propuesta de gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del idioma inglés en los niños del 7mo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Ramón Bedoya Navia”. Como estudio diagnóstico se realizó una investigación de tipo descriptivo en donde se evidenció el bajo nivel de dominio del idioma inglés del grupo de estudiantes objeto de estudio. Se presentó una propuesta de gamificación para mejorar el aprendizaje hacia el idioma inglés. Esta puede desarrollarse en el curso regular o en el marco de un plan vacacional. La propuesta tuvo como objetivo la adquisición de vocabulario y contenidos básicos correspondientes al nivel de la primaria, no obstante, fue adaptable a otros contenidos y áreas del conocimiento.

El estudio abordó una temática de gran relevancia en la actualidad, dado que el aprendizaje del idioma inglés fue fundamental en un mundo cada vez más globalizado y tecnológico. Esta importancia se reflejó en la creciente demanda de habilidades en inglés en el mercado laboral y en la comunicación internacional. La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica fue un enfoque innovador que puede hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje fue más atractivo y efectivo para los estudiantes, especialmente para los de primaria. La investigación se basó en un estudio de diagnóstico que identificó el bajo nivel de dominio del idioma inglés en el grupo de estudiantes, lo que proporcionó una base sólida para la propuesta de gamificación. La propuesta de gamificación se presentó como adaptable a otros contenidos y áreas del conocimiento, lo que sugirió su potencial para ser implementado en diferentes contextos educativos y niveles.

Por su parte, Escorcía, Díaz y Del Valle (2022, p.18) en su investigación “Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés” establecieron como objetivo desarrollar estrategias didácticas de gamificación para el fortalecimiento en los procesos de

enseñanza aprendizaje del inglés en estudiantes de primer grado paralelo A del Colegio José Eusebio Caro de Barranquilla, Atlántico, este estudio se realizó desde un enfoque epistemológico racionalista- deductivo, paradigma complementario y enfoque investigativo mixto. Las técnicas utilizadas fueron: ficha de observación, pre-test y post-test; arrojando que existe la necesidad de implementar y desarrollar modelos y plataformas virtuales que permitió estudiar y profundizar desde la gamificación la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés, con la intención de mejorar los índices sintéticos de esta área a nivel educativo.

El estudio aborda una cuestión muy relevante, que es la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés. El dominio del inglés es fundamental en la sociedad actual, y encontrar estrategias efectivas para enseñarlo es esencial. El enfoque epistemológico racionalista-deductivo y el uso de un paradigma complementario y un enfoque investigativo mixto demuestran una metodología integral y robusta. Esto sugiere que se han utilizado diversas herramientas y enfoques para comprender la problemática desde diferentes ángulos, por otra parte, el uso de técnicas como la guía de observación y las pruebas pre y post ofrece una base sólida para las conclusiones del estudio. La evidencia empírica respalda la afirmación de que se necesita implementar estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje del inglés.

Organizador Lógico de Variables

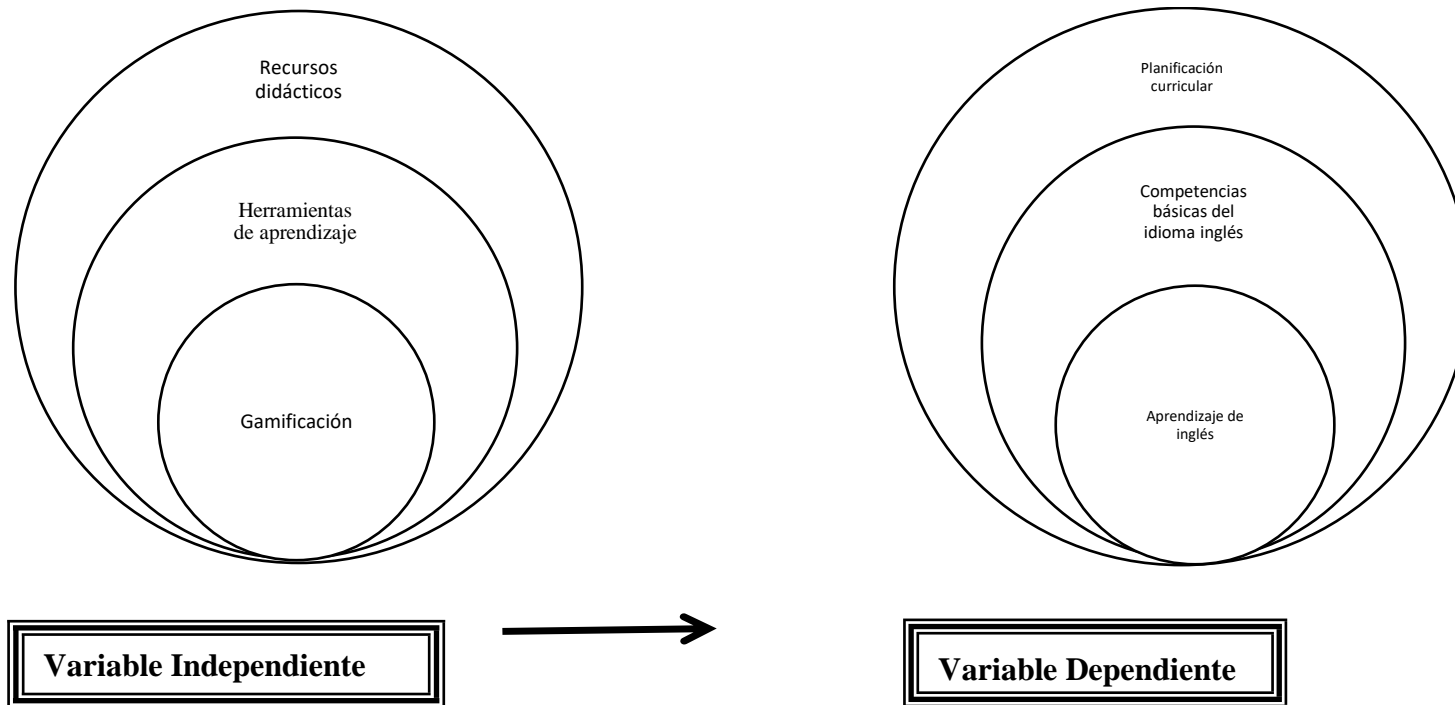


Gráfico N° 4. Organizador lógico de variables

Elaborado por: Katherine Caiza

Constelación de Ideas-Variable Independiente

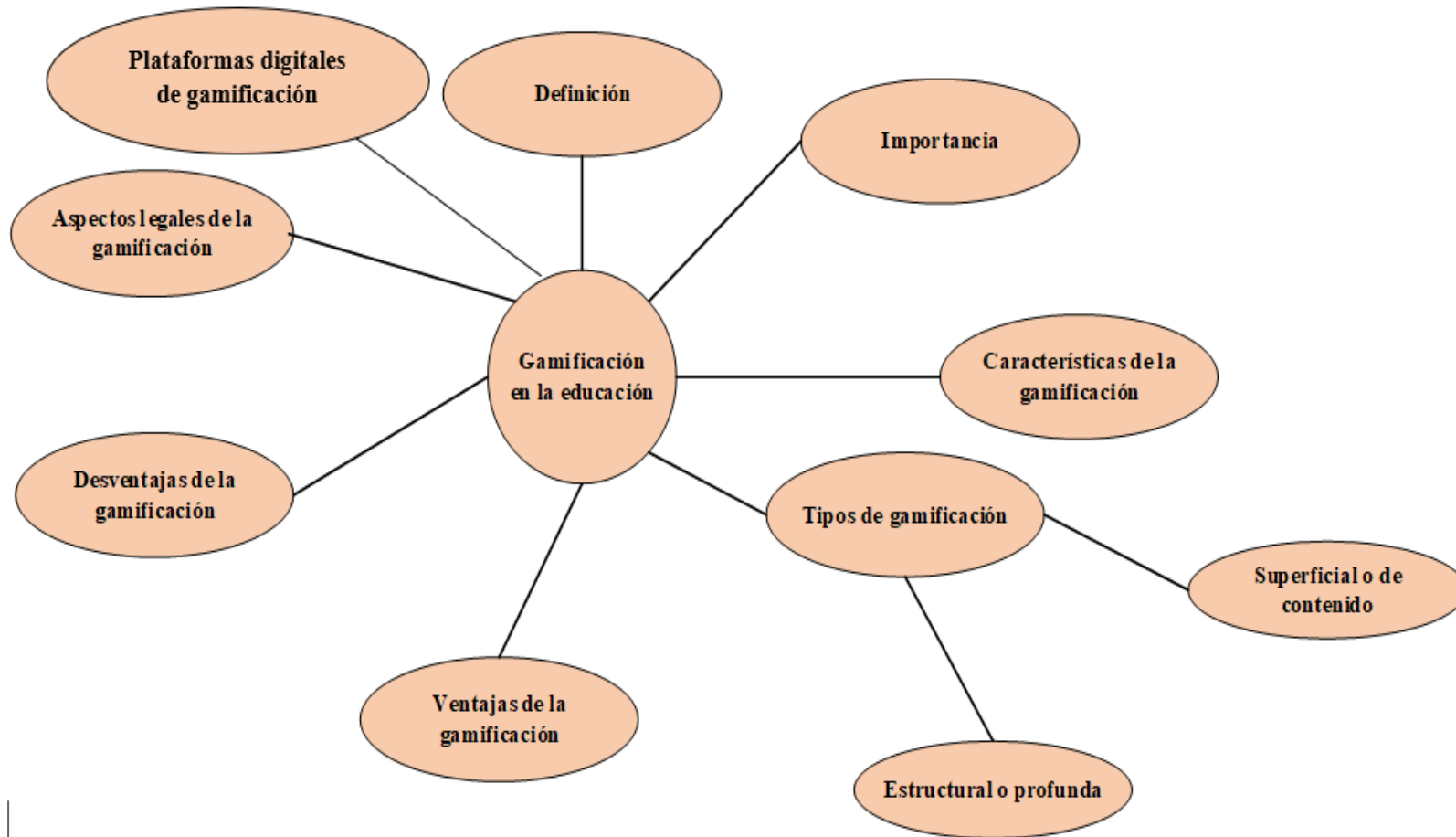


Gráfico N° 5. Constelación de ideas de la variable independiente

Elaborado por: Katherine Caiza

Constelación de Ideas-Variable Dependiente

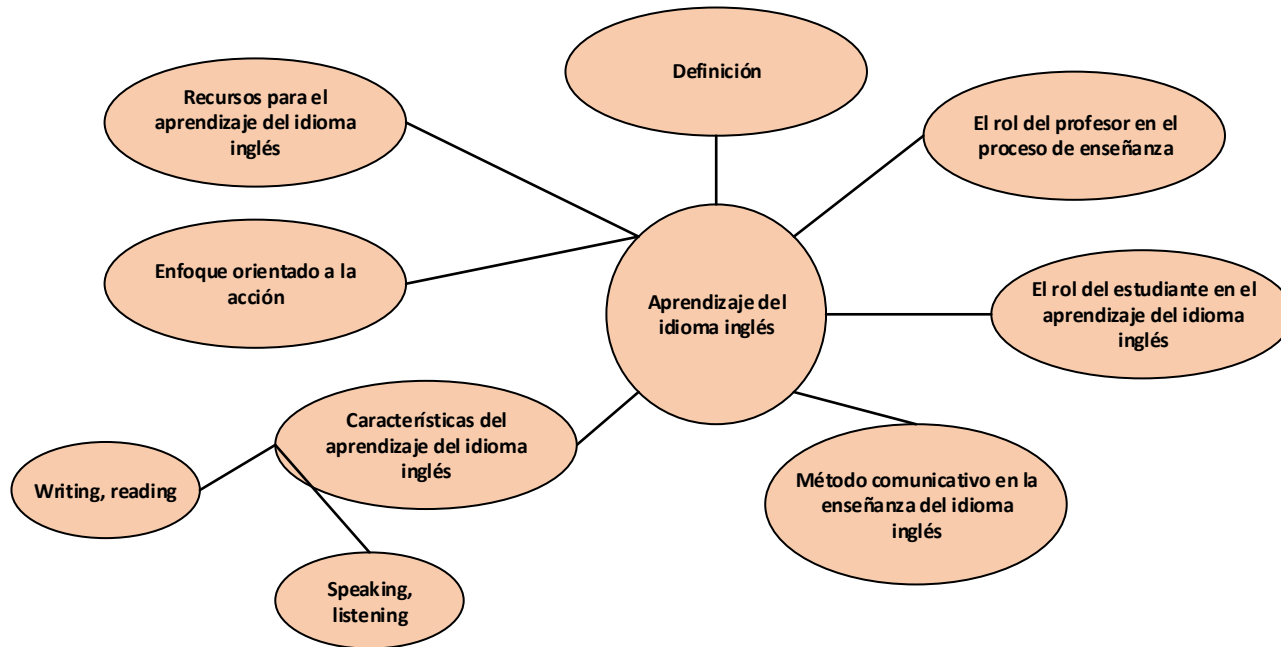


Gráfico N° 6. Constelación de ideas de la variable dependiente

Elaborado por: Katherine Caiza

Desarrollo teórico de objeto y campo

Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Independiente

Recursos didácticos

Los recursos didácticos son materiales, herramientas o medios utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje para facilitar la comprensión de conceptos, mejorar la retención de información y promover la participación activa de los estudiantes. Estos recursos pueden ser tanto materiales físicos como recursos digitales, y desempeñan un papel fundamental en la educación para hacer que la enseñanza sea más efectiva y atractiva (Vargas, 2017 , p, 70).

Tipos de Recursos Didácticos

De acuerdo con Martínez y López (2021) los recursos son herramientas educativas que los docentes utilizan para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estos recursos pueden ser objetos tangibles, medios audiovisuales, software, materiales impresos o cualquier otro elemento que facilite la comprensión de conceptos y promueva la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, entre los más utilizados se mencionan a continuación los siguientes (p.23):

Recursos Visuales

Estos recursos incluyen imágenes, gráficos, diagramas, mapas conceptuales y videos que ayudan a los estudiantes a visualizar conceptos y procesos. Por ejemplo, el uso de pizarras interactivas o presentaciones multimedia en clase (Martínez y López 2021, p.23).

Materiales Impresos

Libros de texto, cuadernos de ejercicios, folletos y otros materiales impresos son recursos didácticos tradicionales que proporcionan información estructurada y ejercicios para el aprendizaje (Martínez y López 2021, p.23).

Recursos Auditivos

La música, grabaciones de audio, podcast y conferencias grabadas son ejemplos de recursos auditivos que pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y mejorar la retención (Vargas, 2017 , p, 72).

Materiales Manipulativos

Estos recursos son objetos físicos que los estudiantes pueden manipular para comprender conceptos abstractos. Ejemplos incluyen bloques de construcción, rompecabezas y modelos tridimensionales (Vargas, 2017 , p, 72).

Tecnología Educativa

Las computadoras, tabletas, software educativo y aplicaciones móviles se utilizan cada vez más en la educación para proporcionar simulaciones interactivas, ejercicios interactivos y acceso a recursos en línea (Vargas, 2017 , p, 70).

Recursos en Línea

Plataformas de aprendizaje en línea, sitios web educativos y bases de datos en línea ofrecen una amplia gama de recursos, como artículos, videos, tutoriales y ejercicios (Martínez y López 2021, p.59)

Juegos Educativos

Los juegos y actividades lúdicas diseñados específicamente para el aprendizaje, conocidos como "edutainment", pueden hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo (Martínez y López 2021, p.59).

Recursos Humanos

Los docentes, tutores y mentores son recursos humanos esenciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que proporcionan orientación, feedback y apoyo individualizado a los estudiantes (Martínez y López 2021, p.59).

Recursos de Biblioteca

Las bibliotecas físicas y en línea ofrecen una amplia variedad de libros, revistas académicas y recursos de investigación que pueden ser utilizados para profundizar en un tema específico (Martínez y López 2021, p.59).

Recursos Audiovisuales

Películas, documentales y presentaciones multimedia pueden enriquecer la comprensión de los temas al mostrar situaciones prácticas y ejemplos concretos (Martínez y López 2021, p.59).

Recursos Sociales

La interacción con otros estudiantes a través de discusiones en clase, grupos de estudio y redes sociales académicas también se considera un recurso didáctico importante para el aprendizaje colaborativo (Martínez y López 2021, p.59)

La elección de los recursos didácticos adecuados depende de los objetivos de enseñanza, el contenido a impartir y las necesidades específicas de los estudiantes. Los docentes suelen combinar varios tipos de recursos para crear experiencias de aprendizaje efectivas y atractivas (Villalustre & Moral, 2016).

Herramientas del aprendizaje

El aprendizaje es un proceso complejo que involucra una variedad de herramientas y recursos que pueden ayudar a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos y habilidades de manera efectiva. Aquí te presento algunos conceptos y ejemplos de herramientas del aprendizaje (Aquila, Hidalgo, Siguenza, & Cherres, 2020 , p.11):

Libros de texto

Los libros de texto son recursos tradicionales que proporcionan información estructurada sobre un tema específico. Por ejemplo, un libro de matemáticas para estudiantes de secundaria (Fernández & Caballero, 2017 , p.203)

Internet

Internet es una fuente vasta de información y recursos para el aprendizaje. Los motores de búsqueda, sitios web educativos, tutoriales en línea y plataformas de cursos en línea (como Coursera o edX) son ejemplos de herramientas en línea para el aprendizaje (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Aplicaciones educativas

Existen numerosas aplicaciones diseñadas específicamente para ayudar a los estudiantes a aprender y practicar diferentes habilidades. Por ejemplo, Duolingo para aprender idiomas o Khan Academy para matemáticas y ciencias (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Bibliotecas

Las bibliotecas ofrecen acceso a una amplia variedad de libros, revistas y recursos en línea. Los estudiantes pueden utilizar bibliotecas físicas o bibliotecas digitales para investigar y estudiar (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Software de productividad

Herramientas como Microsoft Office o Google Workspace son útiles para la creación de documentos, presentaciones y hojas de cálculo, lo que facilita la organización y la colaboración en proyectos académicos (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Plataformas de aprendizaje en línea

Estas plataformas, como Moodle o Blackboard, se utilizan en instituciones educativas para gestionar cursos, entregar contenido educativo y permitir la interacción entre profesores y estudiantes (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Redes sociales académicas

Plataformas como ResearchGate o Academia.edu permiten a los investigadores y estudiantes compartir y acceder a investigaciones académicas y colaborar en proyectos (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13).

Herramientas de toma de apuntes

Aplicaciones como Evernote o OneNote permiten a los estudiantes tomar notas, organizar información y acceder a sus apuntes desde dispositivos electrónicos (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13).

Foros y comunidades en línea

Los estudiantes pueden unirse a foros y comunidades en línea relacionados con sus áreas de estudio para hacer preguntas, discutir temas y compartir conocimientos con otros estudiantes y expertos (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13).

Simulaciones y laboratorios virtuales

Estas herramientas permiten a los estudiantes experimentar y aprender sobre conceptos científicos y técnicos de manera interactiva. Por ejemplo, una simulación de química para comprender reacciones químicas (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Juegos educativos

Los juegos educativos, como juegos de rompecabezas, crucigramas y juegos de memoria, pueden ayudar a los estudiantes a aprender de manera lúdica y divertida.

Realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA)

Estas tecnologías permiten a los estudiantes sumergirse en entornos de aprendizaje tridimensionales y visualizar conceptos de manera más inmersiva. Por ejemplo, una aplicación de RV para explorar el sistema solar (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13).

Pizarra digital interactiva

Estas pizarras permiten a los profesores y estudiantes escribir, dibujar y realizar presentaciones interactivas en el aula (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13).

Herramientas de gestión del tiempo

Aplicaciones de gestión del tiempo como Trello o Asana pueden ayudar a los estudiantes a organizar sus tareas y proyectos académicos (Mejía & Álvarez, 2017 , p.13)

Tutores y mentores

Los tutores y mentores humanos también son herramientas valiosas para el aprendizaje, ya que proporcionan orientación personalizada y apoyo académico. Estas son solo algunas de las muchas herramientas disponibles para el aprendizaje. La elección de las herramientas adecuadas depende del estilo de aprendizaje individual y de los objetivos educativos específicos (Pasmanik & Cerón, 2015 , p, 76)

Definición de Gamificación

La gamificación es una estrategia que se ha utilizado con éxito dentro del proceso de aprendizaje para motivar y comprometer a los estudiantes de una manera lúdica y participativa. Consiste en aplicar elementos y mecánicas de juego en contextos educativos, con el objetivo de potenciar el aprendizaje y la adquisición de habilidades de una manera divertida y significativa. En el proceso de gamificación, se utilizan elementos como puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación, desafíos y recompensas para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa. Estos elementos se aplican a tareas, proyectos o actividades educativas, transformándolas en experiencias más atractivas y emocionantes (De la Torre & Gil, 2015, p.25) Es entendida como la aplicación de recursos y mecánicas que son propias de las estrategias lúdicas (juegos) en ambientes o contextos no lúdicos (Rodríguez & González, 2020, p.31)

Importancia de la gamificación

La gamificación busca aprovechar la naturaleza intrínsecamente motivadora de los juegos para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje. Al introducir elementos de competencia, logros y recompensas, se crea un ambiente en el que los estudiantes se sienten desafiados y motivados a alcanzar objetivos y superar obstáculos. La gamificación también fomenta el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades. A través de juegos y desafíos, los estudiantes se involucran en actividades que requieren la aplicación de conocimientos, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Esto promueve la participación activa, el pensamiento crítico y la creatividad, ya que los estudiantes buscan soluciones y estrategias para avanzar en el juego (Jiménez, 2014, p.45).

Además, la gamificación promueve la colaboración y la interacción entre los estudiantes. Algunos juegos o actividades gamificadas requieren trabajo en equipo, permitiendo que los estudiantes colaboren, compartan ideas y se mantengan limitados en

el proceso de aprendizaje. Esto no solo fortalece las habilidades sociales, sino que también proporciona oportunidades para el aprendizaje entre pares y la construcción de conocimiento colectivo (Castro, 2014, p.18).

Es importante destacar que la gamificación debe ser aplicada de manera pedagógica y adecuada al contexto educativo. No se trata simplemente de agregar elementos de juego sin un propósito claro. Los juegos y las actividades gamificadas deben estar alineados con los objetivos de aprendizaje y ser diseñados de manera que promuevan la adquisición de conocimientos y habilidades específicas (Castro, 2014, p. 19).

Esta estrategia es efectiva para mejorar el proceso de aprendizaje al introducir elementos y mecánicas de juego en contextos educativos. Al motivar y comprometer a los estudiantes de manera lúdica y participativa, la gamificación fomenta la participación activa, el desarrollo de habilidades y la colaboración entre los estudiantes. Cuando se aplica de manera pedagógica y contextualizada, la gamificación puede potenciar el aprendizaje y hacer que el proceso educativo sea más emocionante y significativo (Benítez, 2017, p.27).

Características de la gamificación

Continuamente están surgiendo nuevas metodologías de aprendizaje tratando de innovar en la didáctica usada en el aula y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, sin embargo, todavía no existe una que proporcione una solución definitiva. Algunas estrategias que se han planteado son: Aula Invertida (AI), Educación Basada en Competencias (EBC), Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje Artesanal (AA), Gamificación (Traducido literalmente del inglés), Aprendizaje Basada en Retos, entre muchas otras (INEVAL, 2021, p.3).

Cada una de estas metodologías de aprendizaje tiene ciertas características que las hacen únicas y desde diferentes perspectivas, proporcionan formas para modificar la didáctica, la interacción profesor estudiante, mejorar procesos de aprendizaje, y algunas tienen producen más actividad en los estudiantes que otras. Uno de los retos de los docentes es encontrar una didáctica que pueda amoldarse a la enseñanza del contenido de sus cursos, esta problemática muchas veces no es tan fácil de resolver ni de implementar (Labrador, 2016, p.130).

En recientes investigaciones Labrador (2016) describe que esta nueva generación de estudiantes está acostumbrada a jugar y dar una respuesta automática cuando se

enfrentan a una mecánica de juego. Así, el tema de interés en esta investigación es conocer qué ocurre cuando se integran dos metodologías aprendizaje que producen más actividad de los estudiantes y con base en sus principios, generar una nueva forma de enseñar la teoría y práctica, presentar los contenidos y evaluar (p.131).

Tipos de gamificación

De acuerdo a lo que menciona Vera (2021, p.25) se plantea la existencia de dos niveles de gamificación, primero la superficial o de contenido utiliza en cortos períodos de tiempo de forma momentánea en las programaciones, como la que se podría utilizar en una tarea específica en una clase. El segundo nivel estructural o profunda se emplea en un período más largo de tiempo, como por ejemplo en una unidad didáctica.

Por otro lado, ha cobrado fuerza el término micro gamificación para denominar un tipo de gamificación de corta duración, que abarcaría desde una simple actividad a una sesión completa. Contiene todos los elementos descritos anteriormente, pero se distingue de la gamificación, básicamente, por su duración (mucho más limitada). Por eso, este planteamiento a corto plazo no podría ser considerado un Modelo Pedagógico. Se refiere a actividades como los Escape-Rooms o Breakouts, en los que se plantean una serie de retos al grupo y este debe resolverlos para llegar al final de la aventura y lograr “escapar”, y a los tradicionales “juegos de mesa”, pero modificados para su uso educativo el aula como la oca, el parchís, las damas, entre otros (Vera 2021, p.25)

Existen experiencias de gamificación basadas en temáticas distintas, con tramas y desenlaces diversos. Pese a esta variedad, entre los diseñadores resulta útil construir el relato siguiendo un esquema narrativo pautado que traslade al jugador desde el mundo real hacia el espacio del juego. Por ejemplo, el Viaje del héroe (The hero's journey), también conocido con el nombre de “periplo del héroe” o “monomito”, es un patrón común que siguen una gran cantidad de cuentos y tradiciones y que tiene como protagonista un héroe que va a la aventura y que, en una crisis decisiva, consigue la victoria y luego regresa a casa con nuevos conocimientos o habilidades que le permiten transformar su entorno (Campbell, 1949, p.87).

De este modo Joseph Campbell, un profesor estadounidense, especializado en mitología comparada y religión, explicó que los mitos de las diferentes culturas no son otra cosa que la transposición en relato de una misma búsqueda espiritual. En todos estos mitos aparece la gráfica de un personaje erigido como héroe que sigue un camino bien

definido hacia la aventura para acabar en una gran apoteosis final. Campbell describió hasta diecisiete fases dentro del monomito (Campbell, 1949, p. 87).

Ventajas de la gamificación

Según John Dewey, el juego es una actividad inconsciente que ayuda a un individuo a desarrollarse tanto mentalmente como socialmente. Esta actividad infantil los prepara para convertirse en adultos trabajadores saludables (Kapp, 2017, p.21). El juego como aprendizaje sensorial, el método Montessori, muy extendido en la actualidad, se basa en el juego sensorial utilizando herramientas de uso cotidiano como pueden ser las mesas de arena. El niño avanza a su propio ritmo y el docente colabora para ayudarle a aprender del juego (Campbell, 1949, p.88).

El juego como terapia es el enfoque de las teorías psicoanalíticas. Desde esta mirada, Sigmund Freud conceptualizó el juego como una compulsión a la repetición en la que un niño o una niña quieren, constantemente, repetir o hacer renacer una experiencia. Lo identificó con el principio de placer (Wallon, 2009, p.26). Asimismo, El juego como ensayo, de acuerdo con Bruner et al (1978) se fundamenta en ensayar acciones en diversos escenarios de la vida real en un ambiente seguro y libre de riesgos con el fin de que, cuando estos niños se encuentren con un momento difícil en la vida real, no se produzca una situación de estrés

En relación al juego como desarrollo intelectual, según Piaget el juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario: tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo. Es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto (Epstein & Van Voorhis, 2001, p. 190).

Por su actualidad, conviene dedicar una especial atención a los videojuegos. Una concepción generalizada, basada en estereotipos, defiende que los videojuegos son violentos, sexistas y que favorecen el aislamiento de los video jugadores. El investigador estadounidense James Paul Gee se introdujo en el mundo de los videojuegos ayudando a su hijo a superar un nivel que no lograba superar. Vio que, a pesar de no tratarse de un videojuego educativo, presentaba muchos de los tipos de problemas que los psicólogos analizan cuando estudian el pensamiento y el aprendizaje (Gee, 2014, p.19)

Como resultado de su investigación, Gee presenta el potencial educativo de los videojuegos y describe hasta treinta y seis principios de aprendizaje que se pueden identificar en los buenos videojuegos. Entre ellos destacan el principio del aprendizaje

activo y crítico, el principio del compromiso con el aprendizaje, el principio de autoaprendizaje, el principio de la práctica o el principio del aprendizaje en proceso (Gee, 2014, p.19).

Si se entiende la gamificación en un sentido amplio, que supone incorporar mecánicas, dinámicas y estéticas de juego en entornos de aprendizaje, ya sea como metodología extensiva o como actividad puntual, existen algunos aspectos que se deberían tener en cuenta en toda propuesta. Uno de los rasgos indispensables en el diseño de experiencias gamificadas de aprendizaje es que deben ser divertidas. Es interesante el punto de vista de Jon Radoff, un diseñador de juegos estadounidense, que estableció una lista de 42 situaciones en las que la población se divierte. Esta lista es extremadamente útil y fiable cuando se definen las mecánicas de juego que gobernarán un sistema (Pasmanik & Cerón, 2015, p.80).

Algunas de las propuestas que la conforman son: coleccionar cosas, encontrar tesoros, personalizar mundos, adquirir conocimiento, tener contactos, ser un héroe, ser un malvado, contar historias, competir, vivir momentos de misterio, dominar habilidades, hacer justicia, reírse, asustarse o explorar el mundo (Pasmanik & Cerón, 2015).

Desventajas de la gamificación

Una teoría utilizada habitualmente cuando se aborda la motivación es el modelo 16 Basic Desires del psicólogo Steven Reiss, que define los 16 principales motores que rigen el comportamiento humano y que se pueden tener en cuenta en el momento de diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas (García L. , 2016, p.25)

Otra teoría que explora la motivación humana es la Self-Determination Theory (SDT) o teoría de la autodeterminación. Se trata, como presentan Ryan y Deci (2000), de una macro teoría que entiende la motivación humana como una característica necesaria para llevar a cabo una tarea o una actividad, como un impulso interno. Los mismos autores defienden que el ser humano es inherentemente proactivo, y muestra un fuerte deseo interior de crecimiento, pero que es necesario que el entorno externo favorezca esta tendencia innata. Si no es así, los motivadores internos quedan obstaculizados (Zapateiro, 2018, p.130).

Contrariamente a los enfoques conductistas de la segunda mitad del siglo XX que afirmaban que las personas sólo respondían a estímulos y refuerzos externos, la teoría de la autodeterminación se centra en lo que necesitan los seres humanos para permitir que

aumenten sus tendencias innatas al crecimiento y al bienestar (De la Torre & Gil, 2015, p.20).

Estas necesidades se pueden clasificar en tres categorías:

- **Competencia.** Se define como una necesidad de reto y una sensación de dominio.
- **Relación.** La relación se experimenta cuando una persona se siente conectada a otras personas. Esto se puede producir de manera más frecuente en un juego multijugador jugado por internet, pero también se puede dar cuando dos o más personas juegan a un videojuego juntas.
- **Autonomía.** Es la sensación de control que tienen las personas sobre lo que les rodea para determinar el resultado de sus acciones. Tener el control sobre las propias acciones.

Las tareas que impliquen una o más de estas necesidades humanas innatas tenderán a estar intrínsecamente motivadas. Es decir, las personas las harán por propia iniciativa y se estará activando la motivación intrínseca frente a la motivación extrínseca (Kapp, 2017).

Aspectos legales en el aprendizaje gamificado

El uso de la gamificación en el aprendizaje plantea consideraciones legales que deben tenerse en cuenta, especialmente en el contexto de Ecuador. En este estudio se exploran algunos de los aspectos legales relevantes relacionados con el aprendizaje gamificado en Ecuador.

Es importante cumplir con las leyes de protección de datos personales. En Ecuador, la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (LOPD) establece los principios y procedimientos para el tratamiento de datos personales. Al utilizar plataformas gamificadas que recopilan datos de los estudiantes, los educadores deben asegurarse de obtener el consentimiento informado de los padres o tutores legales y garantizar la seguridad y privacidad de esos datos.

Además, es necesario tener en cuenta las leyes de protección al consumidor y publicidad. Si se utilizan juegos o aplicaciones comerciales en el contexto educativo, es importante garantizar que no se realicen prácticas publicitarias engañosas o se promueva el consumo de productos o servicios sin el debido consentimiento informado de los padres o tutores legales.

Por otro lado, es relevante considerar las leyes de accesibilidad y equidad en el aprendizaje. En Ecuador, existen leyes y disposiciones que promueven la inclusión y accesibilidad en la educación, como la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). Al utilizar la gamificación, se debe asegurar que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades de participar, independientemente de sus capacidades o condiciones socioeconómicas.

Es crucial garantizar la claridad y alineación con las leyes locales en lo que respecta a la propiedad y gestión de los datos generados en plataformas gamificadas. Se deben establecer acuerdos de uso y privacidad que sean transparentes, especificando quién es el propietario de los datos y detallando cómo serán utilizados. En este proceso, se debe priorizar la protección y confidencialidad de la información.

Plataformas digitales de gamificación

ClassCraft: es una herramienta en línea que permite describir la clase en un juego de rol. Los estudiantes eligen personajes y trabajan juntos para superar desafíos y obtener recompensas.

Kahoot: es una herramienta en línea que permite crear cuestionarios interactivos, juegos de preguntas y respuestas.

Quizziz: es una herramienta de gamificación en línea que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos para completarlos en tiempo real.

Socrative: es una herramienta en línea que permite crear cuestionarios interactivos y juegos de preguntas y respuestas.

Quizlet: es una herramienta en línea que permite crear tarjetas de estudio, juegos, pruebas para practicar nuevos conceptos.

Desarrollo fundamental de la Categoría Variable Dependiente

Planificación curricular

La planificación curricular es un proceso integral y deliberado que involucra la toma de decisiones sobre los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, evaluación y recursos necesarios para el diseño y desarrollo de un programa educativo o plan de estudios. Esta planificación tiene como objetivo principal guiar y organizar la enseñanza y el aprendizaje en un entorno educativo, ya sea en una escuela, universidad, institución de formación o cualquier otro contexto educativo (INEVAL, 2021).

La planificación curricular incluye la selección de estrategias y métodos de enseñanza que se utilizarán para transmitir los contenidos y alcanzar los objetivos. Esto puede incluir clases magistrales, actividades prácticas, discusiones en grupo, proyectos, tecnología educativa y más. En este contexto además se debe establecer los criterios y métodos de evaluación para medir el progreso y el logro de los objetivos por parte de los estudiantes. Esto puede incluir pruebas, exámenes, proyectos, presentaciones, portafolios, entre otros (Escorcía, et al. 2022).

La planificación curricular considera los recursos necesarios para llevar a cabo el programa educativo de manera efectiva. Esto puede incluir materiales didácticos, laboratorios, bibliotecas, tecnología, personal docente y más. Se establece el orden en el que se presentarán los contenidos y la duración estimada de cada unidad o lección. Esto ayuda a organizar el tiempo de manera eficiente y garantizar que se cubran todos los temas de manera adecuada.

La planificación curricular debe ser flexible para adaptarse a las necesidades de los estudiantes y a las circunstancias cambiantes. Los docentes y educadores pueden realizar ajustes según los resultados de la evaluación y las retroalimentaciones recibidas. La planificación curricular busca garantizar la coherencia y continuidad en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, de modo que los objetivos se conecten de manera lógica y progresiva a lo largo del programa.

La planificación curricular es esencial para asegurar que la educación sea efectiva, significativa y cumpla con sus objetivos educativos. También permite a los educadores tener una guía clara para la enseñanza y proporciona a los estudiantes un marco estructurado para su aprendizaje (Escorcía, et al. 2022).

Destrezas para el aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje del idioma inglés requiere una serie de competencias y habilidades que van más allá de la simple memorización de vocabulario y gramática, las competencias son interdependientes y se desarrollan con la práctica y la exposición continua al idioma inglés. Además, la importancia de cada competencia puede variar según los objetivos personales y necesidades específicas de aprendizaje.

Cuadro N° 1. Destrezas para el aprendizaje del idioma inglés

DESTREZAS	DESCRIPCIÓN
Comprensión auditiva	Habilidad para entender el inglés oral en diferentes contextos y acentos.
Expresión oral	Capacidad de comunicarse eficazmente en inglés, incluyendo pronunciación y fluidez.
Comprensión de lectura	Capacidad de comprender textos escritos en inglés, desde simples a complejos.
Expresión escrita	Habilidad para escribir en inglés correctamente y de manera coherente.
Vocabulario	Ampliación y dominio del vocabulario en inglés.
Gramática	Comprender y aplicar las reglas gramaticales del inglés.
Cultura y contexto	Conocimiento de la cultura de habla inglesa y el contexto de uso del idioma.
Autonomía	Capacidad de aprender de forma independiente y establecer metas de aprendizaje.
Habilidades de escucha activa	Habilidad para prestar atención a detalles y matices en la comunicación oral.
Comunicación intercultural	Habilidad para comunicarse efectivamente con personas de diferentes culturas.
Adaptabilidad	Capacidad de adaptarse a diferentes acentos y variaciones regionales del inglés.
Resolución de problemas lingüísticos	Habilidad para resolver desafíos relacionados con la comunicación.

Motivación y perseverancia	Mantener la motivación y la persistencia en el aprendizaje del inglés.
----------------------------	--

Elaborado por: Katherine Caiza

Fuente: (Vera, 2021, p.34)

Definiciones del aprendizaje del idioma inglés

Consiste el alcanzar las competencias básicas del idioma que permitan que el estudiante logre comprender y escribir textos en inglés al igual que expresarse tanto de forma oral como escrita (Molina et al., 2021, p.31).

La enseñanza del inglés en la primaria es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo globalizado y competitivo. El aprendizaje temprano del inglés les brinda ventajas académicas y profesionales, así como una mayor comprensión y aprecio por diferentes culturas. Al utilizar enfoques comunicativos, actividades lúdicas y la integración del inglés en diferentes áreas curriculares, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de comunicación efectivas y duraderas. Es responsabilidad de los docentes proporcionar una educación de calidad en inglés, brindando a los estudiantes las herramientas necesarias para tener éxito en el mundo globalizado del siglo XXI (Pasmanik & Cerón, 2015).

El rol del profesor en el proceso de enseñanza – aprendizaje

El rol del profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para facilitar y guiar el desarrollo de los estudiantes. El profesor desempeña múltiples roles que van más allá de ser un mero transmisor de conocimientos. A continuación, exploraremos algunos de los roles clave que desempeña el profesor en el aula (Epstein & Van Voorhis, 2001, p.190).

El profesor actúa como facilitador del aprendizaje. En lugar de ser la única fuente de conocimiento, el profesor crea un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes son activos y participan en la construcción de su propio conocimiento. El profesor facilita el acceso a recursos y herramientas, proporciona orientación y apoyo, y fomenta el pensamiento crítico y la reflexión (Escorcía, Díaz, & Del Valle, 2022 , p. 34).

Además, el profesor es un mediador entre el conocimiento y los estudiantes. Descompone los conceptos complejos en partes más manejables, utilizando estrategias y

técnicas didácticas adecuadas para asegurar la comprensión de los estudiantes. El profesor adapta el contenido a las capacidades y necesidades de los estudiantes, utilizando ejemplos, analogías y recursos visuales para hacerlo más accesible y significativo (Epstein & Van Voorhis, 2001, p.190).

Otro rol importante del profesor es el de motivador. El profesor fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes, despertando su interés y curiosidad por el aprendizaje. Utiliza estrategias de enseñanza que promueven la participación activa, la autonomía y la relevancia del contenido. El profesor también brinda retroalimentación constructiva y refuerzo positivo para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

También un docente se desempeña el papel de evaluador. A través de la evaluación formativa y sumativa, el profesor recopila información sobre el progreso y el logro de los estudiantes, identifica fortalezas y áreas de mejora, y adapta la enseñanza en consecuencia. La evaluación no solo se centra en los resultados finales, sino también en el proceso de aprendizaje, valorando el esfuerzo, la participación y el crecimiento de los estudiantes.

Etimológicamente el profesor hace tiempo era considerado como el único y verdadero dueño del conocimiento, y cuya función era únicamente transmitir este (Sánchez, 2009). Sin embargo, en la actualidad y dado los enormes avances en la ciencia y tecnología ese rol ha cambiado, pasó de ser un rol protagónico y muchas veces imponente a un rol accesible y que cumple con la función de guiar y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, valiéndose para ello de un sinnúmero de estrategias orientadas a desarrollar la parte comunicativa del estudiante (Guevara, 2000).

El aprendizaje del idioma Inglés requiere docentes totalmente capacitados en cuanto a la metodología apropiada para desarrollar un correcto proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, que tenga la capacidad de reconocer los diferentes tipos de estudiantes, sus formas de aprendizaje, sus problemas en el aprendizaje, etc. (García L. , 2016)

De acuerdo con García et al (2014), dentro del aula de clase los estudiantes harán uso del idioma inglés siempre y cuando el profesor considere los siguientes aspectos:

- La Planificación de los procedimientos que requieren el uso de la segunda lengua, de acuerdo con el nivel de los alumnos y teniendo en cuenta que, por lo general, comprenden más de lo que son capaces de producir.

- Expresarse de la forma más clara y sencilla posible. Reforzar visualmente las explicaciones y las correcciones por medio de gestos, dibujos, objetos, el uso de la pizarra, etc.

- Acostumbrar a los alumnos a que empleen fórmulas idiomáticas en inglés. La enseñanza y la promoción del uso de términos genéricos mejoran su capacidad de comunicación.

- Familiarizar a los alumnos con las expresiones más comunes que se utilizan en el aula y su uso frecuente y coherente. Promover la capacidad de los alumnos para inferir el significado por medios lógicos como el contexto y las asociaciones. (pág. 7)

Si se considera cada uno de los aspectos mencionados anteriormente, se logrará brindar las condiciones adecuadas que permitan el uso permanente y la práctica diaria del inglés, además se logrará motivar al estudiante dentro de un aprendizaje permanente.

El rol de estudiante en el aprendizaje del idioma inglés

El estudiante juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje del inglés. Aunque el profesor desempeña un papel importante como guía y facilitador, es el estudiante quien tiene la responsabilidad de comprometerse activamente con su propio aprendizaje. A continuación, exploraremos el rol clave del estudiante en el aprendizaje del inglés.

La participación activa es otro aspecto clave del rol del estudiante. En lugar de ser un receptor pasivo de información, el estudiante debe participar en las actividades y prácticas del idioma inglés. Esto incluye participar en conversaciones, debates, juegos de roles y otras actividades comunicativas propuestas en clase. La participación activa permite al estudiante practicar y aplicar el idioma de manera significativa, desarrollando habilidades de comunicación oral y escrita (Fundación Primeros Pasos, 2022).

El estudiante también debe ser autónomo en su aprendizaje. Esto implica buscar recursos adicionales, como libros, videos, aplicaciones y programas en línea, para complementar las lecciones en el aula. El estudiante puede establecer rutinas de estudio,

practicar el idioma fuera del aula y aprovechar oportunidades de inmersión, como leer libros o ver películas en inglés. La autonomía en el aprendizaje ayuda al estudiante a desarrollar habilidades de autorregulación ya mantener un compromiso constante con el idioma (Caritas Felices, 2021, p.12).

Debe existir además la predisposición a tomar riesgos y cometer errores en el proceso de aprendizaje del inglés. Los errores son parte natural del aprendizaje y oportunidades surgen de crecimiento y mejora. Al no tener miedo de cometer errores, el estudiante puede experimentar con el idioma, probar nuevas estructuras y vocabulario, y ganar confianza en su capacidad para comunicarse en inglés.

Otra característica primordial, es que el alumno debe ser perseverante y constante en su aprendizaje. Aprender un nuevo idioma lleva tiempo y esfuerzo, y es importante que el estudiante se mantenga comprometido a lo largo del tiempo. La práctica regular, la revisión y la exposición constante al idioma son clave para consolidar y mejorar las habilidades en el inglés (Castillo, Marina, & González, 2013, p15).

Por tanto, el estudiante desempeña un papel activo y central en el aprendizaje del inglés. Es responsabilidad del estudiante ser proactivo, responsable, participativo, autónomo y dispuesto a cometer errores. Al asumir estos roles, el estudiante puede maximizar su aprendizaje y desarrollar habilidades comunicativas efectivas en el idioma inglés. El estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y tiene el poder de alcanzar sus metas y abrir nuevas oportunidades a través del dominio del inglés.

Representa el componente más importante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés dado que una vez finaliza el mismo, serán ellos en quienes se podrá verificar los resultados del aprendizaje; es decir, el grado de competencia comunicativa que ha logrado alcanzar el estudiante al final del curso.

Para los estudiantes que estudian inglés como lengua extranjera uno de los espacios de aprendizaje más importantes es el aula de clase, dentro de la cual se desarrolla su proceso de aprendizaje y que será el espacio propicio, en el cual se darán las condiciones necesarias para que pueda tener la oportunidad de comunicarse en el idioma Inglés (De la Torre & Gil, 2015, p16).

A pesar de haber descrito el rol que desempeña tanto el profesor como el estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma Inglés, es de notar

que estos dos componentes deben llevar una total y correcta armonía, siempre deben trabajar en total respeto y con alto grado de responsabilidad, sólo una correcta combinación de estos dos darán como resultado logros significativos en el desarrollo de la competencia comunicativa en Inglés (Castro, 2014, p.12). Desde sus inicios, la metodología del idioma Inglés ha sufrido innumerables cambios, con la finalidad de propiciar en el estudiante un correcto desarrollo en el idioma, dando prioridad a un manejo práctico del Inglés, que ayude al desarrollo comunicativo del mismo (Labrador, 2016, p21).

Según Marqués (2012) para lograr que el estudiante desarrolle las competencias comunicativas del idioma Inglés, a través del tiempo, se han ido adoptando diferentes metodologías, es así que en los inicios de la enseñanza del idioma los métodos “The grammar translation method”, The Direct Method, Audio lingual entre otros, han tenido gran aplicabilidad. Pero las nuevas exigencias de la sociedad globalizadora en cuanto a la importancia de contar con profesionales que no solo sean capaces de entender textos, sino que sean capaces de interactuar y comunicarse en un segundo idioma, ha dado como origen el surgimiento de nuevas metodologías centradas en el desarrollo de la competencia comunicativa.

Actualmente en virtud de los cambios que se han dado en cuanto a la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés han surgido nuevas metodologías que han dado mayor énfasis a una enseñanza comunicativa, de la cual ha surgido metodologías como aquella que está basada en tareas, el enfoque por proyectos, etc., (Wallon, 2009).

El Método comunicativo en la enseñanza del Idioma Inglés como lengua extranjera

En virtud del desarrollo tecnológico actual, la gran demanda de profesionales con competencia comunicativa en el idioma Inglés y el permanente intercambio cultural, hace imperiosa la necesidad de la aplicación de nuevos procesos metodológicos que ayuden a alcanzar el objetivo primordial del aprendizaje que exige esta nueva sociedad, el desarrollo de la competencia comunicativa.

De acuerdo con Touriñán (2010) “los años 70s han dado a la luz una propuesta de método de enseñanza de lenguas más novedosa” (pág. 148) manifiesta que es el método comunicativo. Este método busca principalmente desarrollar en el estudiante la

capacidad de interactuar en cualquier situación que se le presente en su vida cotidiana, dentro de las cuales pueden estar situaciones de tipo formal, informal, científica, académica, etc., desarrollando sus destrezas comunicativas con el uso del idioma Inglés, mediante actividades que permitan realizar una simulación de la realidad dentro del aula de clase (Sovero, 2015).

De acuerdo a este método lo más importante es lograr en el estudiante del idioma inglés un desarrollo de su competencia comunicativa, es decir lograr que el estudiante tenga la capacidad de utilizar el idioma que está aprendiendo. De acuerdo con Cillero (2006) con referencia al método comunicativo dice que “no se trata únicamente de que los estudiantes adquieran un determinado sistema lingüístico, sino de que sean capaces de utilizarlo para comunicarse de forma adecuada y efectiva” (p. 96).

Además, dentro del método comunicativo uno de los aspectos que tienen mayor relevancia es que el rol del docente deja de ser imponente, y total, ya que en este sentido el estudiante cambia su rol de ser un simple oyente, a ser el actor principal dentro de este proceso de aprendizaje.

Las actividades diseñadas bajo este método pueden ser variadas y de ellas existen un sinnúmero, pero lo más importante de ello, es que cada una de estas actividades deben ser comunicativas. Para cumplir con este objetivo según Martínez (2011) estas actividades deben tener tres características sumamente importantes: - que exista un vacío de información, es decir, que en un intercambio una persona desconozca algo que la otra sabe.- que el hablante tenga que elegir qué formas lingüísticas va a usar según el estatus social de los otros interlocutores y su propio juicio acerca de la utilidad de las formas que va a usar.- que reciba evaluación o feedback sobre sus intentos de comunicarse. El hablante juzgará si su intento de comunicación ha sido fructífero considerando la evaluación o feedback que reciba de sus oyentes.

Cumpliendo con estas características se puede contribuir satisfactoriamente a que el estudiante desarrolle su propio proceso comunicativo, lo cual favorece a su aprendizaje. Finalmente como una de las características de mayor importancia, como docente se debe controlar permanentemente estas actividades con el propósito de realizar una retroalimentación en el momento que el estudiante lo requiera, únicamente con la finalidad de rescatar aquellos momentos en los que existen dificultades, pero que con su propia participación pueden ser resueltos. Esto

incluso ayudará a que el estudiante adquiera autonomía y sea su propio evaluador (Castro, 2014).

Es una de las aproximaciones más efectivas y ampliamente utilizadas en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Este enfoque se centra en el desarrollo de habilidades comunicativas prácticas, enfatizando la interacción verbal y la comprensión y producción oral y escrita en situaciones reales.

El Método Comunicativo se basa en la premisa de que el objetivo principal del aprendizaje de un idioma es la capacidad de comunicarse efectivamente en contextos reales. Se considera que el lenguaje es una herramienta para la comunicación, y por lo tanto, el enfoque principal de la enseñanza es desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes.

Características relevantes del proceso de enseñanza del idioma inglés

Cuando se aprende un idioma extranjero a través del currículo oficial bien en primaria bien en secundaria, hay una serie de factores relevantes que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre dichos factores se pueden enfatizar 3: cognitivos, afectivos y de personalidad. Las emociones tienen diferentes efectos en aspectos tales como la memoria, la percepción, la capacidad de atención, las habilidades de trabajo, o la eficacia (Gualpa & Guevara, 2023, p.10).

Ninguna acción es o completamente intelectual o completamente emocional. Siempre se encuentran mezcladas, y con frecuencia se solapan. Por lo que respecta al primer elemento relevante, los factores cognitivos, los alumnos tienen diferentes estilos de aprendizaje. Para recibir la información pueden preferir un estilo visual, auditivo, o kinestético. Y para organizarla pueden ser independientes, analíticos o sintéticos, reflexivos o impulsivos.

Por otra parte, para elaborar la información pueden ser estudiantes comunicativos, conformistas, libres pensadores, o memorísticos. Pero sea cual sea el estilo que apliquen, lo que es realmente importante es el hecho de que todos los estudiantes usan estrategias diferentes a la hora de aprender. Y todas ellas contribuyen al éxito en el aprendizaje del idioma extranjero. Por lo que respecta al segundo elemento relevante, los factores afectivos, se puede añadir que la motivación es un factor complejo que incluye diferentes fases y componentes. La motivación intrínseca se asocia normalmente con un mejor

aprendizaje y a más largo plazo, mientras que la motivación extrínseca se asocia con el aprendizaje a corto plazo para los niños (Gualpa & Guevara, 2023, p.9).

Según los diferentes experimentos llevados a cabo por el prestigioso psicólogo norteamericano Robert Rosenthal, las altas expectativas conducen a una mejor prestación mientras que las bajas expectativas conducen a una prestación menor. Siguiendo estas premisas, podemos observar formas diferentes de mejorar la auto-estima y la motivación, reduciendo por tanto la ansiedad y las actitudes negativas como puedan ser el respeto por los diferentes estilos de aprendizaje, la promoción de estrategias de aprendizaje, o de consciencia intercultural. La ansiedad parece ser un factor inherente al aprendizaje de una lengua extranjera (Vera, 2021, p17).

Los niños comienzan a manifestar ansiedad cuando el aprendizaje de la lengua se convierte en más instruido de forma formal y se demanda una mayor interacción comunicativa. Se puede prevenir la ansiedad cuando los profesores proporcionan una atmósfera segura y tratan los errores de forma constructiva. Y el tercer elemento, los factores de personalidad, algunas investigaciones sugieren que la auto-estima y la auto-eficiencia son auto-percepciones. Es durante los años escolares en los que ambos factores se encuentran más enraizados. La diferencia de aprendizaje entre niños con altos o bajos niveles de auto-estima es enorme (Vera, 2021, p.19)..

Los factores de personalidad constituyen otro factor diferenciativo. Sin embargo, puesto que el aprendizaje de lenguas incluye un amplio abanico de habilidades y capacidades, no parece haber un único factor que pueda ser considerado como el ideal. Obviamente, cuando se trata de la comunicación oral, algunos factores como la extroversión, la asunción de riesgos, y la empatía pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades a una mayor velocidad. Técnicas contemplativas y de relajación, el auto-concepto y la auto-reflexión son todos ellos elementos y valores que refuerzan nuestra práctica diaria (Vera, 2021, p.19).

Reading , Writing

Actualmente, existen varios modelos de enseñanza con estrategias significativas que promueven logros académicos en los estudiantes. El inglés es una lengua que abarca la enseñanza de cuatro destrezas fundamentales, que son: hablar, escuchar, leer y escribir.

Cuando comenzó el proceso de enseñanza de este idioma, se creía que la manera más óptima para obtener resultados significativos era la mera traducción de un idioma a otro, donde la metodología básica era la de aprender y memorizar reglas gramaticales interminables (Villalustre & Moral, 2016, p21).

Sin embargo, durante los últimos años se han desarrollado nuevos métodos de enseñanza. Estos han permitido asegurar la eficacia del proceso de aprendizaje del idioma. Los métodos más relevantes y actualizados son completamente diferentes a la antigua traducción. Así, por ejemplo, se pueden mencionar los relacionados a los métodos comunicativos.

En lugar de insuficiencia en la memorización de vocabulario y reglas gramaticales, se busca proporcionar a los estudiantes las herramientas lingüísticas necesarias para expresarse y comprender mensajes en inglés de manera efectiva. Se enfoca en situaciones de la vida real, donde los estudiantes tienen la oportunidad de practicar el idioma en contextos auténticos (Villalustre & Moral, 2016,p.15).

En este enfoque, las clases se estructuran en torno a actividades comunicativas, como conversaciones, debates, juegos de roles, simulaciones y tareas prácticas. Estas actividades permiten a los estudiantes interactuar entre sí y con el profesor, utilizando el inglés para expresar ideas, opiniones y emociones. Se promueve la participación activa de los estudiantes, fomentando la fluidez y la confianza en el uso del idioma.

Se destaca la importancia del aprendizaje significativo y contextualizado. Se busca proporcionar a los estudiantes materiales auténticos y relevantes, como textos, audios y videos reales, que reflejen situaciones y temas del mundo real. Esto permite a los estudiantes relacionar el idioma con su propia experiencia y entender cómo se utiliza en diferentes contextos (García L. , 2016. p.12).

Además de la competencia lingüística, el Método Comunicativo también se enfoca en el desarrollo de la competencia sociocultural. Se busca que los estudiantes comprendan y aprecien las diferencias culturales y sociales asociadas con el idioma inglés. Se les anima a aprender sobre las costumbres, tradiciones y normas sociales de las comunidades de habla inglesa, lo que les ayuda a comunicarse de manera más efectiva y respetuosa en situaciones interculturales (Villalustre & Moral, 2016, p.21).

Considerando las características del método comunicativo que son mencionadas anteriormente por Castro (2014) no se debe pasar por alto ciertas limitaciones que se puede hallar en la aplicación de este método con estudiantes que aprenden el Inglés como lengua extranjera. Se muestra que la aplicación es compleja, lo cual se da por determinados elementos entre los cuales están incluidos los profesores, los estudiantes, el sistema de educación y el mismo método comunicativo (p.15).

Listening, Speaking

En cuanto al profesor, uno de los factores que limitan la aplicación de este método es la carga horaria que debe cumplir, ya que no cuenta con suficiente tiempo para preparar material realmente adecuado al método comunicativo, y el poco entrenamiento que recibe el profesor, de cómo utilizar correctamente y cómo elaborar materiales apropiados, además se menciona la deficiencia del Speaking del profesor, que se convierte en una limitante al momento de aplicar el método comunicativo, también se menciona las actividades diseñadas para el aprendizaje del Inglés, las cuales no están acordes al contexto que se debe manejar que es como lengua extranjera (Cillero, 2006p.12).

De acuerdo con Jiménez (2014) el estudiante de la lengua debe recibir un feedback o evaluación sobre sus intentos de comunicación, sin embargo en este trabajo, el estudiante tiene una participación pasiva, lo cual hace imposible que el profesor pueda ayudar al estudiante en su proceso de aprendizaje del idioma Inglés, ya que no le gusta participar, no cuenta con el buen nivel de speaking, y sobre todo no tiene motivación para aprender. Queda claro que, al no existir la participación del estudiante, todo intento de progreso en el desarrollo de la parte comunicativa del inglés será totalmente imposible (p.15).

Enfoque Orientado a la Acción

El aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida (Benítez, 2017, p.25).

Según el Ministerio de Cultura y Deportes (2015) en el Marco Común Europeo de Referencia, el cual constituye una base curricular para homogenizar los niveles de dominio de Inglés a nivel mundial, con respecto al Enfoque Orientado a la Acción dice: Está orientado a la acción porque considera a los usuarios y alumnos que aprenden una lengua como agentes sociales, es decir, como miembros de una sociedad que tiene tareas (no sólo relacionadas con la lengua) que llevar a cabo en una serie determinada de circunstancias, en un entorno específico y dentro de un campo de acción concreto (p.12).

Considerando el hecho de ser seres sociales, este enfoque, toma en cuenta la vida cotidiana en la que se desenvuelve el estudiante de una segunda lengua, cada actividad, cada situación que este individuo debe pasar o afrontar, hace que deba poner en práctica el idioma, es decir que en cada momento estará tratando de resolver tareas con la finalidad primordial de llevarlas a cabo, todo ello dará como resultado la interacción del aprendiz con el idioma, principalmente haciendo uso de este idioma con fines comunicativos, que es la meta final que cada estudiante del idioma Inglés alcance al finalizar su proceso de aprendizaje (Benítez, 2017, p.25).

Llevar a cabo estas tareas, obligan al estudiante a desarrollar por sí mismo una serie de competencias tanto generales como lingüísticas específicas, con el uso de la lengua que se está aprendiendo dentro de un contexto determinado, y que favorecerán el cumplimiento eficaz de las mismas (Ministerio de la Cultura y Deporte, 2015, p.2).

Recursos para el aprendizaje del idioma inglés

Por otra parte, la inclusión de literatura en el aula de clase es la forma de ingresar a un mundo invaluable, además, se explica que al introducir obras de grandes autores los estudiantes pueden encontrar un gusto por el conocimiento que le puede servir como hábito de lectura en el futuro. Finalmente, menciona que para escoger un texto se debe tomar en cuenta el contexto, el lenguaje, el nivel de conocimiento y la edad de los lectores. En este caso también existen varias formas de trabajo con los textos; los textos literarios son una forma de aprendizaje que ofrece la posibilidad de que los alumnos aprendan en contextos reales y auténticos, a fin de que se fomente producción creativa y enlazada con las ciencias sociales o naturales con y a través de una segunda lengua; lo que permite un aprendizaje significativo mediante el análisis, la comparación, y el desciframiento del

mundo que nos rodea para descubrir nuestra identidad (Escorcía, Díaz, & Del Valle, 2022).

Siguiendo con los recursos que se pueden utilizar en la enseñanza de una segunda lengua, se explica el uso de música como herramienta de aprendizaje. La música se encuentra en todas partes, como en la televisión, la radio, la publicidad, por lo que se convierte en un recurso indispensable. Además, constituye una de las maneras de ampliar el léxico en la lengua extranjera.

De esta forma se explica que, cuando se trabaja con música, los estudiantes aprenden vocabulario de manera accidental, lo que hace que el filtro afectivo se reduzca y por lo tanto se obtengan mejores resultados en el aprendizaje. Las canciones ofrecen un vocabulario distinto al que se encuentra en los libros; existen muchas expresiones idiomáticas, phrasal verbs, que sin duda ayudan al enriquecimiento lingüístico en los estudiantes e incrementan su motivación al momento de aprender el idioma. El último recurso, pero no menos importante, es el audiovisual, se trata del uso de películas y videoclips en el aula de clase como medio de conocimiento del idioma inglés. Barón menciona que los filmes son una gran fuente de aprendizaje, ya que en su gran mayoría se basan en obras literarias ricas en input (Escorcía, Díaz, & Del Valle, 2022, p.23).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación se encuentra dentro del paradigma crítico propositivo porque exige del investigador una constante reflexión acción, implicando el compromiso del investigador desde la práctica para asumir el cambio. Esto implica un proceso de participación y colaboración desde la autorreflexión crítica en la acción. (CEPAL, 2022).

El enfoque de la presente investigación es mixto. Es decir que tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo.

Es una investigación cualitativa porque explora y describe fenómenos y procesos sociales o humanos. Se basa en la recolección de datos no numéricos, como entrevistas, observaciones para analizar patrones y experiencias. En este tipo de estudio, los investigadores cualitativos utilizan un muestreo intencional o selectivo, donde eligen cuidadosamente a los participantes o casos que pueden proporcionar una visión relevante del fenómeno estudiado (Hernández Sampieri, 2018).

Es una investigación cuantitativa porque consiste en la recopilación y el análisis de datos numéricos para responder preguntas de investigación y probar hipótesis. Los estudios cuantitativos suelen utilizar un diseño de investigación estructurado y controlado, que puede incluir experimentos, encuestas, análisis de datos. Este diseño busca garantizar la precisión y la objetividad en la recopilación de datos. Se seleccionan muestras representativas de la población. Esto les permite hacer inferencias sobre la población más amplias basándose en los datos recopilados de la muestra (Hernández Sampieri, 2018).

Modalidad de la investigación

La modalidad de esta investigación es aplicada porque se enfoca en la resolución de problemas prácticos en situaciones reales. El objetivo principal de la investigación aplicada es generar conocimiento que pueda aplicarse directamente para resolver problemas o mejorar situaciones en el mundo real. Los resultados de la investigación deben ser útiles y tener relevancia práctica (Velez, Hernández, & Gaviria, 2019).

Nivel de la investigación

Se usará el método científico en el desarrollo de la investigación, en distintas etapas, primero se aplicará un método exploratorio, en el cual se distinguen criterios teóricos de las variables, como segunda fase se utiliza como herramienta la investigación descriptiva, en la cual se formulará el instrumento de la investigación, luego se aplicará el instrumento, con los datos recopilados, y como tercera etapa se utilizará un método explicativo, el que se identificarán las conclusiones que se tuvo a través del estudio realizado (Hernández Sampieri, 2018).

Tipos de investigación

El tipo de investigación es descriptiva y explicativa con el apoyo de fuentes bibliográficas y documentales. Es descriptiva porque se toma la referencia de información preexistente en cuanto al entorno de las variables de investigación y se pretende contrastar con las encuestas para definir una propuesta de mejora que ayude a solucionar el problema de estudio. Es de tipo explicativa porque tiene relación causal, se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno, en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables. Se observa y se recopilan datos sobre las variables de interés tal como se presentan en su entorno natural.

Esta investigación se apoya en fuentes bibliográficas y documentales porque se basa en la recopilación, análisis y síntesis de información existente y disponible en fuentes escritas, impresas o electrónicas. No implica la recopilación de nuevos datos a través de experimentos o encuestas, sino que se centra en examinar y evaluar críticamente la literatura y los documentos existentes para comprender, analizar y resumir el estado actual del conocimiento sobre el tema específico.

Descripción del contexto de la investigación

Población

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Hernández Sampieri, 2018 , p.45). De esta manera la población de estudio para realizar la investigación está conformada en su totalidad por 80 personas; 5 autoridades; 5 docentes y 70 estudiantes, 25 de género masculino y 45 de género femenino. La población de estudio pertenece al sistema particular ecuatoriano, régimen sierra, modalidad online, estudiantes de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams de la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia la Argelia. Se manifiesta que la

aplicación de los instrumentos se realizará de manera virtual porque la institución se maneja solamente de manera online.

Cuadro N° 2. Población

Unidades de Observación	No.	%
Autoridades	5	9%
Docentes	5	9%
Estudiantes	70	82%
TOTAL	80	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Cuadro N° 3. Unidades de observación por género

Unidades de Observación	N°	%
Estudiantes de género masculino	25	36%
Estudiantes género femenino	45	64%
TOTAL	70	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Matriz de Operacionalización de Variables

Variable Independiente

Cuadro N° 4. Operacionalización variable independiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Gamificación: es entendida como la aplicación de recursos y mecánicas que son propias de las estrategias lúdicas (juegos) en ambientes o contextos no lúdicos (Rodríguez & González, 2020)</p>	Recursos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo de recurso - Aceptación de los estudiantes - Utilidad 	<p>¿Emplea recursos de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés? Indique cuales</p> <p>¿Considera que estas herramientas son útiles para cumplir los objetivos de aprendizaje?</p> <p>¿Los recursos que emplea son aceptados por los estudiantes?</p>	<p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
	Herramientas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo de actividades - Plataformas 	<p>¿Emplea alguna plataforma para las actividades? ¿Indique cuáles? Zoom, Quizizz, Classroom.</p> <p>¿Considera que las actividades que emplea captan el interés y motivación de los estudiantes?</p>	

	Percepción de las actividades dinámicas	<ul style="list-style-type: none"> - Interés y atención - Motivación - Trabajo en grupo 	<p>¿Considera que las estrategias que emplea motivan a que los estudiantes aprendan el idioma inglés?</p> <p>¿Considera que los recursos y herramientas que emplea promueven el trabajo en equipo?</p>	
	Percepción de las actividades mecánicas	<ul style="list-style-type: none"> - Actitudes de los estudiantes - Logro de los objetivos - Logro de aprendizaje 	<p>¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes durante la utilización de las herramientas?</p> <p>¿Cree que las herramientas que utiliza son las más adecuadas para lograr el aprendizaje de sus estudiantes?</p> <p>¿Ha logrado cumplir los objetivos de la asignatura mediante las herramientas que emplea?</p>	

Variable dependiente

Cuadro N° 5. Operacionalización variable dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Aprendizaje del idioma inglés: consiste el alcanzar las competencias básicas del idioma que permitan que el estudiante logre comprender y escribir textos en ingles al igual que expresarse tanto de forma oral como escrita (Molina et al., 2021)</p>	Comprensión lectora	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de información explícita. - Identificación de información no explícita - Aporte crítico sobre la lectura 	<p>¿Estás de acuerdo que tu docente emplee juegos como emparejamiento de palabras y tarjetas rápidas (flashcards) para aprender inglés?</p>	<p>Técnica: encuesta</p> <p>Instrumento: cuestionario</p>
	Escritura	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de palabras y oraciones 	<p>¿Estás de acuerdo que tu docente emplee plataformas virtuales con juego como emparejamiento de palabras y flashcards para evaluarte?</p>	

	<p>Expresión oral y escrita</p>	<p>- Comunicación de ideas</p>	<p>¿Estás de acuerdo con participar en clases virtuales?</p> <p>¿Consideras que es más fácil aprender palabras en inglés mientras juegas?</p> <p>¿Consideras que es fácil aprender empleando plataformas digitales?</p> <p>¿Tu docente explica de manera clara y sencilla las instrucciones para realizar las actividades en la plataforma Quizziz?</p> <p>¿Consideras que has aprendido nuevas palabras utilizando los juegos de la plataforma Quizziz?</p> <p>¿Te parecen divertidas y fáciles de realizar las actividades de la plataforma Quizziz?</p> <p>¿Utilizar los juegos para aprender satisface tus necesidades y expectativas de la asignatura?</p> <p>¿Recomendarías que se sigan implementando los juegos de</p>	
--	---------------------------------	--------------------------------	--	--

			emparejamiento y flashcards para aprender inglés?	
--	--	--	--	--

Proceso de recolección de datos

Técnicas

Según lo explicado por Hernández et al., (2014) el proceso de recolección de datos implica realizar un plan detallado de los procedimientos que se deberán realizar para conseguir la información necesaria para cumplir los objetivos. Dependiendo de los objetivos y el tipo de estudio se pueden utilizar una o más técnicas. Para el desarrollo de la presente investigación se consideraron las siguientes técnicas:

- Entrevista: es un método que consiste en recolectar la opinión, experiencia y perspectivas de la población de estudio acerca de una problemática o fenómenos determinado (Hernández et al., 2014). En tal sentido, se aplicó una entrevista estructurada a los docentes con la finalidad de identificar si emplean la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés y cuáles son los recursos y herramientas que utilizarán para ello. Los datos recolectados mediante esta técnica corresponden a la información cualitativa del estudio.
- Encuesta: es una de las técnicas más aplicadas para la recolección de datos tiene como finalidad realizar en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir (Hernández et al., 2014). Es por ello, que se realizó una encuesta para conocer la percepción de los estudiantes sobre la utilización de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés.
- Pre y post test: esta técnica se emplea para la medición de variables cuantitativas, según lo explicado por Hernández et al., las prepruebas y pospruebas son de utilidad para evaluar la evolución de los grupos antes y después del tratamiento experimental o una intervención. Para fines de este estudio se aplicó un cuestionario antes de la propuesta para medir el nivel de inglés de ellos estudiantes y luego de la misma para analizar los efectos que generó en el aprendizaje de los niños.

Instrumentos

De acuerdo con Hernández et al. (2014) los instrumentos para la recolección de datos son recursos que se emplean para obtener información mediante las respuestas de las personas, estos datos se codifican y transfieren a una matriz para realizar el análisis. En este estudio se aplicaron los siguientes instrumentos:

- Guía de entrevista: se realizó un guion o guía para realizar la entrevista, conformada por 10 ítems abiertos, diseñado con la finalidad determinar si los profesores aplican la gamificación y los recursos que emplean para ello.
- Cuestionario con escala tipo Likert: para llevar a cabo la encuesta se aplicó como instrumento un cuestionario basado en una escala tipo Likert, conformado por 6 ítems a los cuales los estudiantes pueden responder: de acuerdo, algo de acuerdo, no estoy de acuerdo.
- Cuestionario: se diseñó un cuestionario para ser aplicado a los estudiantes, con el propósito de determinar el nivel de inglés de los mismos antes y después de emplear la propuesta de gamificación, estos serán aplicados de manera didáctica por medio de la plataforma de Quizziz, están compuestos por un total de 15 ítems, en los cuales se mezclan preguntas de selección múltiple donde el estudiante debe relacionar la imagen con una de las opciones según lo indicado y otras de desarrollo donde debe indicar la traducción de la frase. El mismo permitió evaluar el nivel de conocimiento de los alumnos a partir de la realización de actividades de gamificación en línea. El test evalúa de 0 a 400 puntos y el rendimiento se califica sobre 100%

Es importante indicar que para realizar la comprobación de hipótesis el pre test se aplicará a la mitad de los estudiantes (35) y el postest a la mitad restantes (35). Al finalizar las evaluaciones se efectuará el contraste hipótesis planteadas anteriormente.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validez

La validez de un instrumento se refiere al grado en el que puede medir realmente las variables para la cual fue diseñado. para que un instrumento sea válido para su aplicación debe cumplir con ciertos criterios como, por ejemplo: debe tener validez de contenido la cual es definida como la capacidad de dominio que presenta para sobre el tema que va a medir, validez de criterio, se obtiene a partir de la comparación con otros recursos externos que midan las mismas variables y finalmente validez de constructo relacionada con el modelo teórico empírico que subyace a la variable de interés.

La validez de los instrumentos aplicados en la presente investigación fue realizada mediante una valoración por juicio de expertos. A través de este proceso tres expertos en el área valoraron la capacidad de los instrumentos para medir las variables de estudio, garantizando que son aptos para recolectar la información necesaria.

Confiabilidad

La confiabilidad se refiere al grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes (Hernández et al., 2014 , p. 85). Para determinar la confiabilidad de los instrumentos se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyo objetivo es medir la fiabilidad de una escala o test. Por tal motivo para evaluar la confiabilidad del cuestionario aplicado a los estudiantes en el pre y post test se realizó una prueba piloto, que consistió en realizar la prueba utilizando el 30% de la muestra, en este caso los estudiantes, es decir 21 alumnos. A partir de los resultados se calculó el alfa cuyo valor debe ser cercano a 1 para que el instrumento tenga una fiabilidad adecuada para que pueda ser aplicado. Para este estudio se obtuvo un valor de alfa de 0,87, indicando que el instrumento fue apto para su aplicación.

Gráfico N° 7. Resultado prueba de confiabilidad

estudiante	p.1	p.2	p.3	p.4	p.5	p.6	p.7	p.8	p.9	p.10	suma	
1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	
5	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	28	
6	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
7	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
8	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
9	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
11	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
12	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
13	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
14	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	
16	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
17	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
18	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
19	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	
21	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	
varianza	0,154	0,086	0,045	0,045	0,045	0,122	0,086	0,045	0,045	0,045		
sumatoria de varianzas de los ítems	0,721											
sumatoria de varianzas total del instrumento	3,283											
$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$												
α	cociente de confiabilidad									0,87	1,1	0,87777778
k	numero de ítems									10		
$\sum_{i=1}^k S_i^2$	sumatoria de las varianzas de los ítems									0,721		
S_r^2	varianza total del instrumento									3,283		

Análisis de resultados

Entrevista dirigida a docentes

1. ¿Emplea recursos de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés? Indique cuales

Cuadro N° 6. Empleo de recursos de gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20%
No	1	20%
A veces	3	60%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza



Gráfico N° 8. Uso de recursos de gamificación

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes encuestados emplean estrategias de gamificación a veces, dependiendo del grupo de estudiantes, consideran que antes de decidir emplearlas es necesario evaluar las necesidades y preferencias de los alumnos. El 20% si las emplea con frecuencia y el 20% no las utiliza, pero considera que si son una estrategia de mucha utilidad. Dentro de los recursos que suelen emplear se encuentra la plataforma quizziz, juegos de mesa y juegos de cartas.

Se concluye que los docentes emplean las estrategias de gamificación de acuerdo con el estilo de aprendizaje del grupo de alumnos, al igual que la mayoría coincide en el tipo de juego que suelen utilizar para la enseñanza del idioma inglés.

2. ¿Considera que estas herramientas son útiles para cumplir los objetivos de aprendizaje?

Cuadro N° 7. Considera útil la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	1	20%
A veces	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes entrevistados indicó que si son útiles como complemento para mejorar la retención de conocimientos. El 20 % mencionó que a veces pueden ser útiles dependiendo del grupo y el 20% que no debido a que prefiere herramientas tradicionales. Se concluye que los docentes consideran que las estrategias de gamificación son un poderosa herramientas que puede ser empleada como complemento a la enseñanza tradicionales, ya que ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

3. ¿Los recursos que emplea son aceptados por los estudiantes?

Cuadro N° 8. Aceptación de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	0	0%
A veces	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes indicó que los estudiantes si aceptan las estrategias de gamificación las encuentran divertidas y el 40% mencionó que algunas veces existen estudiantes que a veces las aceptan y otras no, por lo que la variación depende del grupo. Se concluye que no todos los estudiantes se sienten cómodos con las estrategias gamificación, por lo que les resulta difícil adaptarse, posiblemente esto se deba al tipo de juego que se emplee o que las instrucciones sean complejas.

4. ¿Emplea alguna plataforma para las actividades? Indique cual

Cuadro N° 9. Plataforma que emplea

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Quizziz	2	40%
Zoom	1	20%
Class Room	1	20%
Ninguna	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 40% de los entrevistados indicó que emplea quizziz como plataforma para realizar las actividades de gamificación, el 20% prefiere utilizar Zoom, el 20% Class Room y el 20% prefiere no emplear ninguna plataforma.

Se concluye que los docentes emplean diferentes plataformas que les permite crear clases interactivas y divertidas, al igual que lo utilizan para realizar evaluaciones. Sin embargo, existen docentes que prefieren seguir empleando métodos tradicionales.

5. ¿Considera que las actividades que emplea captan el interés y motivación de los estudiantes?

Cuadro N° 10. Utilidad para la el interés y notificación de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
A veces	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes entrevistados indicó que las herramientas de gamificación son de utilidad para despertar el interés y motivación de los estudiantes, mientras que el 40% mencionaron que solo algunas veces son útiles porque depende del grupo de alumnos. Se concluye que la motivación y el interés de los estudiantes hacia los temas de aprendizaje por medio de la gamificación depende de las necesidades y preferencias de los mismo, ya que en ocasiones no pueden mostrarse interesados por realizar actividades de este tipo.

6. ¿Considera que las estrategias que emplea motivan a que los estudiantes aprendan el idioma inglés?

Cuadro N° 11. Considera que las estrategias que emplea en la actualidad motivan a los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
A veces	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes mencionó que considera que las estrategias de gamificación que emplea actualmente mantienen motivados a los estudiantes, mientras que el 40% refiere que solo a veces ya que esto depende del tipo de estrategias ya que no todas son efectivas. Se concluye que es necesario seleccionar de manera correcta el tipo de estrategia o recurso que se va a emplear, atendiendo principalmente las necesidades y preferencias de los estudiantes.

7. ¿Considera que los recursos y herramientas que emplea promueven el trabajo en equipo?

Cuadro N° 12. Promoción de trabajo en equipo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 80% de los entrevistados indicó que las herramientas que emplea en la actualidad promueven el trabajo en equipo de los estudiantes. Por su parte el 20% refirió que no siempre esos recursos garantizan el trabajo en equipo, ya que depende del tipo de estrategia que se utilice.

Se concluye que los recursos de gamificación que emplean los educadores promueven el trabajo en equipo, esto a su vez favorece el aprendizaje colaborativo y participativo de los estudiantes.

8. ¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes durante la utilización de las herramientas?

Cuadro N° 13. Actitud de los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Positiva	5	100%
Negativa	0	0%
Total	5	100%

Análisis e interpretación

El 100% de la muestra indicó que la actitud de los estudiantes al emplear estrategias de gamificación es positiva, aunque al principio puede observarse resistencia y confusión, terminan motivándose y comprometiéndose con la actividad.

Se concluye que efectivamente las estrategias de gamificación desarrollan motivación y compromiso en los estudiantes, sin embargo, al ser una herramienta innovadora a la que los estudiantes no están acostumbrados. Por lo tanto, deben atravesar un proceso de adaptación en el que se puede presentar cierta resistencia al cambio.

9. ¿Cree que las herramientas que utiliza son las más adecuadas para lograr el aprendizaje de sus estudiantes?

Cuadro N° 14. Herramientas adecuadas para el aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
A veces	2	20%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes indicó que considera que las herramientas que ha empleado son adecuadas para el aprendizaje y el 40% manifestó que solo algunas veces, ya que en parte depende de las características de los alumnos.

Al igual que en casos anteriores la obtención de los objetivos de aprendizaje depende la estrategia que se seleccione. Es necesario realizar pruebas pilotos o evaluar periódicamente para determinar la eficacia del recurso que se implemente.

10. ¿Ha logrado cumplir los objetivos de la asignatura mediante las herramientas que emplea?

Cuadro N° 15. Cumplimiento de los objetivos de la asignatura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	20%
No	2	40
A veces	2	40%
Total	5	100%

Elaborado por: Katherine Caiza

Análisis e interpretación

El 40% de los docentes mencionó que no están seguro de que han logrado cumplir los objetivos de las asignaturas ya que, no todas las herramientas son efectivas. El 40% refirió que solo algunas veces se logran los objetivos y el 20% que si los han alcanzado.

En tal sentido, el logro de los objetivos de la asignatura depende de las necesidades de los estudiantes y de la capacidad del docente para seleccionar la estrategia que pueda cubrir estos requerimientos.

Encuesta a los estudiantes

Cuadro N° 16. Análisis de frecuencia de la escala tipo Likert

Ítems	De acuerdo	Algo de acuerdo	No estoy de acuerdo	TOTAL
1. ¿Estás de acuerdo que tu docente emplee juegos como emparejamiento de palabras y tarjetas rápidas (<i>flash cards</i>) para aprender inglés?	16	53	1	70
2. ¿Estás de acuerdo que tu docente emplee plataformas virtuales con juego como emparejamiento de palabras y <i>flash cards</i> para evaluarte?	62	7	1	70
3. ¿Estás de acuerdo con participar en clases virtuales?	68	2	0	70
4. ¿Consideras que es más fácil aprender palabras en inglés mientras juegas?	68	2	0	70
5. ¿Consideras que es fácil aprender empleando plataformas digitales?	68	2	0	70
6. ¿Tu docente explica de manera clara y sencilla las instrucciones para realizar las actividades en la plataforma de Quizziz?	4	64	2	70
7. ¿Consideras que has aprendido nuevas palabras utilizando los juegos de la plataforma Quizziz?	10	59	1	70
8. ¿Te parecen divertidas y fáciles de realizar las actividades de la plataforma Quizziz?	52	12	6	70

9. ¿Utilizar los juegos para aprender satisface tus necesidades y expectativas de la asignatura?	54	13	3	70
10. ¿Recomendarías que se sigan implementando los juegos de emparejamiento y <i>flash cards</i> para aprender inglés?	53	9	8	70

Elaborado por: Katherine Caiza

Mediante el análisis de las frecuencias de la escala tipo Likert empleada para conocer la percepción de los estudiantes sobre el uso de la gamificación, se identificó que la mayoría de los alumnos obtuvieron respuestas entre los rangos de “estoy de acuerdo” y “algo de acuerdo”. Gran parte de los estudiantes indicó que esta algo de acuerdo con la utilización del juego *Flash cards* para el aprendizaje del idioma inglés. También señalaron con esta opción cuando se les preguntó sobre si las instrucciones del docente eran claras y si habían aprendido palabras con este método.

Partiendo de estos resultados, que el aprendizaje de los estudiantes ha sido moderado ya que consideran que no han aprendido lo suficientes con este tipo de estrategias. Se concluye que esto puede deberse al tipo de actividad y a las dudas que puede generar la explicación poco clara del docente. Por lo tanto, al realizar una propuesta de intervención para mejorar el proceso de aprendizaje debe basarse en la selección adecuada de los juegos que se emplearán al igual que las indicaciones deben ser las más sencillas para que los niños comprendan fácilmente.

Sin embargo, la mayoría de los estudiantes manifestaron que están de acuerdo con que sus docentes aticen juegos en plataformas digitales para enseñarles el idioma inglés. Debido a que consideran que este método cumple con sus necesidades y las exigencias de la asignatura.

Análisis cualitativo de la formulación del problema

Comprobación de las preguntas directrices

Para dar respuesta a la pregunta 1 **¿Qué actividades de gamificación utiliza el docente de idioma inglés en el contexto áulico?** se analizaron las interrogantes número 1,2 y 4 de las entrevistas a los docentes. Se determinó que la mayoría de los educadores utilizan estrategias de gamificación para las actividades áulicas. De igual forma emplean

diferentes plataformas digitales para tal fin como Quizziz, Zoom, Class Room. También se evaluaron los ítems de 1,2,3 de la encuesta realizada a los estudiantes. A partir de esto se concluyó que los estudiantes apoyan y participan en las actividades de gamificación por medio de plataformas virtuales.

Para responder a **la interrogante 2 ¿Cuál es el nivel de aprendizaje del idioma inglés que presenta los niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams?** Se analizaron las interrogantes 5,6,9 y 10 de la entrevista realizada a los docentes en las que se indicó que las estrategias que emplean ayudan a mejorar la participación de los estudiantes, sin embargo, no siempre se logran cumplir los objetivos de aprendizaje, ya que esto dependen de la estrategia que se seleccione. En cuanto a la percepción de los estudiantes se evaluaron los ítems 5,7 y 9 de la encuesta aplicada, se determinó que la mayoría de los alumnos indicaron que la mayoría de las veces la gamificación le ayudado a aprender palabras en inglés, también se mencionó que se adaptan fácilmente a las plataformas.

Para responder **la interrogante 3 ¿La escasa aplicación de la gamificación como estrategia para el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams, limita el aprendizaje de esta lengua?** Se evaluaron los resultados del pre test, como se indicó en la metodología la prueba se evaluó sobre un puntaje de 400 y un rendimiento del 100%. Luego de su aplicación se determinó que la media del puntaje se encontraba por debajo de 300 y el rendimiento del 52% por lo que el aprendizaje era limitado.

Análisis cuantitativo para la comprobación de hipótesis

En el presente estudio se planteó como hipótesis alternativa **La utilización de la gamificación como recurso didáctico mejorará el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años del instituto Eduteams** y como hipótesis nula **La utilización de la gamificación como recurso didáctico no mejorará el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años del instituto Eduteams.**

Para la comprobación de las mimas se realizó un pre y postest basados en la aplicación de la propuesta de gamificación. Se realizó la comparación de medias por medio de la prueba t student para muestras independientes, obtenido los siguientes resultados.

Cuadro N° 17. Comparación de medias pre y post test

Estadísticas de grupo					
	Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Porcentaje	Pre test	35	52,3429	9,52379	1,60981
	Post test	35	87,3429	7,92870	1,34019
Puntaje	Pre test	35	268,0000	,00000	,00000
	Post test	35	349,3714	31,71480	5,36078

Elaborado por: Katherine Caiza

Al analizar los resultados reflejados en el cuadro 12 se observó que hubo una diferencia en los promedios antes y después de aplicar la propuesta, el puntaje y porcentaje de rendimiento para las pruebas se incrementó luego de emplear la gamificación.

Cuadro N° 18. Resultados t student para muestras independientes

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	T	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Puntaje	Se asumen varianzas iguales	,032	,858	-16,709	68	,000	-35,00000	2,09467	-39,17984	-30,82016

	No se asumen varianzas iguales			- 16,709	65,837	,000	-35,00000	2,09467	- 39,18233	- 30,81767
Porcentaje	Se asumen varianzas iguales	149,380	,000	- 15,179	68	,000	-81,37143	5,36078	- 92,06870	- 70,67416
	No se asumen varianzas iguales			- 15,179	34,000	,000	-81,37143	5,36078	- 92,26584	- 70,47701

Para determinar si este incremento fue significativo se evaluaron los resultados de la t student para muestras independientes, identificando que las varianzas no son iguales, por lo tanto, se concluye que esto se debe a la influencia de la gamificación.

Conclusiones

Conforme a los resultados obtenidos luego de la aplicación de los instrumentos de levantamiento de información cualitativos y cuantitativos, la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 7 años, pero, es importante acotar que para lograr un efecto positivo se deber realizar un diagnóstico previo para identificar las necesidades y preferencia de los estudiantes. De este modo el docente podrá elegir las estrategias y/o recurso que más se adapte a los objetivos y motivaciones de los alumnos.

La mayoría de los docentes entrevistados en el presente estudio emplean actividades de gamificación como complemento del proceso de aprendizaje. Aunque utilizan diferentes plataformas, la que se emplea con mayor frecuencia es Quizziz en la cual pueden realizar tanto actividades formativas como evaluativas diseñando diferentes juegos didácticos.

Referente al nivel de conocimiento de los estudiantes, se determinó que antes de la aplicación de la gamificación era del 52,34%, incrementándose posteriormente 87,34%. Estos resultados permitieron determinar que el uso de la gamificación fue factible para mejorar el rendimiento de los alumnos

A partir de los datos obtenidos de la recolección de información se desarrolló una propuesta que tuvo como finalidad crear una guía para el uso de la plataforma Classcraft por parte de los docentes. En la misma realizas actividades distribuidas por sesiones en las que se abordarán temas que contribuyen a alcanzar las competencias del nivel Starters, los temas se seleccionaron de acuerdo a lo establecido con el marco común europeo.

Finalmente, al hacer la comprobación de hipótesis luego de aplicar la propuesta de intervención se determinó que la gamificación como recurso educativo para la enseñanza del idioma inglés, impacta de manera positiva en el aprendizaje de los niños, debido a que se determinó que hubo diferencias significativas en el rendimiento de los estudiantes, el cual se incrementó luego de realizar las actividades de gamificación.

Recomendaciones

Se recomienda a la institución evaluar periódicamente la percepción de los docentes y estudiantes sobre el uso de estrategias innovadoras para el aprendizaje del idioma inglés como la gamificación. De tal modo, que las actividades escolares se adapten a las necesidades de los alumnos.

Se recomienda a los docentes realizar la planificación de las actividades de acuerdo con los métodos a los que mejor respuesta ofrezcan los estudiantes con la finalidad de mejorar y fortalecer el rendimiento académico.

Es necesario que los docentes expliquen de manera clara y sencillas las instrucciones para realizar las actividades, debido a que se observó que los alumnos en algunos casos no comprenden a la perfección las actividades que deben realizar, por lo tanto, esto puede influir en la adaptación a las plataformas.

De manera regular es necesario que los estudiantes formen parte de prácticas complementarias como la gamificación para aprender de manera divertida el idioma inglés, la gamificación favorece el aprendizaje significativo y activo.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título: THE FUN ADVENTURE OF LEARNING. Plataforma de juegos didácticos para el aprendizaje del idioma inglés diseñada para niños de 7 años.

Datos Informativos

Institución: “Eduteams”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: La Argelia

Dirección: Oriente Quiteño

Sección: Vespertina

Número total de estudiantes: 70

Tipo de plantel: Particular

Teléfono: 098 743 9799

Contexto de Aplicación de la Propuesta

La propuesta diseñada se llevará a cabo en la escuela de idiomas “Eduteams”, ubicada en Provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia la Argelia. Cuenta con una población estudiantil de 70 alumnos, el personal está conformado por 5 docentes y 5 autoridades. El objeto de la institución es la enseñanza de idiomas entre ellos el inglés. Como se sabe, en la actualidad el dominio de esta lengua se ha convertido en una de las principales competencias que debe adquirir el ser humanos. Por lo tanto, es necesario, estimular su aprendizaje desde edades tempranas.

La institución cuenta con profesionales capacitados y calificados para enseñarle a los estudiantes el idioma inglés, además las políticas administrativas ofrecen diferentes formas de financiamientos que permiten que los alumnos puedan acceder a las clases y aprender más de una lengua. Además, las modalidades de las clases vuelven más accesible el aprendizaje debido a que cuentan con clases presenciales y online. Sin embargo, se detectó que existen problemas de motivación e interés en el estudiantado, situación que interfiere en el logro de los objetivos y competencias académicas.

A través de la recolección de datos se identificó se requiere de una innovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Las clases de inglés que se realizan de manera

tradicional con escasos recursos didácticos pueden tornarse aburrida y poco atractivas para los estudiantes, sobre todo cuando se trata de niños. La práctica académica en la actualidad requiere que se empleen métodos innovadores que vaya más allá de solo aprender a leer y escribir oraciones en un cuaderno.

Es por ello, que emplear nuevas estrategias pedagógicas como la gamificación permiten potenciar el aprendizaje. Por medio de dinámicas y juegos, los estudiantes pueden ir desarrollando habilidades que les ayude a la comprensión de palabras, a expresar las ideas en inglés y poder comunicarse efectivamente. Al crear un entorno virtual, como una plataforma basada en esta estrategia, los alumnos adquieren además competencias digitales que también son necesarias en la sociedad actual.

La plataforma empleada para desarrollar las actividades basadas en la gamificación, además de permitir la enseñanza de los contenidos, ofrece la posibilidad de que se realicen las evaluaciones para el seguimiento y valoración del aprendizaje de los estudiantes. Es importante enfatizar que, los docentes deben realizar actualizaciones periódicas sobre el uso de plataformas digitales y estrategias de gamificación, con el propósito de determinar los contenidos que se pueden abordar, las actividades y la forma de evaluación.

Por lo tanto, la presente propuesta está orientada a explicar de manera detallada cuáles son las estrategias que debe seguir el docente para lograr que los niños aprendan el idioma inglés. Por medio de la guía se exponen los contenidos que se abordaran, el tipo de actividades, duración y las evaluaciones.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Diseñar una guía de trabajo para la aplicación de la gamificación en el aprendizaje del idioma en inglés en niños de 7 años mediante la utilización de una plataforma digital.

Objetivos Específicos

- Determinar los contenidos que se abordarán en la plataforma digital para el aprendizaje del idioma inglés.

- Indicar las estrategias y actividades que se realizan en la plataforma para el aprendizaje del idioma inglés.
- Promover la difusión de esta propuesta para replicarla en diferentes cursos para el aprendizaje del idioma inglés.

Análisis de Factibilidad

La determinación de la factibilidad de desarrollar y aplicar la propuesta de utilizar una plataforma digital con actividades basadas en la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés para niños de 7 años, se realizó mediante el análisis de los siguientes aspectos:

- Socioeducativa: por medio del desarrollo de habilidades que permitan que los estudiantes logren un dominio adecuado del idioma inglés, se logra mejorar e innovar el proceso educativo. A través de la gamificación se promueve la estimulación, motivación e interés de los estudiantes por aprender esta lengua. De igual forma, el uso de plataformas digitales ayuda a que los estudiantes se familiaricen desde edades tempranas con el uso de este tipo de herramientas. Además, permite que los docentes puedan realizar diferentes estrategias y evaluar de manera dinámica la evolución de los niños.
- Familiar: la familia es un componente fundamental para la educación de los niños, el apoyo y acompañamiento familiar contribuye a que los estudiantes adquieran conocimiento de manera eficaz, debido que en los hogares se pueden reforzar los contenidos vistos en clases. Al emplear como recurso académico las plataformas digitales interactivas, con actividades dinámicas, los padres y representantes pueden ayudar a sus hijos a la resolución de las mismas y supervisar el proceso de aprendizaje.
- Institucional: el uso de herramientas innovadoras como la gamificación para el aprendizaje del idioma inglés, permite que la institución pueda mejorar sus recursos educativos. Además, ayuda a que se pueda trabajar de manera conjunta tanto los docentes como los padres de familia para el logro de los objetivos académicos.
- Económico: no se requiere de una inversión que genere costos para la institución o los docentes, ni tampoco gastos adicionales para el estudiante. Una de las

ventajas de utilizar este tipo de herramientas como las plataformas digitales es que no generan costos, por lo tanto, son accesibles para que las instituciones puedan emplearlas y mejorar el proceso de enseñanza.

- Legal: el diseño de la presente propuesta se ha realizado a tendiendo a los estatutos legales del país como lo son la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural y Código de la Niñez y Adolescencia, cuya función es garantizar los derechos fundamentales de los niños y su educación.

Fundamentación Científico Técnica

Pasos para elaborar una Guía de trabajo para una plataforma digital basada en la gamificación

Para trabajar de manera coordinada y estructurada en la plataforma digital, es necesario definir cada uno de los aspectos que se mencionan a continuación.

Para estructurar y elaborar una propuesta se requiere o recomienda tomar en cuenta los siguientes apartados:

- Título de la guía: es uno de los pasos fundamentales, la guía debe presentar un nombre atractivo y que pueda describir de manera general el objeto de la misma.
- Introducción: tiene como finalidad describir de manera clara y concisa el objeto de la propuesta y la importancia de su aplicación.
- Contenido: tiene como finalidad indicar al lector como se aplicará la guía, detallando las actividades que se realizarán para promover el aprendizaje del idioma inglés y los recursos necesarios para ello.
- Administración de la propuesta: se encarga de definir los recursos humanos que son necesarios para ejecutar las actividades.
- Evaluación: se expone el método y el instrumento que se aplicará para realizar el diagnóstico inicial de los estudiantes, así como la evaluación final para determinar si la plataforma y las estrategias empleadas tuvieron efecto en el aprendizaje del idioma inglés.

Metodología y Estructura de la Propuesta

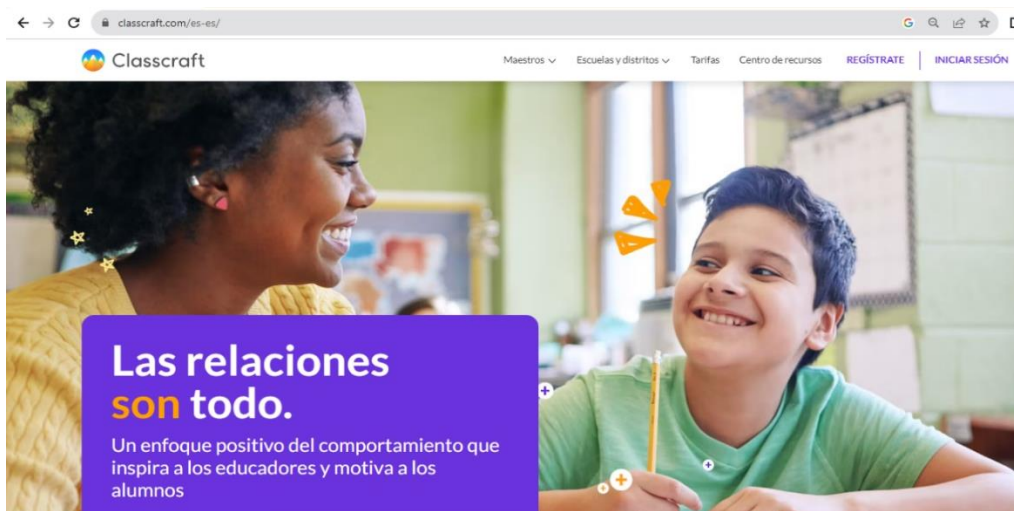
Es importante mencionar que la presente guía tiene como finalidad estructurar los contenidos y actividades que serán realizadas con ayuda de la plataforma digital basada en la gamificación. Está orientada para ser aplicada mediante un método práctico para desarrollar habilidades que ayuden en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de 7 años. En la plataforma se abordarán los temas de: números, colores, responder información, personal y vocabulario. Para cada contenido se llevarán a cabo dos sesiones de 45 minutos, para un total de ocho talleres consecutivos. Se realizará una evaluación antes y después para evaluar el rendimiento de la estrategia empleada.

Los contenidos seleccionados para el realizar las sesiones de la presente propuesta fueron extraídos del Marco Común Europeo, debido a que se trata de un instituto de idiomas. No se consideró el currículo nacional para las lenguas extranjeras. Es importante mencionar que la guía que se ha diseñado tiene como finalidad indicarle al docente como hace uso de la plataforma interactiva ClassCraft. De igual forma, las actividades diseñadas y los contenidos seleccionados tienen como finalidad desarrollar las 4 habilidades básicas para los estudiantes de nivel Starters las cuales son:

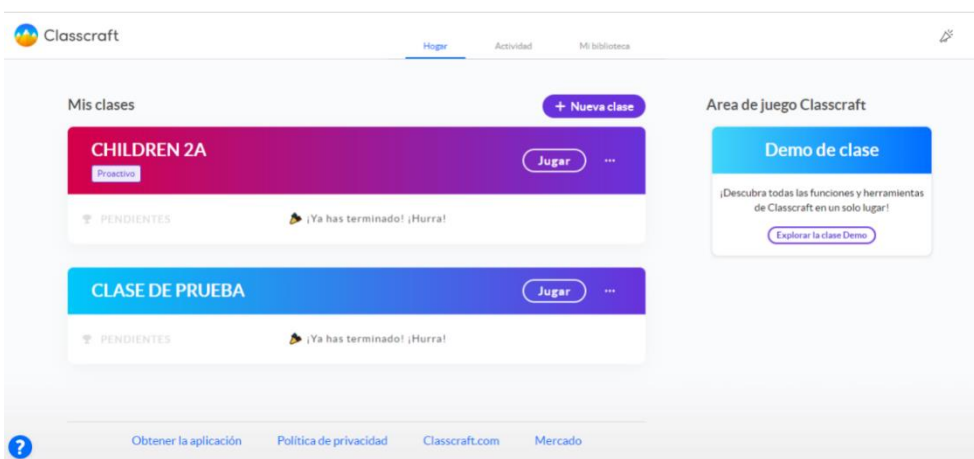
- Comprensión auditiva (Listening)
- Expresión oral (Speaking)
- comprensión de lectura (Reading)
- Expresión escrita (Writing).

La guía se ha estructurado en cuatro etapas: planificación que consiste en la selección de los contenidos para las sesiones de aprendizaje. La segunda etapa es la socialización, en la cual los docentes deben incorporar las actividades a la plataforma, como se indica en el cuadro 14 estas fueron divididas en 4 talleres compuesto de 2 sesiones cada uno pasa un total de 8 actividades orientadas a abordar: el reconocimiento, la pronunciación y la escritura. La tercera etapa es la ejecución, en la cual deben realizarse las actividades adjuntas en la plataforma mediante la supervisión del docente. Por ultimo se ejecuta la fase de evaluación. En los siguientes esquemas se ejemplifica el uso de la plataforma:

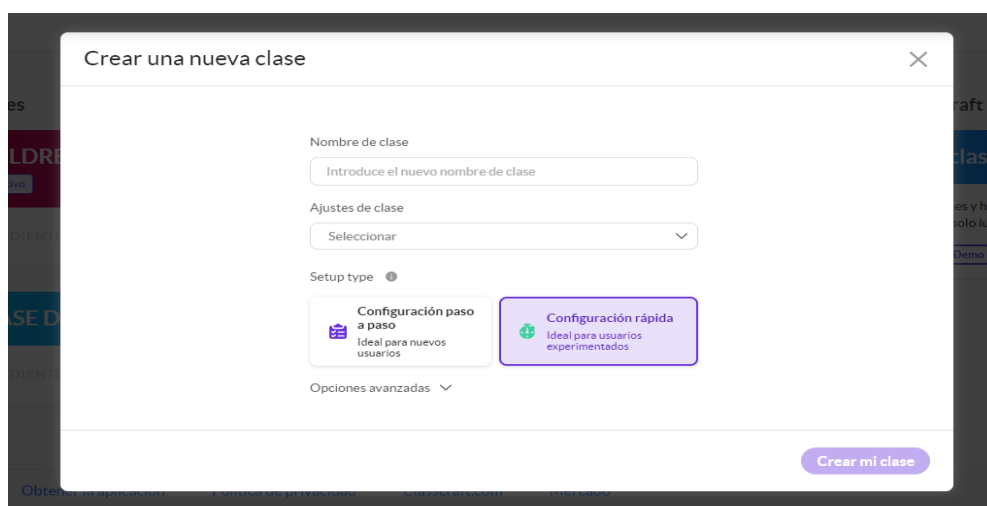
Para ingresar a la plataforma los docentes deberán ingresar al enlace: <https://app.classcraft.com/>, el cual lo dirigirá a la siguiente pantalla.



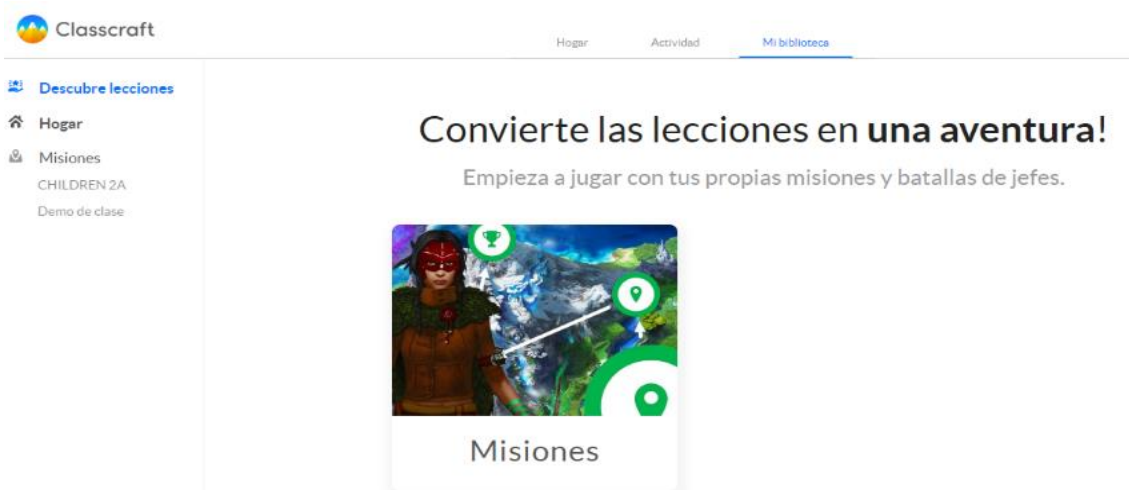
Allí debe ingresar su usuario (correo electrónico) y su contraseña. Una vez ingresados se encontrarán con la siguiente ventana, donde podrá configurar su perfil de usuario.



Este menú ofrece tres accesos principales el primero Hogar o Home ofrece la opción de crear una nueva clase como se indica en la siguiente figura. En esta ventana el docente podrá configurar la nueva clase para sus estudiantes.



Las clases y actividades creadas por los docentes se pueden visualizar en el acceso de biblioteca como se muestra a continuación.



En esta sección se les indicará a los docentes que organice las sesiones de acuerdo a los contenidos.

Cuadro N° 1 Estructura de la guía

GUÍA PRÁCTICA				
Taller	Objetivo	Dimensiones	Actividad	Evaluación
TALLER 1				
Aprendiendo los números	Aprendizaje de los números en inglés del 1 - 20	Reconocimiento	Sesión 1: Flash Card.	Pre y post test
		Pronunciación		
		Escritura	Sesión 2: Emparejamiento	
TALLER 2				
Aprendiendo los colores	Aprendizaje de los colores y su relación con el contexto y la realidad de los estudiantes	Reconocimiento	Sesión 1: Flash Card.	Pre y post test
		Pronunciación		
		Escritura	Sesión 2: Emparejamiento	
TALLER 3				
Aprendiendo a expresarme	Responder cuestionamientos personales, para aprender a comunicar e ideas, dar respuestas claras	Reconocimiento	Sesión 1: Flash Card.	Pre y post test
		Pronunciación		
		Escritura	Sesión 2: Emparejamiento	

		Comunicación y expresión		
TALLER 4				
Aprendiendo palabras	Incrementar y enriquecer el vocabulario	Reconocimiento	Sesión 1: Flash Card.	Pre y post test
		Pronunciación		
		Escritura	Sesión 2: Emparejamiento	
		Comunicación y expresión		

Elaborado por: Katherine Caiza

Plan de acción

Cuadro N° 2 Plan de acción

ETAPAS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADOR DE LOGRO
PLANIFICACIÓN	Determinar los contenidos que deben ser parte del aprendizaje básico del idioma inglés.	Se realizará una búsqueda de los principales temas y estrategias que deben incorporarse a la plataforma digital.	<ul style="list-style-type: none"> • Bases de datos de la literatura • Ficha bibliográfica 	Valorización del fundamento teórico de la guía y plataforma de gamificación.
SOCIALIZACIÓN	Incorporar los contenidos y actividades a la plataforma digital. Diseñar la guía para el desarrollo y evolución de la guía por parte de los docentes	Programar en la plataforma las actividades que deben realizar los estudiantes con las fechas indicadas. Diseñar y fundamentar la guía que servirá de apoyo a los docentes y la institución para la utilización de la plataforma.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Internet • Guía elaborada 	Adaptación de los docentes a la utilización de los recursos de la plataforma
DIGITALIZACIÓN	Realizar las actividades cargadas en la plataforma digital según las estrategias de gamificación Seguir las instrucciones especificadas en la guía para su utilización.	Los estudiantes realizarán en cada taller las actividades indicadas en la plataforma. Los docentes realizarán el acompañamiento de los estudiantes según las actividades establecidas en la guía.	<ul style="list-style-type: none"> • Guía realizada • Plataforma digital 	Adaptaciones de docentes y estudiantes a la plataforma

EVALUACIÓN	Evaluar el impacto de las actividades realizadas en la plataforma según la gamificación	Aplicar los instrumentos de evaluación para determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Internet • Plataforma • Cuestionarios 	Los estudiantes reconocen los números, palabras, colores y expresan ideas
-------------------	---	---	--	---

Elaborado por: Katherine Caiza

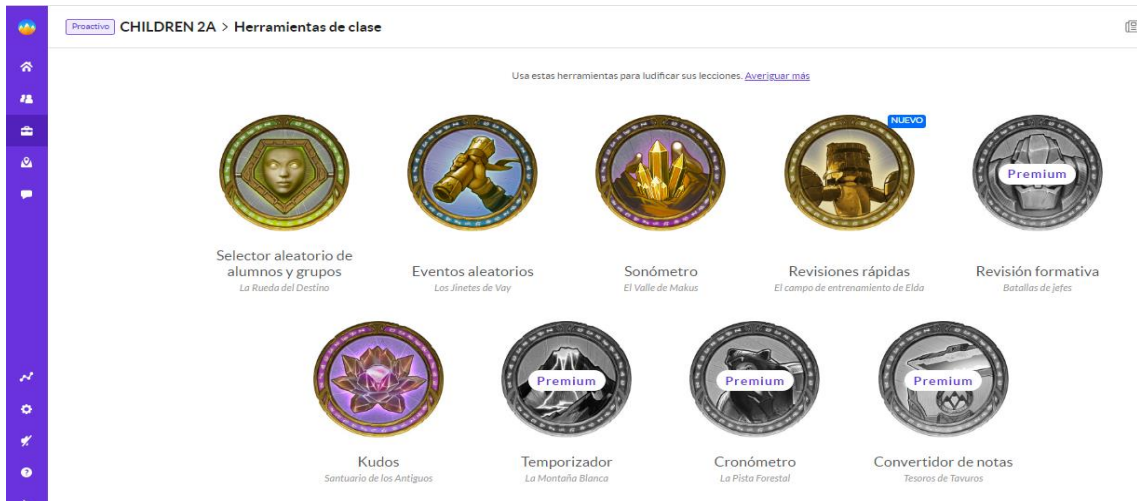
A continuación, se muestra como está diseñada la plataforma para trabajar con estudiantes de 7 años de la institución Eduteams.

Los estudiantes trabajarán en equipos, de esta manera se fomenta las actividades colaborativas.

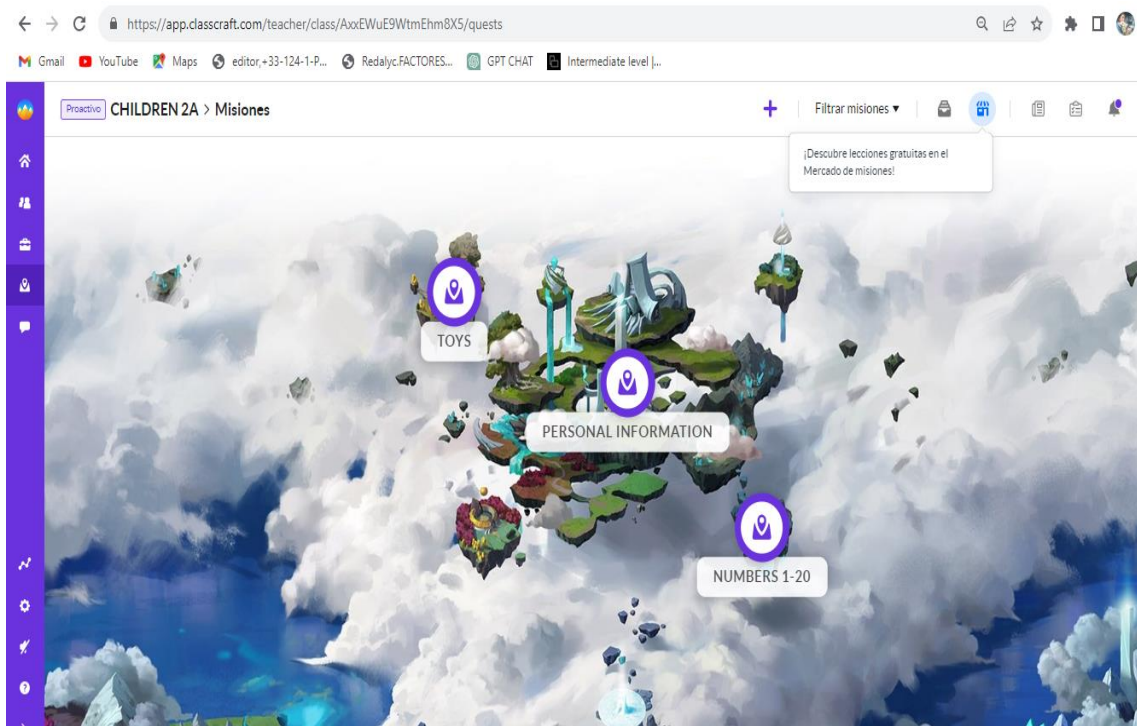
Alumno	Asente	Proyecto	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Créditos	Salud
Audelia, Priscila	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Barrantes, Andrés	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Casta, Lucio	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Casta, Sandra	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Garco, Adrián	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Hernández, Alvaro	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Montero, María	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Mosquera, Dennis	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Morales, Alejandra	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Navarrete, Allison	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Rincón, Maritza	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Rubio, Esthela	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Rodríguez, Tania	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Romero, Esteban	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Sáenz, Juan	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Torres, Fernando	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Vivas, Martín	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️

Alumno	Asente	Proyecto	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Créditos	Salud
Alba, Martínez	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Araki, Charita	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Daniela, Mónica	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Davila, Estrella	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Espinosa, Alejandro	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Florencia, Aguilar	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Jankel, Liza	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
José, Campos	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
María, Siro	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Mattos, Andrés	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Mattos, Otilio	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Nicolini, Dora	<input type="checkbox"/>	Guardán	1	350	10	1	❤️
Paula, Lozada	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Saraki, Lara	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Sebastián, Haro	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Stephanie, Parodi	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️
Valentina, López	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	1	❤️
Valery, Tafilo	<input type="checkbox"/>	Mapa	1	350	10	1	❤️

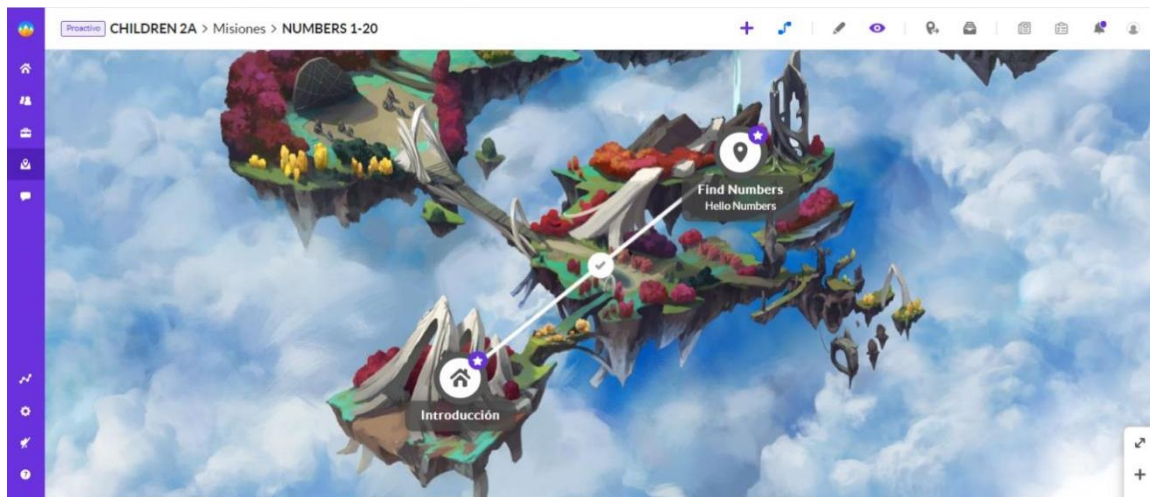
Las herramientas de la clase, que cada docente podrá activar de acuerdo a las actividades a realizar.



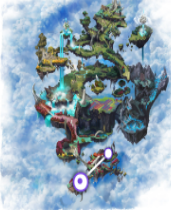
Las misiones creadas para los niños de 7 años.



En cada misión se desarrollan los temas para los 4 talleres que indica la guía.



Proactivo CHILDREN 2A > Misiones > NUMBERS 1-20 > **Introducción**



Introducción

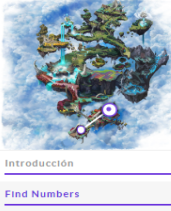
Information general | **Historia**

"The Search for the Lost Treasures"

Long ago, in a magical realm called Numeralia, there were legendary treasures that could only be found by those who mastered numbers in English. The king of Numeralia, a wise magician named Numerius, has lost his valuable medallion of numerical wisdom, and the only way to recover it is by overcoming a series of mathematical challenges.

Introduction | **Find Numbers**

Proactivo CHILDREN 2A > Misiones > NUMBERS 1-20 > **Find Numbers**



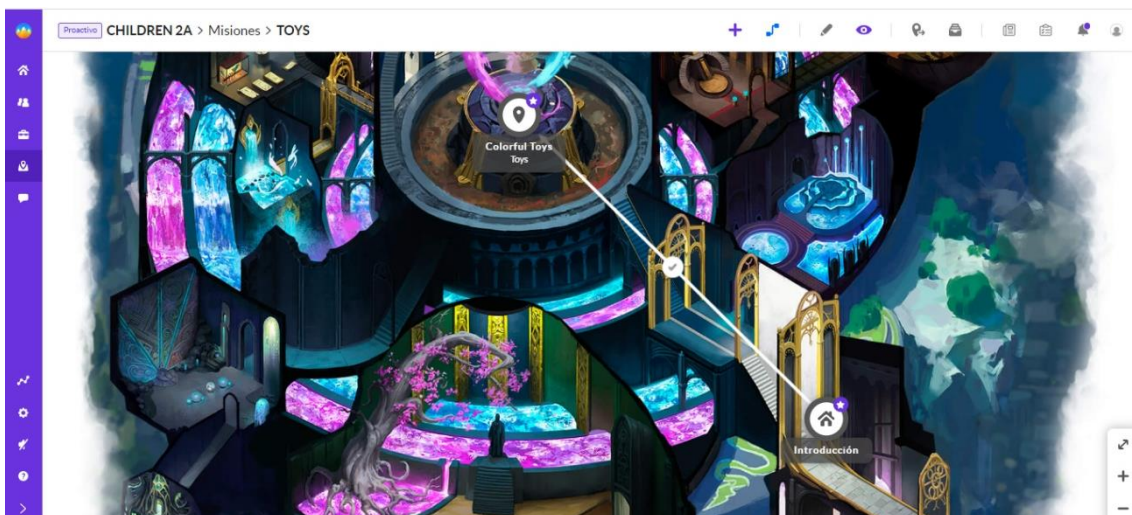
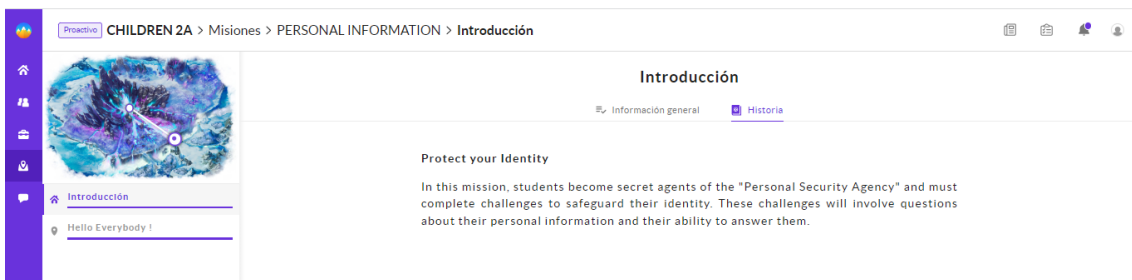
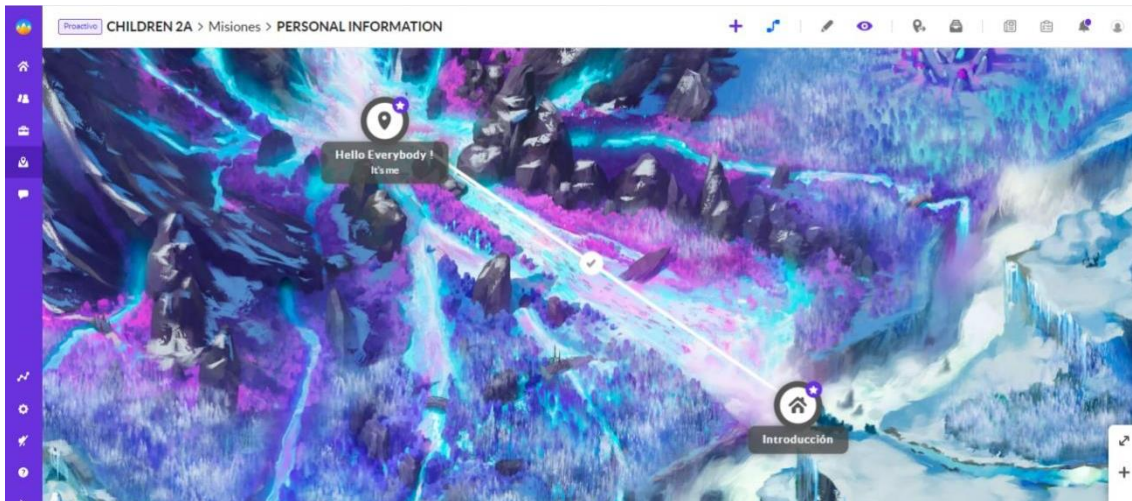
Find Numbers

Information general | **Historia** | Tarea | ajustes

In Numeralia's magical realm, English numbers unlocked mysteries. King Numerius, a wise magician, had a lost medallion with magic. To find it, master English numbers, work as a team, and earn unique powers.

Introduction | **Find Numbers**

En cada misión existe una historia, se indica la misión y la tarea a realizar.



Se toma en cuenta las siguientes rúbricas para la producción oral y escrita.

ORAL RUBRIC

NOMBRE:

Range/ criterial	Excellent /2	Good /1,5	Regular /1	Insufficient/deficient /0,5	Score	Observations
Pronunciation, fluency	-Completely understandable -Good accent -Does not hesitation	-It is mostly understandable -Some hesitation	-It is partially understood - Low fluidity - Use Spanish	-He or she tries, but is not able.		
Use of grammar	-Correctly use of grammar checked in class without errors.	-Correctly use of grammar with small errors that do not prevent its compression.	-Use grammar with errors that prevent its total compression.	- Grammar is not used correctly.		
Vocabulary	-Use correctly all vocabulary learned in class.	-Uses 80% of the vocabulary learned in class.	-Uses 50% vocabulary learned in class.	-Uses 25% of vocabulary learned in class.		
Content and preparation	-Fully fits the theme and level -It has practiced and prepared	-Fits the topic most of the time - It lacks practice	-The conversation does not follow the planned theme - It is not prepared	-He or she tries, but it has not prepared		
Non-verbal communication	-Be confident -Adequate posture and volume -Eye contact	- Proper posture - Makes eye contact almost always	-Inadequate posture -Often loses eye contact	- Inappropriate posture - Insecurity - Lack of eye contact		
Total /10						

WRITTEN RUBRIC

Range/ criterial	Excellent /2	Good /1,5	Regular /1	Insufficient/deficient /0,5	Score	Observations
Grammatical Accuracy and Structure	-Correctly use of grammar checked in class without errors.	-Correctly use of grammar with small errors that do not prevent its compression.	-Use grammar with errors that prevent its total compression.	-Grammar is not used correctly.		
Vocabulary and Lexical Range	-Use correctly all vocabulary learned in class.	-Uses 80% of the vocabulary learned in class.	-Uses 50% vocabulary learned in class.	- Uses 25% of vocabulary learned in class.		
Coherence and Cohesion	- Adequate coherence and cohesion.	- Almost adequate coherence and cohesion	- Inadequate coherence and cohesion	- Inappropriate coherence and cohesion		
Content and Development	-Fully fits the theme and level -It has practiced and prepared	Fits the topic most of the time - It lacks practice	-The conversation does not follow the planned theme - It is not prepared	-He or she tries, but it has not prepared		
Style and Register	-Adequate style and register.	-Almost adequate style and register.	-Inadequate style and register.	-Inaperopriate style and register.		
Total /10						

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, J. (2015). Literatura infantil. *Scielo*, 54 - 69.
- Benítez, M. E. (2017). La familia: Desde lo tradicional a lo discutible. *Revista Novedades en Población*, 22 - 31.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books.
- Cardona, S., & Barrios, J. (2015). Aprendizaje basado en problemas (ABP): el “problema” como parte de la solución. *Uniclombo*, 33 - 45. Recuperado el 01 de 08 de 2023, de <http://ies.unicolombo.edu.co/index.php/adelante-ahead/article/view/92>
- Caritas Felices. (Enero de 2021). *caritasfelices.com*. Obtenido de <https://www.google.com/search?q=escuela+para+padres&sxsrf=APq-WBveB5CQ6caUwoxVDcRv2WyWsl0-Zw:1646197008466&source=lnms&tbn=isch&sa>
- Castillo, A., Marina, R., & González, M. (08 de 2013). El aprendizaje significativo de la química: condiciones para lograrlo. (U. d. Zulia, Ed.) *19(2)*, 11 - 24. Recuperado el 29 de 10 de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73728678002.pdf>
- Castro, J. (2014). El desarrollo de la noción de espacio en el niño de Educación Inicial. *Acción pedagógica*, 77 - 88.
- CEPAL. (12 de 2022). *Bases de Datos y Publicaciones Estadísticas*. Obtenido de <https://statistics.cepal.org/portal/cepalstat/dashboard.html?theme=1&lang=es>
- Cillero, M. (2006). *EL INTERÉS SUPERIOR DEL NIÑO EN EL MARCO DE LA CONVENCIÓN INTERNACIONAL SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO*. Santiago: Sociedad de Ediciones Universidad Diego Postales.
- Contreras, R., & Eguía, L. (2016). “*Gamificación en Aulas Universitarias*”. Barcelona: Instituto de la Comunicación Universidad Autónoma de Barcelona.
- De la Torre, N., & Gil, M. (2015). *Metodología de la educación preescolar para el desarrollo cognoscitivo del niño de 0 a 7 años*. Caracas: Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio.
- Deobold, B., Van, D., & William, M. (2016). *Manual de técnica de la investigación educacional*. Buenos Aires: Pearson.
- Ecuador, Asamblea Nacional. (25 de 08 de 2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de Registro Oficial No. 572: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

- EF English Proficiency Index. (01 de 2023). *6 países de América Latina que hablan el mejor inglés como segundo idioma*. Obtenido de <https://www.ef.com.ec/epi/about-epi/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20EF%20EPI%3F,dominio%20de%20ingl%C3%A9s%20>
- Epstein, J., & Van Voorhis, F. (2001). More than minutes: teachers' roles in designing homework. *Educational Psychologist*, 181 - 193. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2957749&pid=S0718-0705201600020002600027&lng=es
- Escorcia, L., Díaz, L., & Del Valle, P. (2022). *Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento en los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés*. Barranquilla: Corporación Universidad de la Costa. Recuperado el 1 de 08 de 2023, de <https://hdl.handle.net/11323/9098>
- Fundación Primeros Pasos. (Enero de 2022). *primerospasos.ec*. Obtenido de <https://www.google.com/search?q=Principio+de+la+Formaci%C3%B3n+Espiritual+Emocional+en+los+Hijos&sxsrf=APq-WBuOKGukkgTP1jkietjQYGDWEN6y0g:1646236582724>
- García, E., García, A., & Reyes, A. (2014). Relación Maestro Alumno y sus Implicaciones en el Aprendizaje. *RA XIMHA*, 279 - 290.
- García, L. (2016). *Uso y aplicaciones de la pedagogía*. Barcelona: USMDP.
- Gee, J. P. (2014). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe.
- Gualpa, D., & Guevara, A. (01 de 2023). Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en el Aprendizaje Significativo en niños de séptimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa "Humberto Vacas Gómez" período 2022 -2023. Quito, Ecuador: UCE. Recuperado el 02 de 08 de 2023, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/31006>
- Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw Hill.
- Hsin, W., Huang, Y., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification Of Education. *Research Report Series*, 1 -26.
- INEVAL. (Agosto de 2021). *INEVAL*. Obtenido de www.evaluacion.gob.ec/ineval
- Jiménez, J. (2014). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *CSICSIF*, 2 - 14.

- Kapp, K. M. (2017). The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based methods and strategies for training and education. *Pfeiffer*, 15 - 33.
- Labrador, E. (2016). “Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para Mejorar la Experiencia Docente”. *RIED, Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 125 - 142. Recuperado el 12 de 07 de 2023, de redalyc.org/pdf/3314/331445859008.pdf
- Marqués, P. (2012). Impacto de las Tic en educación. Funciones y limitaciones. *Revista de Investigación 2000*, 39 - 45.
- Martínez, A. (2011). El papel de la familia y la escuela en la educación actual. *Actualidad Educativa*, 115 - 123.
- Martínez, G., & Lopez, G. (26 de 09 de 2021). Aprendizaje basado en problemas como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades de lectura en inglés como lengua extranjera. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado el 04 de 08 de 2023, de <https://repository.ucc.edu.co/items/be5076b0-8c6d-43cb-8658-31f15b67b27d>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (11 de 2019). *Estatuto Orgánico por Procesos del Ministerio de Educación*. Obtenido de [https://www.ces.gob.ec/lotaip/Anexos%20Generales/Literal%20a1\)%20Estatuto%20Org%20C3%A1nico%20por%20Procesos%20del%20Consejo%20de%20Educaci%C3%B3n%20Superior.pdf](https://www.ces.gob.ec/lotaip/Anexos%20Generales/Literal%20a1)%20Estatuto%20Org%20C3%A1nico%20por%20Procesos%20del%20Consejo%20de%20Educaci%C3%B3n%20Superior.pdf)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (12 de 2021). *Lengua extranjera*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-extranjera/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (01 de 2023). *Estadísticas educativas*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/datos-abiertos/>
- Ministerio de la Cultura y Deporte. (20 de Febrero de 2015). (R. O. 255, Ed.) Obtenido de <https://www.deporte.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/03/Ley-del-Deporte.pdf>
- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado el 01 de 08 de 2023, de <https://core.ac.uk/download/pdf/222740835.pdf>

- Pasmanik, D., & Cerón, R. (2015). Las prácticas pedagógicas en el aula como punto de partida para el análisis del proceso enseñanza-aprendizaje: un estudio de caso en la asignatura de química. *Estudios pedagógicos*, 31(2), 71 - 87.
- Sánchez, A. (2009). Acoso escolar y convivencia en las aulas: manual de prevención e intervención. *Formación Alcalá*, 13 - 30.
- Sovero, J. (2015). “Influencia de la Motivación en el Rendimiento Académico de Estudiantes de la Universidad Continental”. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 32 - 35.
- Sutton, B., Bruner, J., Jolly, A., & Sylva, K. (1978). Play: Its Role in Development and Evolution. *Journal of Aesthetic Education*, 126.
- Touriñán, J. M. (2010). *Artes y educación. Fundamentos de pedagogía mesoaxiológica*. Coruña: Netbiblo.
- UNESCO. (05 de 2017). *Estrategia del Unesco sobre la salud y educación*. Recuperado el 08 de 11 de 2022, de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246453_spa
- Velez, P., Hernández, O., & Gaviria, C. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos. *Revista electrónica de Investigación educativa*, 1 -10. doi:doi:10.24320/redie.2019.21.e12.2024
- Vera, E. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés en estudiantes de primaria*. Quito: Repositorio Digital PUCE. Recuperado el 02 de 08 de 2023, de <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2375>
- Villalustre, L., & Moral, E. (2016). “Gamificación: Estrategia para Optimizar el Proceso de Aprendizaje y la Adquisición de Competencias en Contextos Universitarios”. *Digital Education Review*, 77 - 85.
- Wallon, H. (2009). *La evolución sicológica del niño*. Madrid: Editorial Grijalbo.
- Zapateiro, C. (2018). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *TED*, 119 - 136.

ANEXOS

Autorización del instituto “Eduteams”



INSTITUTO DE IDIOMAS EDUTEAMS

Quito, 28 agosto 2023

Licenciada
Katherine Raquel Caiza Jaya
PROFESORA
INSTITUTO DE IDIOMAS
EDUTEAMS
Ciudad. -

Señorita licenciada:

En atención a su oficio de fecha 28 agosto 2023, en el que solicita se autorice el permiso respectivo para aplicar una entrevista a los docentes del instituto y una encuesta a los estudiantes de la sección vespertina de forma online, material requerido para completar su trabajo de investigación de estudios.

Una vez revisados los instrumentos a aplicarse, me permito comunicarle que usted cuenta con la **AUTORIZACIÓN** de esta coordinación para que proceda a aplicar la entrevista y la encuesta a docentes y estudiantes del instituto de idiomas.

Así mismo agradeceré se me dé a conocer los resultados obtenidos.

Atentamente.

Lic. Melani Alejandra Moreno Jurado
COORDINADORA ACADÉMICA

Validación de instrumentos por expertos

Entrevista a docentes



ANÁLISIS DEL PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO VIGENTE PARA EL ADECUADO DESENVOLVIMIENTO ESCOLAR

Autor: Katherine Raquel Caiza Jaya

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Entrevista realizada para analizar la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años.

Nombre del validador /a: M. Sc. Francisco Dillon Fecha: 13 de septiembre del 2023

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

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento entrevista.

Llene la matriz siguiente de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios por evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			X
2	X		X		X		X		X			X
3	X		X		X		X		X			X
4	X		X		X		X		X			X
5	X		X		X		X		X			X
6	X		X		X		X		X			X
7	X		X		X		X		X			X
8	X		X		X		X		X			X
9	X		X		X		X		X			X
10	X		X		X		X		X			X
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	<u>MSc. Francisco Dillon</u>				Cédula	1720080983		Fecha	13-09-2023			
Firma					Teléfono	0996315603		Mail	franciscodillon@uni.edu.ec			

Validación de instrumentos por expertos

Encuesta a estudiantes



ANÁLISIS DEL PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO VIGENTE PARA EL ADECUADO DESENVOLVIMIENTO ESCOLAR

Autor: Katherine Raquel Caiza Jaya

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta realizada para analizar la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años.

Nombre del validador /a: M. Sc. Janio Jadán Fecha: 21 de septiembre del 2023

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

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

Ítem	Criterios por evaluar												
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		X		X				X
2	X		X		X		X		X				X
3	X		X		X		X		X				X
4	X		X		X		X		X				X
5	X		X		X		X		X				X
6	X		X		X		X		X				X
7	X		X		X		X		X				X
8	X		X		X		X		X				X
9	X		X		X		X		X				X
10	X		X		X		X		X				X
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para su llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (Marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable		X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validado por	M. Sc. Janio Jadán				Cédula	1802152668		Fecha	21/09/2023				
Firma					Teléfono	0996339372		Mail	janiojadan@uti.edu.ec				

Entrevista a docentes

Descripción: las siguientes preguntas forman parte de una entrevista que tiene como finalidad indagar sobre el uso de recursos de gamificación para la enseñanza del idioma inglés en niños de 7 años. La presente entrevista forma parte de la investigación titulada **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS** cuyo objetivo es **Determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams.**

Instrucciones: estimado docente a continuación se le realizaran una serie de planteamientos a los cuales debe responder de acuerdo con su experiencia y las estrategias que emplee actualmente para sus clases.

Duración: 20 minutos aproximadamente

1. ¿Emplea recursos de gamificación para el aprendizaje del idioma inglés? Indique cuales
2. ¿Considera que estas herramientas son útiles para cumplir los objetivos de aprendizaje?
3. ¿Los recursos que emplea son aceptados por los estudiantes?
4. ¿Emplea alguna de estas plataformas para las actividades?
 - a. Zoom
 - b. Quizizz
 - c. Classroom
5. ¿Considera que las actividades que emplea captan el interés y motivación de los estudiantes?
6. ¿Considera que las estrategias que emplea motivan a que los estudiantes aprendan el idioma inglés?
7. ¿Considera que los recursos y herramientas que emplea promueven el trabajo en equipo?
8. ¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes durante la utilización de las herramientas?
9. ¿Cree que las herramientas que utiliza son las más adecuadas para lograr el aprendizaje de sus estudiantes?
10. ¿Ha logrado cumplir los objetivos de la asignatura mediante las herramientas que emplea?

Encuesta con escala tipo Likert para estudiantes

Descripción: las siguientes preguntas forman parte de una encuesta que tiene como finalidad indagar sobre la percepción de los estudiantes 7 años sobre el uso de estrategias de gamificación en el aprendizaje del idioma inglés. La presente encuesta forma parte de la investigación titulada **LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN NIÑOS DE 7 AÑOS** cuyo objetivo es **Determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés en niños de 7 años de la escuela de idiomas Eduteams.**

Instrucciones: estimados estudiantes a continuación se le realizarán una serie de planteamientos a los cuales debe responder de acuerdo con su percepción indicando si está de acuerdo, algo de acuerdo o no estoy de acuerdo, marcando con un X la opción que considera correcta

Duración: 20 minutos aproximadamente

Ítems	De acuerdo	Algo de acuerdo	No estoy de acuerdo
1. ¿Estás de acuerdo que tu docente emplee juegos como emparejamiento de palabras y tarjetas rápidas (<i>flashcards</i>) para aprender inglés?			
2. ¿Estás de acuerdo que tu docente emplee plataformas virtuales con juego como emparejamiento de palabras y <i>flash cards</i> para evaluarte?			
3. ¿Estás de acuerdo con participar en clases virtuales?			
4. ¿Consideras que es más fácil aprender palabras en inglés mientras juegas?			
5. ¿Consideras que es fácil aprender empleando plataformas digitales?			
6. ¿Tu docente explica de manera clara y sencilla las instrucciones para realizar las actividades en la plataforma Quizziz?			

7. ¿Consideras que has aprendido nuevas palabras utilizando los juegos de la plataforma Quizziz?			
8. ¿Te parecen divertidas y fáciles de realizar las actividades de la plataforma Quizziz?			
9. ¿Utilizar los juegos para aprender satisface tus necesidades y expectativas de la asignatura?			
10. ¿Recomendarías que se sigan implementando los juegos de emparejamiento y <i>flashcards</i> para aprender inglés?			

Pre test

The screenshot shows the Quizziz user interface. On the left, the user profile for Raquel Caiza is visible, along with navigation options like 'Mejora tu Plan', 'Crear', 'Explorar', and 'Mi biblioteca'. The main area displays 'Mi biblioteca' with a search bar and a list of activities. A 'PRE TEST' collection is highlighted, containing one activity: 'Test de Inglés 2A'. Below this, a table lists exam results.

Tipo	Nombre del examen	Participantes totales	Precisión	Código	Clase	Acciones
Asignado	Test de Inglés 2A sep 23 - 30	35	52%			Volver a abrir

Post test

Proactivo CHILDREN 2A > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos

Todas las clases de p... Progresión de clase

Equipo 1

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> Aulestia, Priscila	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	350	10	5	10
<input type="checkbox"/> Basantes, Andrés	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Calza, Leslie	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Cesa, Sandra	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Garcés, Adriel	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Hernández, Alexis	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Méndez, Mayte	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Montúfar, Denisse	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Moreno, Alejandra	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Navarrete, Allison	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Renata, Murillo	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9

Proactivo CHILDREN 2A > Tablero de control de la clase

+ Dar puntos - Quitar puntos de Salud Gestionar los grupos

Todas las clases de p... Progresión de clase

Equipo 2

Alumnos	Ausente	Personaje	Nivel	Puntos de experiencia	Monedas de oro	Cristales	Salud
<input type="checkbox"/> Alba, Martinez	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Anahi, Chamba	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	350	10	4	10
<input type="checkbox"/> Daniela, Molina	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> David, Estrella	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	350	10	4	10
<input type="checkbox"/> Espinoza, Alejandro	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Fiorella, Aguilar	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Javier, Loza	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> José, Campos	<input type="checkbox"/>	Mago	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> María, Soria	<input type="checkbox"/>	Sanador	1	350	10	5	9
<input type="checkbox"/> Metias, Andrade	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	350	10	4	10
<input type="checkbox"/> Metias, Ojate	<input type="checkbox"/>	Guardián	1	350	10	4	10