



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

TEMA:

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**

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

Autora: Susana Angela Andrade Paredes

Tutor: Dr. Tomás Artieda Cajilema M.Sc

QUITO – ECUADOR

2021

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

Yo, Susana Angela Andrade Paredes, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS”, como requisito para optar al grado de Master en 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 noviembre del 2021, firmo conforme:

Autora: Susana Andrade



Firma:

Número de Cédula: 1717820656

Dirección: Pichincha, Quito, Rumiñahui, EL Cabre.

Correo Electrónico: susiaandrade@yahoo.es

Teléfono: 0987392534

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS” presentado por Susana Angela Andrade Paredes, para optar por el Título de Master en 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 noviembre del 2021

.....

Dr. Tomás Artieda Cajilema M.Sc

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS”, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 16 de noviembre del 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Susana Andrade', with a large, stylized flourish below it.

.....
Susana Ángela Andrade Paredes

1717820656

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS**, previo a la obtención del Título de Master en 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 noviembre del 2021

.....

M.Sc FREDDY ESPARZA BERNAL

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

M.Sc MAURICIO SILVA VILLALOBOS

VOCAL

.....

Dr. TOMAS ARTIEDA CAJILEMA M.Sc

VOCAL

DEDICATORIA

Este proyecto es dedicado a Dios y a mi madre quienes jamás me han abandonado, que, a pesar de no verlos siempre están junto a mí, apoyándome y dándome las fuerzas necesarias para seguir adelante.

También está dedicado a mi esposo Marcelo Valverde por ese apoyo incondicional durante el desarrollo de mis estudios. Finalmente, está dedicado a mi bebito que, a pesar de aún no haber nacido, ya es parte de mi vida y el motor que me motiva a seguir siempre mejorando tanto como persona como profesional.

AGRADECIMIENTO

La elaboración de éste proyecto no habría sido posible sin la ayuda de varias personas quienes de una u otra manera han contribuido y dado su valorable asistencia en la preparación de esta investigación.

Agradezco a mi tutor de proyecto, el Dr. Tomás Artieda Cajilema M.Sc, por su guía, consejos, críticas constructivas y la paciencia que me animó a llegar hasta el final en este proceso de investigación, convirtiéndose en un pilar fundamental en la elaboración del mismo.

Quiero agradecer a mi esposo Marcelo Valverde, quien siempre está presto para ayudarme a resolver los problemas que se me presentan en el camino con toda su energía positiva. Expreso mis agradecimientos a mis hermanos, sobrinos y cuñados por creer en mí y alentarme todo el tiempo a terminar este proyecto.

Por último y no menos importante, mi gratitud infinita a Dios y a mi madre, por responder a mis plegarias y hacerme notar de una u otra forma que jamás estoy sola, siempre están junto a mí.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE GRÁFICOS	xvii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema.....	6
Árbol de causa efecto:	7
Análisis Crítico.....	8
Idea a defender	9
Destinatarios del proyecto	9
Delimitación de la Investigación.....	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos:.....	10

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO.....	11
1.1. Antecedentes de la investigación (estado del arte).....	11
1.2. Organizador Lógico de Variables.....	13
1.3. Constelación de Ideas Conceptuales de la Variable Independiente.....	14
1.4. Constelación de Ideas Conceptuales de la Variable Dependiente.....	15
1.5. Desarrollo de las categorías fundamentales de la variable dependiente Gamificación.....	16
1.5.1. Didáctica.....	16
1.5.2. Metodología.....	16
1.5.3. Definición de Gamificación.....	17
1.5.4. Beneficios de la gamificación.....	18
1.5.5. Elementos del juego como parte de la gamificación.....	21
1.5.6. Fases de la Gamificación.....	24
1.5.7. Gamificación en la educación.....	26
1.5.8. Recursos de gamificación empleados para las clases de inglés en 4to año de EGB 28	
1.6. Desarrollo de las categorías fundamentales de la variable independiente Aprendizaje del idioma inglés.....	29
1.6.1. Pedagogía.....	29
1.6.2. Enseñanza aprendizaje.....	29
1.6.3. Definición Aprendizaje del idioma inglés.....	30
1.6.4. Tipos de aprendizaje.....	31

1.6.5.	Habilidades Básicas en el inglés.....	32
1.6.6.	Objetivos de aprendizaje del Idioma Inglés para 4to año	33
1.7.	Enseñanza tradicional y gamificación	35
CAPITULO II.....		37
DISEÑO METODOLÓGICO		37
2.1.	Enfoque de la investigación	37
2.2.	Modalidad de la Investigación.....	37
2.3.	Tipos de Investigación	37
2.4.	Nivel o Alcance de la investigación	38
2.5.	Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	38
2.5.1.	Detalle de los sujetos de investigación	39
2.5.2.	Operacionalización de Variables	44
2.5.3.	Técnicas e Instrumentos.....	47
2.5.4.	Proceso de recolección de información	47
2.5.5.	Plan para el Procesamiento de la Información	48
2.5.6.	Validez y Confiabilidad	49
2.6.	Análisis de los resultados	52
2.6.1.	Cuestionario aplicado a docentes	52
2.6.2.	Cuestionario aplicado a estudiantes.....	84
2.6.3.	Síntesis general del cuestionario aplicado a docentes	113
2.6.4.	Síntesis general del cuestionario aplicado a estudiantes.....	120

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	129
Conclusiones	129
Recomendaciones	131

CAPITULO III

PRODUCTO.....	132
PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	132
3.1. DATOS DE LA PROPUESTA	132
3.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	133
3.3. JUSTIFICACIÓN	133
3.4. OBJETIVOS.....	134
3.5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	134
3.6. METODOLOGÍA	135
3.7. MODELO OPERATIVO	135
BIBLIOGRAFÍA	146
ANEXOS.....	153

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Puntuaciones de países del EF EPI 2020 Nivel muy alto, alto y medio	4
Tabla 2 Puntuaciones de países del EF EPI 2020 Nivel bajo y muy bajo	5
Tabla 3 <i>Mecánicas del juego</i>	22
Tabla 4 <i>Componentes</i>	23
Tabla 5 <i>Recursos de gamificación</i>	28
Tabla 6 <i>Enseñanza tradicional y gamificación</i>	35
Tabla 7 <i>Población y muestra</i>	38
Tabla 8 <i>Edad de los docentes</i>	39
Tabla 9 <i>Género de los docentes</i>	40
Tabla 10 <i>Nivel profesional</i>	41
Tabla 11 <i>Género de los estudiantes</i>	42
Tabla 12 Operacionalización del objeto de investigación: Gamificación	44
Tabla 13 Operacionalización del objeto de investigación: Aprendizaje del idioma Inglés	45
Tabla 14 <i>Proceso de recolección de la información</i>	47
Tabla 15 <i>Alfa de Cronbach, Cuestionario aplicado a docentes</i>	50
Tabla 16 <i>Alfa de Cronbach, Cuestionario aplicado a estudiantes</i>	50
Tabla 17 <i>Escala de Alfa de Cronbach</i>	50
Tabla 18 <i>Nivel del Idioma inglés</i>	52
Tabla 19 <i>Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes</i>	53
Tabla 20 <i>Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje</i>	54

Tabla 21 <i>Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.</i>	55
Tabla 22 <i>Cuando se aplica actividades lúdicas con sus estudiantes, éste ayuda a mejorar en el rendimiento académico.</i>	56
Tabla 23 <i>Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales.</i>	58
Tabla 24 <i>Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.</i>	59
Tabla 25 <i>Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.</i>	60
Tabla 26 <i>Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.</i>	61
Tabla 27 <i>Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.</i>	62
Tabla 28 <i>Establece reglas claras para el desarrollo del juego.</i>	64
Tabla 29 <i>Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.</i>	65
Tabla 30 <i>Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.</i>	66
Tabla 31 <i>Utiliza el recurso bambolze para gamificar su clase.</i>	67
Tabla 32 <i>Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.</i>	68
Tabla 33 <i>Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.</i>	69
Tabla 34 <i>Utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase</i>	70
Tabla 35 <i>Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.</i>	72
Tabla 36 <i>Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.</i>	73
Tabla 37 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.</i>	74
Tabla 38 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.</i>	75

Tabla 39 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas.</i>	77
Tabla 40 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.</i>	78
Tabla 41 <i>Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.</i>	79
Tabla 42 <i>Utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.</i>	80
Tabla 43 <i>Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés.</i>	81
Tabla 44 <i>Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.</i>	84
Tabla 45 <i>Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.</i>	85
Tabla 46 <i>El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.</i>	86
Tabla 47 <i>La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico.</i>	87
Tabla 48 <i>Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales.</i>	88
Tabla 49 <i>El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.</i>	89
Tabla 50 <i>Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora clase con los estudiantes.</i>	91
Tabla 51 <i>Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.</i>	92
Tabla 52 <i>El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.</i>	93
Tabla 53 <i>Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego.</i>	94

Tabla 54 <i>Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.</i>	95
Tabla 55 <i>Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases.</i>	96
Tabla 56 <i>Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.</i>	98
Tabla 57 <i>Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.</i>	99
Tabla 58 <i>Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.</i>	100
Tabla 59 <i>Su profesor utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.</i>	101
Tabla 60 <i>Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.</i>	102
Tabla 61 <i>Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.</i>	103
Tabla 62 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	105
Tabla 63 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	106
Tabla 64 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	107
Tabla 65 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	108
Tabla 66 <i>Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.</i>	110
Tabla 67 <i>Su profesor utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.</i>	111
Tabla 68 <i>Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés.</i>	112
Tabla 69 <i>Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia Motivacional.</i>	114

Tabla 70 <i>Variable agrupada Gamificación como estrategia Motivacional.</i>	116
Tabla 71 <i>Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	117
Tabla 72 <i>Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	119
Tabla 73 <i>Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia motivacional</i>	121
Tabla 74 <i>Variable agrupada Gamificación como estrategia motivacional</i>	123
Tabla 75 <i>Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	124
Tabla 76 <i>Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	126
Tabla 77 <i>Plan de Acción Propuesta</i>	142
Tabla 78 <i>Plan de capacitación a los docentes</i>	143
Tabla 79 <i>Administración de la propuesta</i>	145
Tabla 80 <i>Evaluación de la propuesta</i>	145

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 <i>Árbol de problemas</i>	7
Gráfico 2 <i>Red de Inclusiones Conceptuales</i>	13
Gráfico 3 <i>Constelación de ideas de la Variable Independiente</i>	14
Gráfico 4 <i>Constelación de ideas de la Variable Dependiente</i>	15
Gráfico 5 <i>Interacción del proceso enseñanza aprendizaje</i>	30
Gráfico 6 <i>Edad de los docentes</i>	39
Gráfico 7 <i>Género de los docentes</i>	40
Gráfico 8 <i>Nivel profesional</i>	41
Gráfico 9 <i>Género de los estudiantes</i>	42
Gráfico 10 <i>Proceso de recolección de datos</i>	49
Gráfico 11 <i>Nivel del Idioma inglés</i>	52
Gráfico 12 <i>Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.</i>	53
Gráfico 13 <i>Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.</i>	55
Gráfico 14 <i>Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.</i>	56
Gráfico 15 <i>Cuando se aplica actividades lúdicas con sus estudiantes, éste ayuda a mejorar el rendimiento académico.</i>	57
Gráfico 16 <i>Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales.</i>	58
Gráfico 17 <i>Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.</i>	59

Gráfico 18 <i>Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.</i>	61
Gráfico 19 <i>Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.</i>	62
Gráfico 20 <i>Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.</i>	63
Gráfico 21 <i>Establece reglas claras para el desarrollo del juego.</i>	64
Gráfico 22 <i>Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.</i>	65
Gráfico 23 <i>Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.</i>	66
Gráfico 24 <i>Utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.</i>	68
Gráfico 25 <i>Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.</i>	69
Gráfico 26 <i>Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.</i>	70
Gráfico 27 <i>Utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.</i>	71
Gráfico 28 <i>Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.</i>	72
Gráfico 29 <i>Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.</i>	73
Gráfico 30 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.</i>	75
Gráfico 31 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.</i>	76
Gráfico 32 <i>Su Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas</i>	77
Gráfico 33 <i>Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.</i>	78

Gráfico 34 <i>Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.</i>	80
Gráfico 35 <i>Utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.</i>	81
Gráfico 36 <i>Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés.</i>	82
Gráfico 37 <i>Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.</i>	84
Gráfico 38 <i>Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.</i>	85
Gráfico 39 <i>El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.</i>	86
Gráfico 40 <i>La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico.</i>	88
Gráfico 41 <i>Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales.</i>	89
Gráfico 42 <i>El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.</i>	90
Gráfico 43 <i>Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora clase con los estudiantes.</i>	91
Gráfico 44 <i>Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.</i>	92
Gráfico 45 <i>El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.</i>	94
Gráfico 46 <i>Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego.</i>	95
Gráfico 47 <i>Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.</i>	96

Gráfico 48 <i>Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases.</i>	97
Gráfico 49 <i>Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.</i>	98
Gráfico 50 <i>Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.</i>	99
Gráfico 51 <i>Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.</i>	101
Gráfico 52 <i>Su profesor utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.</i>	102
Gráfico 53 <i>Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.</i>	103
Gráfico 54 <i>Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.</i>	104
Gráfico 55 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	105
Gráfico 56 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	107
Gráfico 57 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	108
Gráfico 58 <i>Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas (juegos).</i>	109
Gráfico 59 <i>Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.</i>	110
Gráfico 60 <i>Su profesor utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.</i>	112
Gráfico 61 <i>Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés.</i>	113
Gráfico 62 <i>Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia Motivacional.</i>	115

Gráfico 63 <i>Variable agrupada Gamificación como estrategia Motivacional.</i>	117
Gráfico 64 <i>Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	119
Gráfico 65 <i>Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	120
Gráfico 66 <i>Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia motivacional</i>	123
Gráfico 67 <i>Variable agrupada Gamificación como estrategia motivacional</i>	124
Gráfico 68 <i>Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	126
Gráfico 69 <i>Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés</i>	127

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

TEMA: GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS

AUTOR: Susana Angela Andrade Paredes

TUTOR: Dr. Tomás Artieda Cajilema M.Sc

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo parte de la existencia de estudiantes con dificultades en cuanto al dominio de las competencias lingüísticas del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Particular Santa Ana, debido a su desinterés por el aprendizaje y al limitado manejo de herramientas por parte de los docentes, por lo que, es necesario implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés con herramientas digitales que apoyen la enseñanza implementada por el docente. Es por ello que el objetivo es describir el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma inglés, en estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana. Esta investigación se encuentra dentro del enfoque cuantitativo, además se contextualiza en la modalidad aplicada y el trabajo de investigación es de campo y documental, debido al desarrollo bibliográfico de las bases conceptuales y la aplicación de instrumentos en el campo. De los resultados de los instrumentos aplicados, se logra entender la falta de desarrollo de las habilidades del idioma inglés, en el proceso de enseñanza del mismo, dentro de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Con el desarrollo de la investigación se pretende crear un folleto que contenga herramientas innovadoras, que complementen el conocimiento que tiene el docente a partir de las aplicaciones, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje del idioma inglés.

DESCRIPTORES: Estrategia motivacional, Gamificación, Idioma inglés, Herramientas digitales

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

THEME: GAMIFICATION AS A MOTIVATIONAL STRATEGY IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING

AUTHOR: Susana Angela Andrade Paredes

TUTOR: M. Sc Tomás Artieda Cajilema

ABSTRACT

This work is based on the existence of students with difficulties in the mastery of language skills in English as a foreign language at Santa Ana Private High school, due to their lack of interest in learning and the limited use of tools by teachers, so it is necessary to implement gamification strategies in the teaching-learning process of English with digital tools that support the teaching implemented by the teacher. Therefore, the aim is to describe the use of gamification as a motivational strategy in the learning of the English language, in students of the fourth-grade primary at Santa Ana High school. This research is within the quantitative approach, it is also contextualized in the applied modality and the research work is field and documentary, due to the bibliographic development of the conceptual bases and the application of instruments in the field. From the results of the instruments applied, it is possible to understand the lack of development of English language skills in the teaching process to fourth-grade students of primary. The development of the research aims to create a brochure containing innovative tools that complement the knowledge that the teacher has from the applications, making the English language learning process more effective.

KEYWORDS: Motivational strategy, Gamification, English language, Digital tools.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la actualidad es importante desarrollar mecanismos que ayuden al progreso y desarrollo del ser humano desde fortalecer el aprendizaje desde un modo integral, aportando a mejorar el rendimiento estudiantil. El arte de la comunicación es muy útil para encontrar amistades, mantener buenas relaciones y aprender, es por ello que se debe incursionar en las diferentes lenguas con el fin de universalizar su progreso.

Con el transcurso de los años, el idioma inglés se ha convertido en uno de los idiomas más hablados a nivel mundial, el mismo que es utilizado en diferentes ámbitos, tales como negocios, estudios, viaje, etc. Dicho así y viendo su importancia, tanto en Ecuador como en otros países que no tengan como lengua materna, han integrado este nuevo idioma como lengua extranjera dentro del currículo educativo, y su enseñanza ha ido evolucionando significativamente, sin embargo, no se ha podido lograr que los estudiantes dominen las habilidades comunicativas de una manera efectiva.

El presente trabajo presenta como línea principal de investigación la innovación y de sublínea de investigación se inclina al aprendizaje, enfocado en salir de una enseñanza tradicionalista hacia la búsqueda de estrategias activas y herramientas digitales que despierten la atención del estudiante, haciendo que muestre mayor interés en el aprendizaje del idioma inglés, pero sobre todo que se sienta empoderado en el mismo y de ésta manera poder elevar el nivel de conocimiento del idioma así como también sus habilidades comunicativas de una forma más fluida.

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes se han encontrado con varias dificultades que han limitado un avance significativo en el aprendizaje del idioma inglés, es así que, en la Unidad Educativa Particular “Santa Ana” es normal encontrar estudiantes desmotivados y sin ganas de aprender el idioma inglés como segunda lengua, y por ende un bajo nivel de conocimientos, es por ello que el presente trabajo se direcciona en la gamificación como estrategia motivacional, donde introduciendo el juego o actividades lúdicas se pueda crear un espacio de confianza, despertando emociones en los estudiantes que impulsen al aprendizaje de una forma dinámica.

Este proyecto es trascendental porque permitirá encontrar estrategias para elevar el nivel de conocimientos, mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes y buscar soluciones para este fenómeno. Se espera que las estrategias a aplicarse ayuden a disminuir o incluso a desaparecer esta problemática.

La pertinencia del presente trabajo de investigación está fundamentada en documentos legales donde la educación ecuatoriana, tales como se mencionan a continuación:

La Constitución de la República del Ecuador (2008), Título VII, “Régimen del buen vivir”, Sección primera “Educación”, Art. 343, “el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura; el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”. Es necesario investigar e implementar estrategias que estén centrados en los estudiantes, ayudando a despertar su curiosidad e interés en el aprendizaje de una segunda lengua de forma dinámica, sin olvidar que para ello, es necesario capacitar a los docentes en las estrategias didácticas actualizadas, así como también en herramientas tecnológicas existentes, que permitan llevar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma asertiva y a la vez poder elevar las competencias lingüísticas del idioma Inglés.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), Título I, “De los Principios Generales”, Capítulo Único “Del Ámbito, Principios y Fines”, Art. 2, Literal bb Plurilingüismo “reconoce el derecho de todas las personas, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades a formarse en su propia lengua y en los idiomas oficiales de relación intercultural; así como en otros de relación con la comunidad internacional” (p.12). Cabe mencionar que éste trabajo de investigación está relacionado con el artículo antes mencionado debido a que ratifica su apoyo en cuanto a que, dentro de las Instituciones Educativas a nivel nacional, los estudiantes puedan formarse en idiomas extranjeros que entre otros está el inglés, y su importancia en la adquisición de las competencias lingüísticas en la misma.

La educación ecuatoriana garantiza en la LOEI (2015), Título I, “De los Principios Generales”, Capítulo Único “Del Ámbito, Principios y Fines”, Art. 2, Literal

q “Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje” (p.11). Al aplicar la estrategia de gamificación, se pretende incorporar el juego mediante actividades y herramientas interactivas que promuevan el aprendizaje, saliendo de una clase tradicional y motona para transformarla a una clase divertida y que generen experiencias positivas en los estudiantes, despertando ellos un mayor compromiso, pero sobre todo el ánimo de superación.

En la nueva era de la globalización, es relativamente importante aprender inglés, y aprender inglés conduce a oportunidades apropiadas en varios campos. El inglés inició un proceso de expansión hace décadas, unido a un fenómeno conocido en todo el mundo como globalización. Cada vez más personas aprenden a hablar este idioma, y cada vez más personas dependen de él para trabajar o prosperar (Chàvez, Saltos, & Saltos, 2017).

El inglés es el lenguaje más usado a nivel mundial, y su enseñanza se va haciendo cada vez más importante, por ende, se lo imparte en Instituciones Educativas, empresas públicas y privadas a nivel nacional e internacional. Así como también, existen empresas que se han encargado de evaluar constantemente el dominio del idioma inglés a nivel mundial.

Es así que tenemos un informe de Education First (2020), donde manifiesta que luego de analizar los resultados de las pruebas aplicadas a 2.2 millones de personas en 100 países, en el año 2019, donde se menciona los niveles de dominio del idioma inglés clasificados como Nivel Muy Alto el 12%, Nivel Alto el 17%, Nivel medio el 18%, Nivel Bajo el 29%, Nivel Muy Bajo 24%. Así como también, se han reflejado mejorías significativas en cuanto al dominio del idioma inglés, en la que Europa está liderando con 652 como puntuación más alta, mientras que el Medio Oriente con 383 siendo la puntuación más baja.

En comparación con las pruebas aplicadas en el 2018, Europa muestra un crecimiento del 75,75% en el dominio del idioma inglés, donde 24 de sus países ocupan los primeros puestos. Asia no refleja un crecimiento, a pesar de la importante inversión que realizan en la enseñanza del idioma inglés en el sector público y privado, es así que casi la mitad de los países evaluados mostraron un descenso con un porcentaje de 47,82. África muestra una creciente en el promedio con un 58,33%, donde el aprendizaje del

mismo, cada vez está más valorado, debido a su neutralidad y sobre todo su potencial comercial. Finalmente, se tiene a América Latina mostró una mejor del 52,63% donde 6 de los 19 países que fueron evaluados, obtuvieron una mejora significativa.

Tabla 1

Puntuaciones de países del EF EPI 2020 Nivel muy alto, alto y medio

Nivel Muy Alto		Nivel Alto		Nivel Medio							
01	Países Bajos	652	13	Croacia	599	30	Italia	547	39	Paraguay	517
02	Dinamarca	632	14	Hungría	598	30	Malasia	547	40	Bielorrusia	513
03	Finlandia	631	15	Serbia	597	32	Corea del Sur	545	41	Cuba	512
04	Suecia	625	16	Polonia	596	33	Hong Kong, China	542	41	Rusia	512
05	Noruega	624	17	Rumania	589	34	Nigeria	537	43	Albania	511
06	Austria	623	18	Suiza	588	34	España	537	44	Ucrania	506
07	Portugal	618	19	República Checa	580	36	Costa Rica	530	45	Macao, China	505
08	Alemania	616	20	Bulgaria	579	37	Chile	523	46	Bolivia	504
09	Bélgica	612	21	Grecia	578	38	China	520	47	Georgia	503
10	Singapur	611	22	Kenia	577						
11	Luxemburgo	610	22	Eslovaquia	577						
12	Sudáfrica	607	24	Lituania	570						
			25	Argentina	566						
			25	Estonia	566						
			27	Filipinas	562						
			28	Francia	559						
			29	Letonia	555						

Fuente: (First Education, 2020)

plataformas educativas, aplicaciones móviles o el simple hecho del uso de las TICs que sirvan como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, pero sobre todo la falta de dinamismo que se debería emplear durante las horas clase, hace que se conviertan en clases tradicionales que no despiertan el interés de los estudiantes por aprender el inglés como lengua extranjera, y por ende una limitada participación por parte de ellos.

Planteamiento del problema

Problema:

Al encontrarse con estudiantes con dificultades en cuanto al dominio de las habilidades lingüísticas del idioma inglés como lengua extranjera en la Unidad Educativa Particular Santa Ana debido al desinterés en el aprendizaje y una limitada participación, es necesario implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés con herramientas tecnológicas que servirán de apoyo en la didáctica implementada por el docente, logrando de esta manera que el estudiante se sienta motivado por aprender y por ende elevar el nivel de conocimientos.

¿De qué manera se utiliza la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del Idioma Inglés en los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana del estudiante?

Árbol de causa efecto:

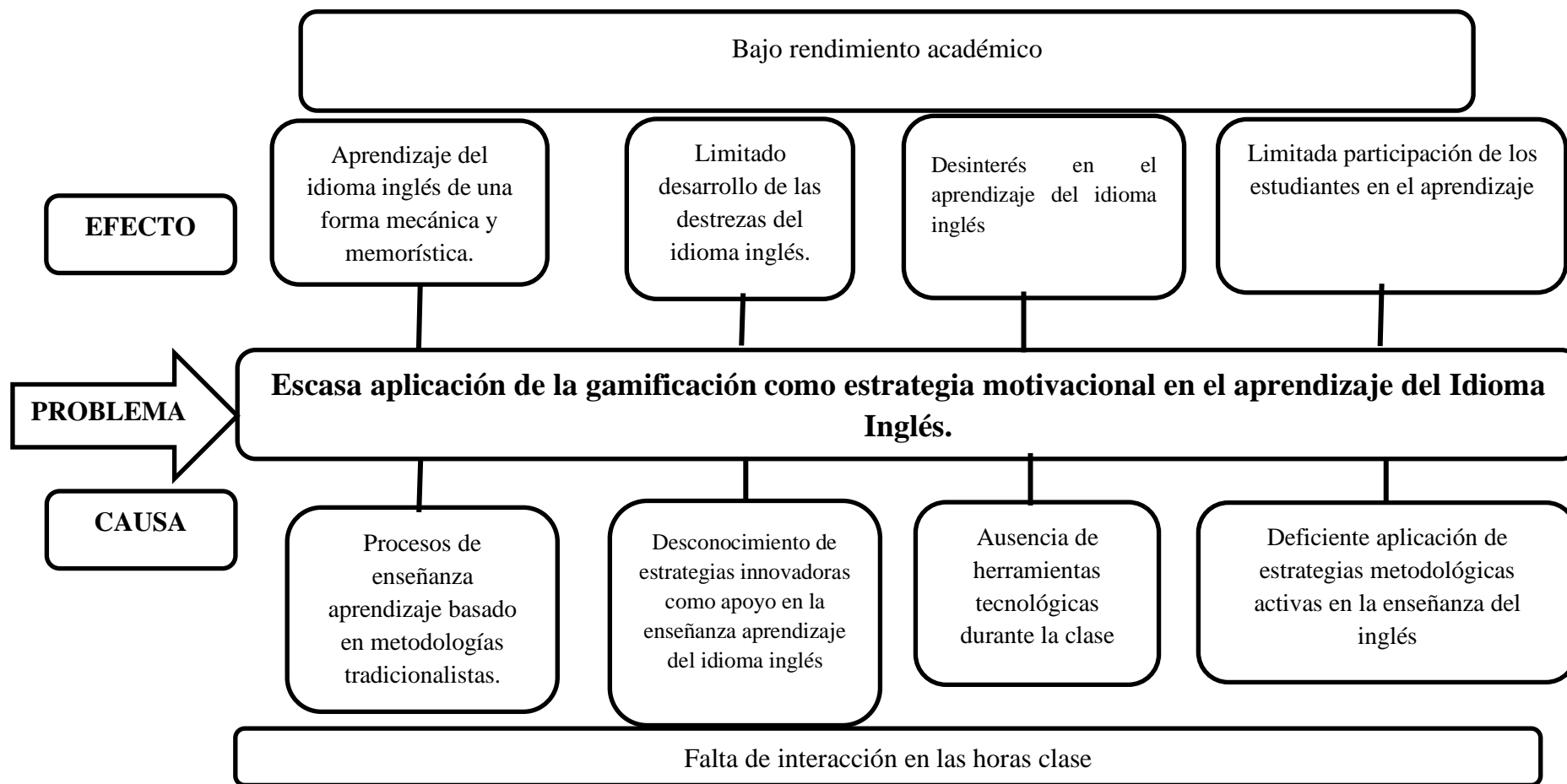


Gráfico 1 *Árbol de problemas*

Elaborado por: Investigador

Análisis Crítico

En la Unidad Educativa Particular Santa Ana, se evidencia que, la falta de interés por aprender el idioma inglés como lengua extranjera, debido a los procesos de enseñanza monótona y tradicionalista que son aplicados por parte de los docentes, provocando así, que el aprendizaje se torne mecánico y memorístico.

Existen aún metodologías de enseñanza de carácter tradicionalista mediante las cuales llegan a ser limitantes para el buen desempeño de los estudiantes, es decir no despierta curiosidad por aprender nuevas metodologías, en la actualidad esta premisa es criticada por su poca contribución al aprendizaje profundo.

La falta de estrategias de innovación implica un problema que desemboca en un limitado desarrollo de las destrezas del idioma inglés, es importante destacar la presencia del docente en las actividades que conduzcan al cumplimiento de sus objetivos para poner en contexto del aprendizaje.

Otra de las causas que registran una escasa ramificación de estrategias motivacionales son una ausencia de herramientas tecnológicas durante la clase, lo que conduce hacia un notable desinterés en el aprendizaje del idioma inglés. Para evitar aquello se debe hacer uso correcto de las herramientas tecnológicas disponibles con el fin de que sirvan de apoyo para los docentes y estudiantes dentro de las actividades académicas, la ausencia de las mismas durante las horas clase provoca que los procesos sean rutinarios, generando desinterés en los estudiantes por aprender o adquirir nuevos conocimientos acerca de la asignatura.

Entre sus principales causas se ubican una deficiente aplicación de estrategias metodológicas activas en la enseñanza del inglés, lo que provoca una limitada participación de los estudiantes en el aprendizaje. Para la construcción del conocimiento es de gran ayuda cuando se aplican estrategias metodológicas activas, que provoquen la interacción entre todos los actores durante los procesos académicos y que los estudiantes se sientan comprometidos en el aprendizaje, sin embargo, al existir una deficiente aplicación de las mismas conlleva a que exista una limitada participación por parte de los estudiantes y por ende un bajo nivel de rendimiento académico.

Idea a defender

Las estrategias para el aprendizaje del idioma inglés se investigan teniendo en cuenta el uso de herramientas digitales que permiten desarrollar las destrezas en los estudiantes. Además, otra idea es el planteamiento de una propuesta que se fundamente en desarrollar las cuatro habilidades básicas en el idioma inglés.

Destinatarios del proyecto

Con el desarrollo del presente proyecto, se definen como destinatarios directos a: los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica y los docentes que imparten la cátedra de inglés de la Unidad Educativa Particular Santa Ana. Además, se contempla como destinatarios indirectos a los padres de familia de los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica y a las autoridades de la Unidad Educativa Particular Santa Ana.

Delimitación de la Investigación

Campo: Innovación educativa

Área: Gamificación

Aspecto: Aprendizaje del idioma inglés

Delimitación Espacial: Unidad Educativa Santa Ana

Delimitación Temporal: Año lectivo 2020-2021

Unidades de observación: Estudiantes de Educación General Básica.

Objetivo general

Describir el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del Idioma Inglés, en los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana.

Objetivos específicos:

- Fundamentar la gamificación desde la perspectiva teórica, sus principios y beneficios motivacionales para la Educación Básica elemental.
- Explorar el aprendizaje de los estudiantes desde la perspectiva de las principales destrezas del idioma inglés.
- Elaborar un folleto digital con herramientas digitales que sirvan en el uso de estrategias gamificadas para la enseñanza del idioma inglés en cuarto año de Educación General Básica.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación (estado del arte)

Dentro de los registros bibliográficos que reposan en las bibliotecas de las universidades a nivel nacional e internacional, pone de manifiesto diferentes proyectos de investigación que aportaron datos para entender y desarrollar el análisis de los temas planteados y así sustentar la presente investigación, detallándose así los siguientes temas:

El trabajo de investigación elaborado por Sánchez (2018) con el tema: Gamificación: una estrategia para la adquisición de vocabulario del idioma inglés nivel pre-intermedio, donde el tipo de investigación de ésta investigación fue en bases a la metodología cualitativa y cuantitativa y que para evaluar que tan eficiente fue la estrategia de gamificación, se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon, aplicado a los estudiantes a través un pre-test y post-test concluyendo que la implementación de la estrategia de gamificación ha producido cambios significativos influenciando positivamente en los estudiantes, reconociendo como un método innovador ésta forma de aprendizaje y que facilita la consolidación de su conocimiento del vocabulario en el idioma Inglés (p. 113).

Según Casado (2016) en su trabajo de investigación sobre La gamificación en la enseñanza del inglés en educación primaria, cuyo objetivo estuvo direccionado en adquirir estrategias para la aplicación de la gamificación en Educación

Primaria., basado en el método cualitativo, técnicas como la entrevista y la observación, que le llevó a la conclusión que la propuesta fue una metodología innovadora que permite el desarrollo de factores personales entre otro la motivación, el compromiso y la implicación en una actividad designada influyendo notablemente en el aprendizaje de las destrezas lingüísticas en el idioma inglés (p.41).

Gamboa (2019) mediante de su investigación sobre *the use of gamification to activate english language learning*, con el objetivo de analizar el uso de juegos para activar el proceso de aprendizaje, trabajo que se desarrolló con el método cuantitativo, cualitativo y descriptivo. Dicha investigación le llevó a la conclusión que fue efectivo el uso de juegos en la activación del aprendizaje debido que en su mayoría los docentes utilizaban los juegos como método que motive a los estudiantes a aprender el idioma inglés como lengua extranjera de una forma divertida (p.34).

La presente investigación no solo busca establecer un proceso fundamentado de gamificación que motive a los estudiantes de 4to año de Educación Básica en su proceso de adquisición de la lengua extranjera inglés; sino también la creación de un folleto digital el cual contenga herramientas digitales enfocadas en procesos sincrónicos y asincrónicos que beneficien en una mejora holística de destrezas del lenguaje a la par de su rendimiento académico, esta es la diferencia del trabajo de investigación propuesto en relación a los mencionados en el estado del arte.

1.2. Organizador Lógico de Variables

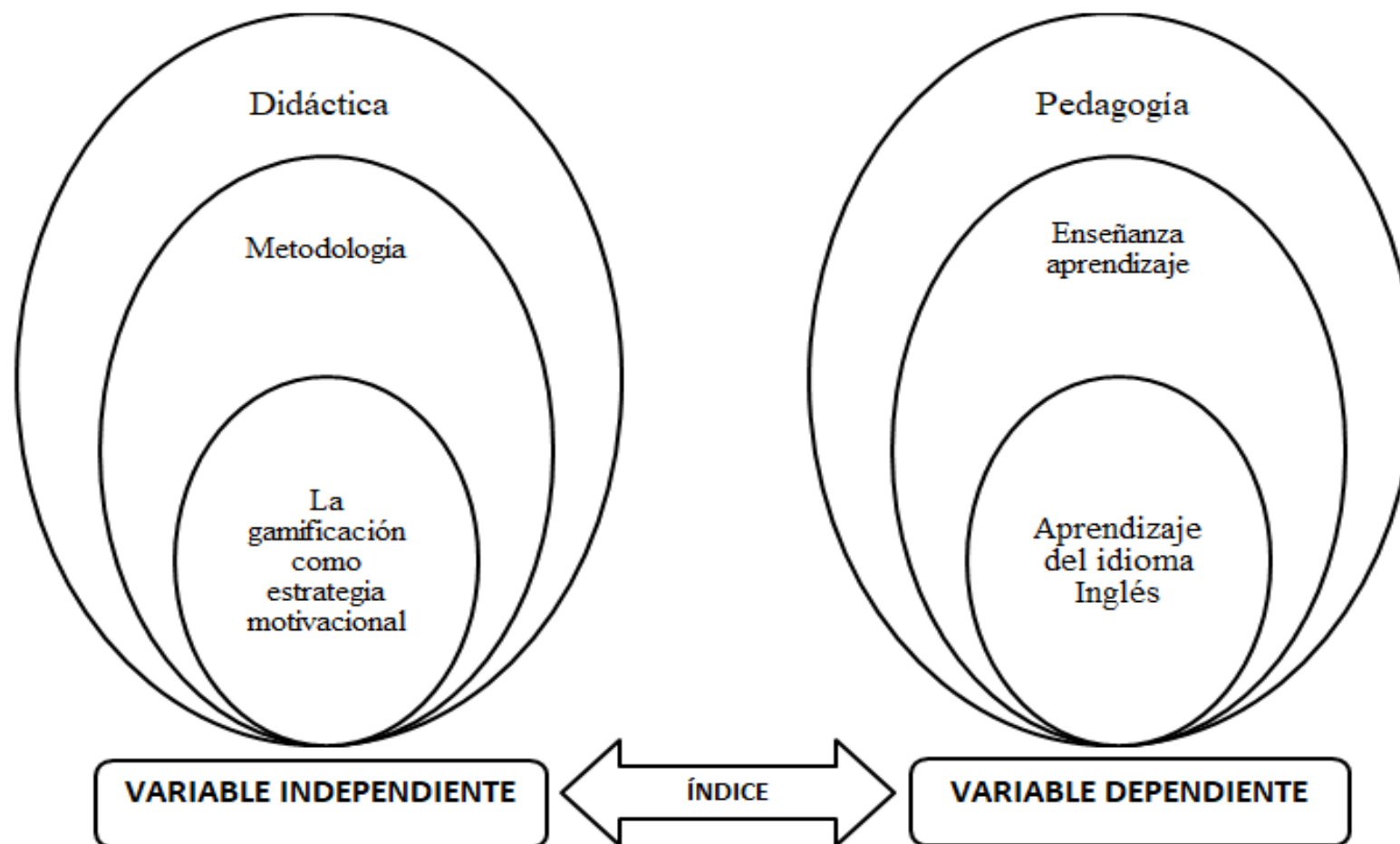


Gráfico 2 Red de Inclusiones Conceptuales

Elaborado por: Investigador

1.3. Constelación de Ideas Conceptuales de la Variable Independiente

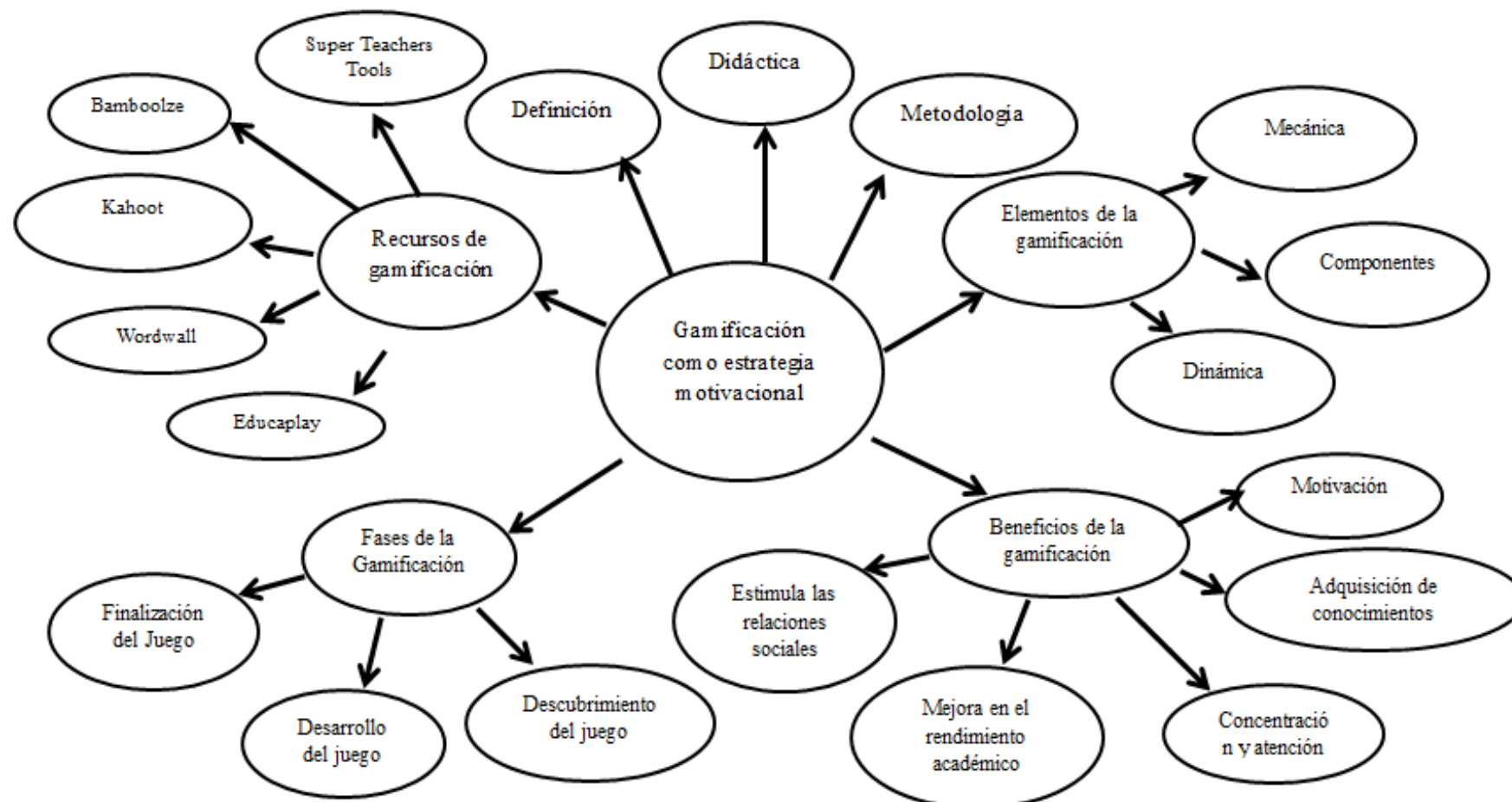


Gráfico 3 Constelación de ideas de la Variable Independiente
Elaborado por: Investigador

1.4. Constelación de Ideas Conceptuales de la Variable Dependiente

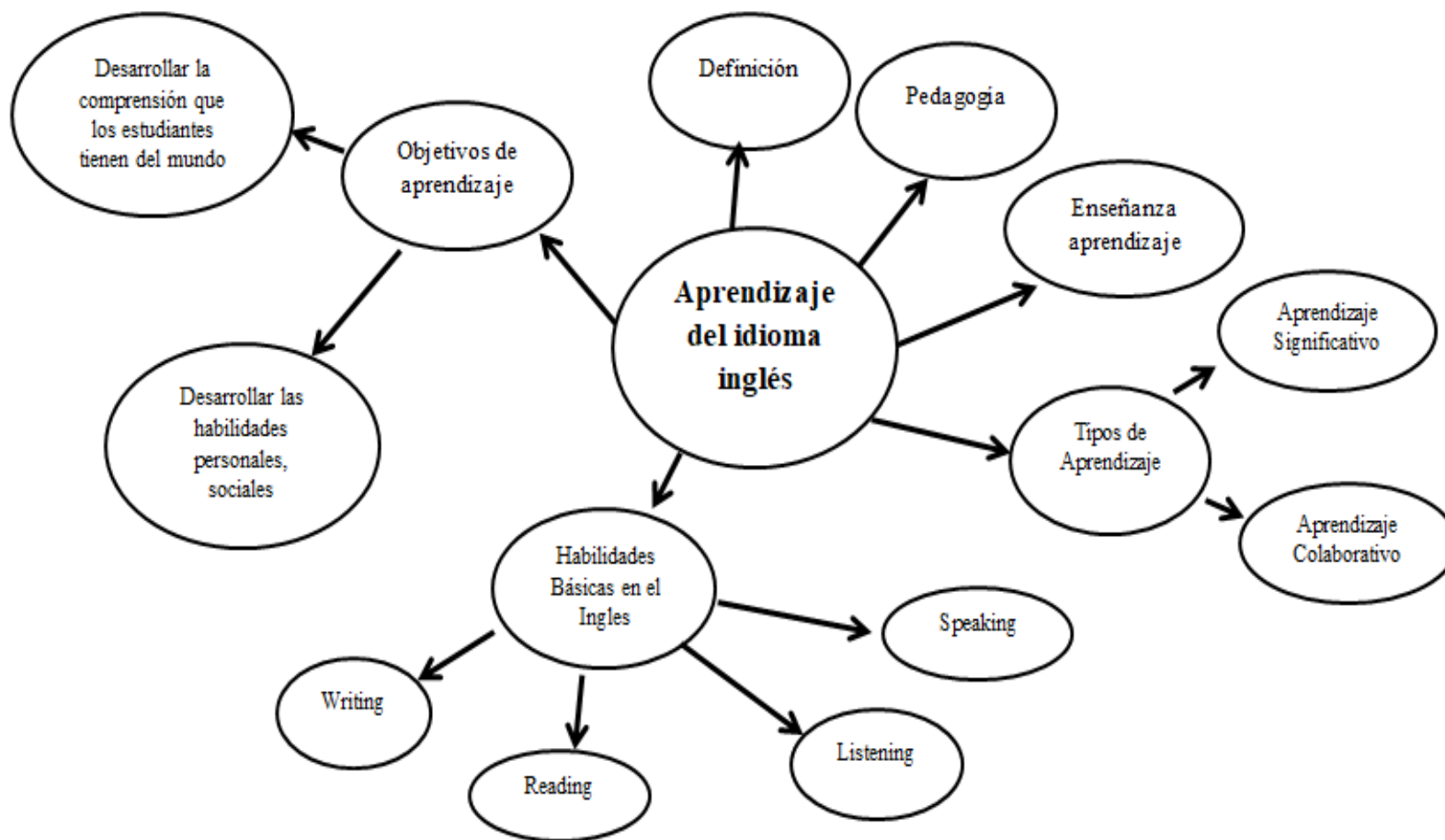


Gráfico 4 Constelación de ideas de la Variable Dependiente

Elaborado por: Investigador

1.5. Desarrollo de las categorías fundamentales de la variable dependiente Gamificación

1.5.1. Didáctica

De acuerdo a Abreu et al., (2017, p. 82). Esta disciplina según el autor “es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje” Partiendo desde esta premisa se puede decir que la didáctica es un proceso armonioso que busca el punto medio entre el modo por el cual se da un proceso de enseñanza y se cumplen las expectativas de aprendizaje de los instruidos. No obstante, es importante recalcar que la oportuna aplicación de la didáctica mediante sus diversas estrategias repercute directamente en la adquisición de conocimiento.

Desde esta perspectiva, cuando se habla de didáctica, se considera importante desarrollar estrategias de capacitación frente a la formación, pues tal y cómo es mencionado, “es una disciplina muy peculiar que surgió incluso previa a la constitución de la pedagogía como ciencia. Aunque actualmente se reconoce en la mayor parte de la literatura particularizada como una disciplina científica autónoma dentro de las ciencias de la educación” (Enríquez, et al. 2018, p.141). Por lo tanto, la didáctica permite el dominio de estrategias enfocadas en el entrenamiento de la formación de los estudiantes.

1.5.2. Metodología

La metodología implica el estudio crítico de las actividades y procedimientos sistemáticos aplicados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que, “la metodología propuesta, debe enfocarse en la relación entre práctica y la teoría de modo tal que permita regresar a la práctica para transformarla y optimizarla” (Esteves et al., 2018, p.21). Se puede decir que, es una herramienta basada en procedimientos y principios que permiten lograr alcanzar las metas en los procesos de enseñanza.

La metodología se basa en el arte de enseñar, desde la perspectiva de una disciplina de la pedagogía inscrita en las ciencias de la educación donde interviene el proceso de enseñanza aprendizaje, el fin es optimizar herramientas desde el sentido de estudiar, analizar, describir y explicar con el fin de generar conocimiento desde el conjunto de las normas y principios que lo constituyen desde la teoría de la enseñanza.

1.5.3. Definición de Gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje basada en la mecánica del juego dentro del ámbito educativo, con el objetivo de obtener resultados eficientes, pero sobre todo que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes. “La gamificación es conocida como una estrategia metodológica que utiliza juegos desde la perspectiva de educación con el fin de lograr adecuados en el aprendizaje de los estudiantes” (Liberio, 2019, p. 392). En este mundo globalizado es necesario mejorar las prácticas docentes para fortalecer el desarrollo de las habilidades cognitivas, es decir, estrategias concretas para el beneficio de la educación.

La gamificación suele ser concebida como un elemento estratégico potenciador en la adquisición conocimientos el cual se da a través de la aplicación de actividades recreativas similares a las de un juego en el cual destrezas y habilidades específicas son requeridas con el fin lograr objetivos educativos específicos. Así mismo se la puede definir cómo el “modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas” (Sánchez, 2015, pág. 13). La gamificación permite incrementar nuevos conocimientos para coadyuvar a la generación de ideas.

Adicionalmente también se puede decir que la gamificación es una estrategia de enseñanza que se basa en usar los principios de los juegos yuxtapuesta al campo educativo, donde la meta es lograr resultados óptimos de acuerdo a la expectativa planteada y al mismo tiempo adquirir nuevos conocimientos estimulando habilidades para recompensar acciones concretas que se logran con experiencias y diversión para un aprendizaje significativo. Dicho de otra manera, utilizar las dinámicas de juego para facilitar la transmisión e interiorización de contenidos, cambios de comportamientos, pero sobre todo que motive al aprendizaje y genere una experiencia positiva durante el proceso de enseñanza aprendizaje

A través de la gamificación se destaca la experiencia interactiva del sujeto en su implicación y demás en la toma de decisiones con relación al objeto de conocimiento, sin embargo, se puede decir que toda la información no es recibida de forma homogénea, sino que se va adquiriendo de forma personalizada con el entorno

generando así nuevas habilidades que incrementan la motivación por aprender (Prieto, 2020).

El propósito de la gamificación se basa en mecanismos de juego de las actividades con la superación de tablas de clasificación y desafíos. “Los resultados indican que los procesos en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio” (Ortíz, et al., 2018, p. 6). Es decir, de esta forma los sujetos del juego pasan a formar parte de un mismo sistema y, mientras estén motivados, su comportamiento es voluntario.

Esta innovadora metodología traslada el mecanismo del juego al campo de la educación, permitiendo que los niños adquieran conocimientos y mejoren sus habilidades. Como eje transformador, que, por un lado, promueve la internalización del conocimiento, y por otro, destaca la adquisición de conocimientos a través del logro de los objetivos en su proceso de aprendizaje, es decir, mediante nuevos métodos que permiten captar la atención del alumnado y facilitar la evaluación del docente (Rodríguez et al., 2019)

1.5.4. Beneficios de la gamificación

La gamificación brinda a los estudiantes varios beneficios, como ser el centro del juego, tomar sus propias decisiones, sentir que están mejorando, aceptar nuevos desafíos, participar en el entorno social, se reconocen sus logros y reciben retroalimentación inmediata. Lo más importante es que se puede utilizar en diferentes contextos (Iza, 2019). Dicho de otra manera, lo que se pretende a través de estrategias gamificadas es mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje.

Algunos de los objetivos de los juegos son influir en el comportamiento de las personas a través de las experiencias y emociones creadas por el juego, fomentando el compromiso y la fidelidad de los usuarios, clientes o trabajadores donde identifican el cumplimiento de los objetivos propuestos (González et al., 2019). Los beneficios de la gamificación se basan principalmente en las mejoras del rendimiento académico, concentración y atención; estimula las relaciones sociales y la competitividad. Como medio de herramienta pedagógica brinda un estímulo educativo porque ayuda a la adquisición de conocimientos y motivación en los estudiantes en su ambiente educativo.

1.5.4.1. Motivación

Una de las principales formas de despertar la motivación en la educación es mediante la gamificación donde, según Hernández et al., (2018) menciona que dicha estrategia metodológica busca crear y modificar actitudes y aptitudes dentro de los estudiantes en relación con su aprendizaje, a través de retos, misiones, y más elementos de juego, que se alejen de un proceso de enseñanza tradicional. Es decir que, estimula el interés de los estudiantes en temas que se tornaban aburridos o difíciles, haciendo que ellos participen activamente en las clases.

El proceso de la motivación se basa en la búsqueda de mecanismos que faciliten desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma inglés de una forma divertida, rápida y sobre todo fácil, considerándole como responsabilidad del estudiante. Además, de acuerdo con Herrera y Zamora (2014), “la motivación es un proceso auto energético de la persona que ejerce una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguirlo” (p.126). Para ello es importante que el estudiante se sienta empoderado en su aprendizaje y esto constituye el éxito tanto personal como educativo.

1.5.4.2. Adquisición de conocimientos

El proceso de adquisición de conocimientos se describe como una serie de acciones que permiten aprender una lengua extranjera. Este es un procedimiento que se puede realizar de diversas formas e incluye los pasos necesarios para generar una secuencia, es decir, la gamificación se encuentra constituida como una necesidad de procesos para garantizar una metodología más comprensible y apta para los estudiantes (Psicología, 2020). De esta manera se pretende que los estudiantes puedan dominar correctamente las habilidades lingüísticas propias de la lengua inglesa, de una forma espontánea y divertida.

Cuando se habla de adquirir nuevos conocimientos, en especial de una lengua extranjera, “la adquisición de estos conocimientos contribuye para la formación académica, teniendo en cuenta la formación académica y el aporte relevante que se enfoca en la formación profesional del entrenador” (Rivas, et al., 2018, p.4). Es decir que, este es un proceso continuo que permite generar una ventaja notoria para fortalecer el aprendizaje y comprensión del idioma inglés.

1.5.4.3. Concentración y atención

La concentración y atención contribuye como factores indispensables para la gamificación de una segunda lengua, mismo que ayuda a incrementar dicha concentración y atención de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés por tiempos prolongados. Para que se pueda lograr esto se deben aplicar las estrategias basadas en el aprendizaje donde los maestros experimenten el uso de nuevas estrategias metodológicas para reinventar sus propios métodos de enseñanza y así estar a la vanguardia (Rodríguez, et al., 2018, p.16). Es necesario lograr la atención de los estudiantes con el fin de llegar con los contenidos de la asignatura de inglés, convirtiéndose en una clave para el éxito del aprendizaje, por lo que se considera una habilidad que debe ser bien canalizada.

A través de la concentración y la atención estudiantil se puede facilitar la creatividad y expresividad coadyuvando a la posibilidad de solucionar las dificultades del aprendizaje, es decir, el objetivo es conocer mejor los factores que provocan la atención descentralizada, sus consecuencias y posibles soluciones. En la meta, diagnosticamos cómo la atención distraída afecta el aprendizaje de los niños, identificamos las causas y buscamos soluciones para mejorar la atención (Alarcón y Guzmán, 2016). Una vez que se tenga la atención del estudiante, este permite que pueda adquirir los conocimientos relacionado al idioma inglés de una forma más clara, logrando desarrollar las habilidades lingüísticas del idioma de forma espontánea.

1.5.4.4. Mejora en el rendimiento académico

El rendimiento académico se basa en un conjunto de variables como personalidad, actitud, intelecto, contexto, motivación, que se enfoca en alcanzar el desempeño y satisfacción del alumno. Este se demuestra midiendo alguna forma de aprendizaje logrado por el estudiante. Es decir, a través de la gamificación se logra desempeñar un rol activo que beneficia no solo el aprendizaje en los estudiantes, sino también el rendimiento académico obteniendo buenas calificaciones de forma dinámica.

1.5.4.5. Estimula las relaciones sociales

La gamificación estimula las relaciones sociales debido a que funciona como una estrategia que integra la mecánica de los juegos, el fin es aplicar estrategias para mejorar la interacción (Carbellito, 2020). Mediante la gamificación se puede estimular las relaciones sociales debido a que en las aulas se emplean herramientas en diferentes

contextos, entre los aspectos principales que incluso pueden definir o influir en la personalidad, el potencial de desarrollo de un individuo, permitiéndole funcionar y coexistir plenamente en el aula, la escuela y la sociedad (Molina y Pérez, 2006).

Las relaciones sociales a través de estrategias de juego permiten intercambiar información o experiencias basándose en el análisis de las conductas y competencias socio comunicativas para implementar conductas que reflejen el interfaz entre la realidad y la construcción social (Núñez et al., 2012). Llevando a que el estudiante interactúe con sus compañeros acabando con el aislamiento individual y sobre todo fomentando la construcción del conocimiento de la lengua inglesa de forma colaborativa.

1.5.5. Elementos del juego como parte de la gamificación

Los elementos del juego constituyen fuentes indispensables para desarrollar la gamificación que comprende la selección de compendios incorporados para crear estrategias participativas y así poder dinamizar el aprendizaje, por lo tanto, el juego no debe necesariamente ejecutarse de forma estática, sino que incluye herramientas dinámicas que lo hace más interesante (González et al., 2019). Dicho de otra manera, al momento de diseñar una actividad gamificada, esta debe estar conformada por elementos propios del juego que permitan crear un entorno amigable, competitivo y de superación propia de cada participante.

1.5.5.1. Mecánica del juego

La mecánica del juego en gamificación se basa en estrategias de juego como un proceso relacionado entre el jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y solucionar problemas, se logra mediante comportamientos independientes, además se puede tener en cuenta que la temática de los logros para mejorar la experiencia de aprendizaje y orientar de mejor forma al estudiante en su proceso (Quintanal, 2016).

En la mecánica del juego se definen roles como el pensamiento del jugador y cuáles son las técnicas empleadas para atraer a los usuarios, el ser humano es de naturaleza competitiva, por lo que es indispensable brindar estrategias dinámicas que serían una buena alternativa para el proceso de enseñanza aprendizaje, generando emoción por el juego. Es decir, la gamificación promueve estrategias basadas en mecánicas para promover el juego en búsqueda de educación de calidad y que

determinen el comportamiento de los estudiantes orientados a la competencia y cooperación entre ellos.

Tabla 3

Mecánicas del juego

	Colaboración	Trabajar juntos para lograr una meta
	Competición	Actividad donde existe un ganador y un perdedor.
	Desafíos	Tareas que necesitan esfuerzo
Mecánicas	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Significa el desarrollo de algunos logros
	Suerte	Influye tácticas de azar
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa
	Transacciones	Es aquella base entre jugadores e intermediarios

Fuente: (García y Biel, 2015)

1.5.5.2. Dinámicas del juego

Las dinámicas del juego impulsan al mejoramiento, relacionando aspectos en el proceso de aprendizaje (Barbecho, et al., 2020). Las dinámicas, se convierten en procesos que se desarrollan en el juego, el mismo que determina el comportamiento, motivación e interacciones sociales de los estudiantes durante el desarrollo del juego, por ende, despertar emociones y potencializar habilidades.

En el aula, el juego se ha convertido en uno de los temas más interesantes con los que se puede encontrar el docente, es el juego de los niños, para comprender esto le ayudará a desarrollar su trabajo en el aula de manera más eficaz (Rodríguez, et al., 2020).

A través de la gamificación se pueden desarrollar estrategias para vincularla incluso con canales digitales, esto puede ser un requisito indispensable para emplear las TIC en el desarrollo de nuevos contenidos, sus avances tecnológicos permiten vincular la dinámica con recursos digitales (González, et al., 2019, p. 54).

Tabla 2*Dinámicas del juego*

	Emociones	Felicidad, competitividad, frustración, curiosidad.
	Narración	Una historia se convierte en un rol importante en el proceso de aprendizaje.
Dinámicas	Progresión	Consiste en la evaluación y desarrollo del jugador – alumno
	Relaciones	Nuevas interacciones sociales, compañerismo.
	Restricciones	Componentes forzosos o limitaciones.

Fuente: (García y Biel, 2015)

1.5.5.3. Componentes del juego

Elementos de juegos utilizados en el entorno de enseñanza del idioma inglés para promover el compromiso, la motivación y el comportamiento deseado de los estudiantes, así como también saber cómo utilizar la gamificación educativa para afectar las actitudes de los estudiantes, motivaciones e intereses, y la influencia de los elementos del juego mediante la participación del usuario (Gómez, 2020). Los componentes del juego se definen por los procesos que provocan el desarrollo del juego, es decir se convierten en expresiones específicas.

Tabla 4*Componentes*

GRUPO	DEFINICIÓN	ELEMENTOS DEL GRUPO
Componentes	Materiales y herramientas de diseño para el implementar el juego	Puntos
		Niveles
		Equipos
		Logros

Fuente: (Mora et al., 2018)

En los componentes intervienen ideas, materiales e ideas, desde una perspectiva de curiosidad e iniciativa. Con el predominio de lo espontáneo, una actividad más volcada hacia el juego y la creatividad (Regengart, 2005). Dichos componentes pueden variar en cantidad o diseños dependiendo de las características o creatividad al momento de diseñar el juego. La gamificación se basa en componentes reflejado mediante avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros.

1.5.6. Fases de la Gamificación

Las fases de gamificación se basan en las dinámicas que surgen como limitaciones, emociones, narrativas, progresión; mecánicas que se basan en el conjunto de retos, recompensas, feedback, competición y finalmente los componentes se basan en logros, puntos, rankings y niveles.

La gamificación comienza con la enseñanza del contenido. Lo definen como "una actividad basada en elementos o ideas del juego lo que significa tener el espíritu en desarrollar una actividad centrada en el aprendizaje. La gamificación en el aula es cada vez más importante en el proceso educativo. Los juegos son una parte integral de la cultura, a medida que el juego se vuelve más importante, es más probable que los juegos tengan que cambiar la experiencia del estudiante (Fernández, 2019).

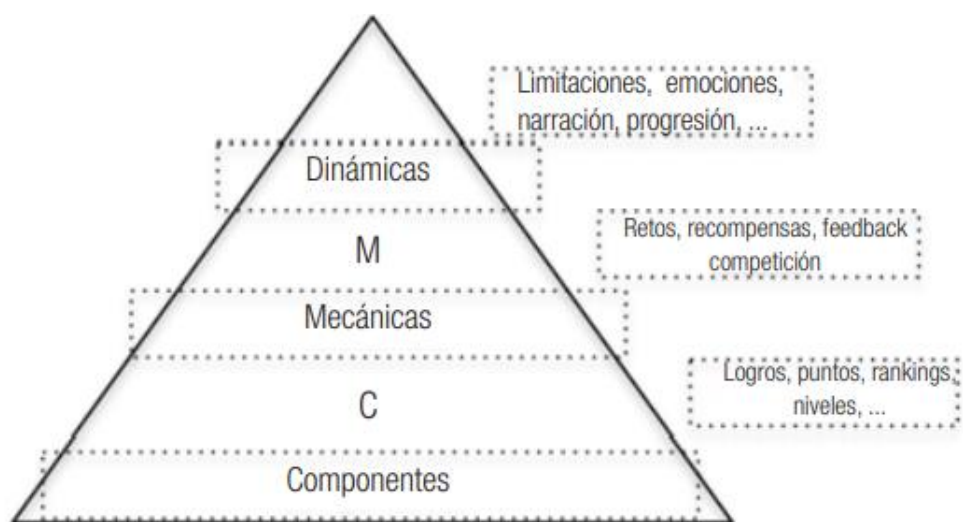


Figura 1 Elementos de la gamificación

Adaptado de: (Ortíz et al., 2018, pág. 5)

1.5.6.1. Descubrimiento del juego

A través de los juegos se logra vincular al estudiante con la asignatura del idioma inglés, una de las estrategias que se presentan como base para proponer esta alternativa es que la educación debe ajustarse a la formación técnica de los estudiantes y brindarles la oportunidad de utilizar los conocimientos y desarrollarlos a través del juego (Lozada y Betancour, 2016). Y es aquí donde se da a conocer al estudiante la actividad gamificada, despertando su curiosidad e impulsando a que jueguen aplicando temas sobre la asignatura, pero sobre todo motivarlos a adquirir nuevos conocimientos de una forma más dinámica.

El juego es determinado como una característica innata de la especie humana y, además, es uno de los métodos de transmisión de aprendizajes eficaces desde los tiempos remotos, y aprovecharlo como un impulso positivo para prevalecer el componente lúdico y así construir nuevos sistemas críticos de aprendizaje (Idrovo, 2018).

1.5.6.2. Desarrollo del juego

En ésta fase el estudiante ya está listo de llevar a cabo las actividades gamificadas, se sienten comprometidos en resolver retos y cumplir con los objetivos planteados. Esto lleva a que el desarrollo de destrezas educativas específicas muestre un gran impacto en los resultados de aprendizaje de los alumnos a partir del desarrollo de competencias, con experiencias positivas en aspectos como la autonomía y la implicación del alumno en el proceso de aprendizaje (Guevara, 2018).

Puede llegar a desarrollarse mediante mecánicas basadas en el juego con entornos ajenos, una metodología que permite estimular a los estudiantes de una manera que aborda aspectos como la motivación, el esfuerzo y la cooperación en el ámbito escolar y conduce a una expansión de conocimientos (González et al., 2020). En esta etapa se desarrolla el juego como tal, y es importante escoger actividades gamificadas que llamen la atención de los estudiantes provocando situaciones de aprendizaje entretenidas donde el estudiante se sienta involucrado tanto afectivamente como cognitivamente.

1.5.6.3. Finalización del Juego

El juego finaliza luego de lograr una participación cooperativa en el aula, esta estrategia es positiva porque genera cohesión grupal, beneficia el interés por fomentar la

cohesión grupal. A la vez cuando culmina este proceso de gamificación reduce el impacto negativo de ansiedad, actitud antisocial, conflictos (González A., 2017).

Es el uso de la mecánica del juego para presentar material educativo y mantener motivados a los participantes, todo ello, permite desarrollar cursos centrados en el estudiante al mismo tiempo que fomenta la autonomía y la curiosidad de los estudiantes (Noriega, 2015).

Al finalizar el juego se obtienen estrategias basadas en modelos, dinámica, mecánicas y elementos propios con contextos ajenos a estos, el objetivo es transmitir un mensaje para cambiar un comportamiento con una motivación clara, experiencia lúdica y que fomente la diversión (Molina, et al., 2021).

1.5.7. Gamificación en la educación

En los últimos años, la gamificación se ha visto rodeada de la rápida adopción de decisiones ecológicas, de marketing, empresariales y, por supuesto, educativas. El uso de estas prácticas ha aumentado rápidamente y sugiere la necesidad de reevaluar la intersección entre los juegos y el aprendizaje.

Se entiende la necesidad de que el docente pueda desplegar diferentes estrategias encaminadas a potenciar el conocimiento de hechos y datos concretos gracias a los contenidos educativos presentes en el juego, como por ejemplo, conocer la vida de un personaje y su actividad o los conocimientos condicionales, utilizando los conocimientos previamente adquiridos, para proponer conscientemente estrategias (Contreras Espinoza, 2016).

La correcta aplicación de la gamificación como estrategia educativa utiliza una serie de técnicas mecánicas y dinámicas, extrapoladas de la dinámica de los juegos. Dependiendo de cada una de ellas, se llevarán a cabo juegos que respondan a diferentes estrategias de gamificación.

La técnica de aprendizaje basada en la mecánica del juego es la forma de premiar al participante en función de los objetivos alcanzados. Por ejemplo:

- Acumulación de puntos, donde se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan
- Escalado de niveles, en el que se definen niveles que el usuario tendrá que superar.
- Obtención de premios o regalos, se entregan a medida que se cumplen los objetivos
- Clasificaciones, según los puntos obtenidos o los objetivos conseguidos, se subirá o bajará en un ranking
- Retos, competiciones entre usuarios para conseguir los premios
- Misiones o retos, consiguiendo resolver o superar un reto u objetivo marcado, solo o en equipo (Malvido, 2019).

1.5.7.1. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo

Se destaca la importancia del diseño de la actividad gamificada, de la que depende su éxito o fracaso. A su vez, el diseño está directamente relacionado con la elección de los elementos de juego, para lo cual es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos que vamos a utilizar. Y este primer punto, el trasfondo pedagógico que subyace a la gamificación, es el que nos ocupará en este apartado. También señalamos la necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación: La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que capta los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no atrae nuestra atención (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Se puede afirmar que con el uso de la gamificación en el e-learning se espera alcanzar un comportamiento de aprendizaje más eficiente y atractivo. Otro punto clave que he mencionado anteriormente y que nos muestran es la capacidad de la gamificación para motivar a los alumnos y hacer más atractiva la enseñanza. Una de sus ventajas es que incorpora lo que realmente importa del mundo de los videojuegos sin utilizar ningún juego específico y al mismo tiempo aumentando el nivel de implicación del alumno. Esto significa que extrae los elementos del juego que lo hacen divertido, los adapta y los aplica en el proceso de enseñanza, se afirma que a las personas les gusta

jugar, pero se enfrentan a actividades que carecen de motivación en el día a día (Muntean, 2011).

1.5.8. Recursos de gamificación empleados para las clases de inglés en 4to año de EGB

Los recursos de la gamificación se basan en métodos eficaces con los que se pretende aplicar estrategias con el fin de favorecer el aprendizaje de inglés a los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica.

Tabla 5

Recursos de gamificación

Gamificación	Descripción
Super Teachers Tools	SuperTeacherTools ofrece programas gratuitos para ayudar a los maestros o cualquier otra persona que busque materiales divertidos de revisión capacitación o si desea realizar una buena gestión del aula.
Bamboolze	Es el término que define a una plataforma en línea con el fin de crear juegos entre equipos, funciona de forma gratuita y por cada acierto se ganan puntos.
Kahoot	Es una herramienta muy útil para que profesores y alumnos aprendan y confirmen conceptos de una forma divertida como una prueba. El método más común es utilizar preguntas de opción múltiple, pero también hay espacio para la discusión y el debate.
Wordwall	Las paredes magnéticas se pueden utilizar para crear actividades interactivas e imprimibles. La mayoría de las plantillas están disponibles en una versión interactiva e imprimible, se puede reproducir en cualquier dispositivo con un navegador web, incluidas computadoras, tabletas, teléfonos y pizarras interactivas.

Educaplay

Es una plataforma que permite a los docentes crear diferentes actividades gamificadas en línea, de una forma fácil y mediante diferentes situaciones y actividades tales como crucigramas, rompecabezas, ordenar letras, entre otros. En esta plataforma el docente tiene la opción de utilizar platillas ya creadas por otros docentes, así como también crear las suyas propias de acuerdo a las necesidades de su clase en cuanto a la enseñanza del idioma inglés.

Fuente: (TECSUP, 2018)

Elaborado por: Andrade (2021)

1.6. Desarrollo de las categorías fundamentales de la variable independiente Aprendizaje del idioma inglés

1.6.1. Pedagogía

Es la ciencia que estudia la metodología o las formas que se usan en el proceso de enseñanza, “el ser educando del hombre, que es la realización práctica de una posibilidad previa, la educabilidad” (Solórzano y Armas, 2019, p.7). Es decir, es un proceso complejo por el que se emplean técnicas o métodos enfocadas a la orientación efectiva de acciones educativas.

Lo que este concepto requiere, es transformar los aspectos positivos de la mecánica del juego en un entorno educativo, donde el aprendizaje del idioma inglés esté basado en dinámicas, mismo que se debe pensar en el diseño de tareas y trabajar en la predisposición psicológica para inducir el juego. Lo que conlleva a decir que la pedagogía conduce a un mecanismo favorable para la determinación del proceso educativo (Melo y Díaz, 2018). Es así que, además de motivar el aprendizaje, la gamificación permite la concentración y acorde con todos los factores influyentes en el estudiante, estos permitan la asimilación del conocimiento.

1.6.2. Enseñanza aprendizaje

Es un proceso que consiste en mejorar la forma de aprendizaje tradicional, a través de un plan y mediante estrategias científicas que sirven para potencializar una ayuda clara para los estudiantes y motivar a los niños por su riqueza de talento y

desarrollo integral para adquirir conocimientos que sirven en la vida de las personas (Calisto et al., 2020). Es por ello que esta investigación se enfoca en la gamificación como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, logrando que los estudiantes puedan adquirir los conocimientos y logren los objetivos propuestos en la planificación.

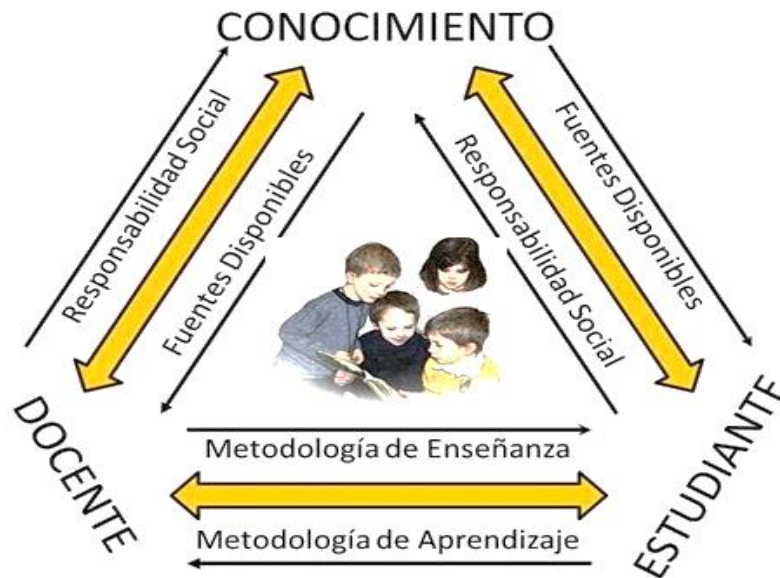


Gráfico 5 Interacción del proceso enseñanza aprendizaje

Fuente: (Quintana, 2014)

En el grafico presentado se detalla que existe una triangulación entre el conocimiento, el docente y el estudiante en la asignatura de inglés. Estas son vías directas que permiten lograr el desarrollo de las metodologías que involucren al estudiante en su proceso de aprendizaje por lo que se debe manejar de forma rápida y clara con fuentes disponibles que permitan la responsabilidad social.

1.6.3. Definición Aprendizaje del idioma inglés

El idioma inglés es un idioma globalizado, y que sirve no solo como medio de comunicación para hablantes no nativos a nivel mundial, sino que también permite tener acceso a información y tecnología actualizada, y al ver su importancia los gobiernos ven la necesidad de incluirla en el currículo y ser impartidas en las instituciones Educativas. Entonces se puede decir que, cuando se habla del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, esta se relaciona con el conocimiento sobre una lengua diferente a la lengua materna que tiene una persona, misma que no es usada en cualquier contexto de

la vida diría del aprendiz, y que se la va adquiriendo en diferentes entornos ya sea sociales, laborales o educativos (Lin, 2008).

Dicho en otras palabras, el aprendizaje de inglés como lengua extranjera es la adquisición de competencias lingüísticas en un idioma diferente al español cuya adquisición no posea mayor relevancia en el diario vivir o la realidad nacional. Pues la comunicación en inglés será dada en contextos específicos brindando así oportunidades para el aprendiente de este idioma, pero dicho aprendizaje toma tiempo y muchas veces se ha tornado difícil para muchos, donde los docentes se ven obligados a buscar estrategias o metodologías que facilite su aprendizaje.

1.6.4. Tipos de aprendizaje

Los tipos de aprendizaje incluyen técnicas que implican procesos cognitivos a estudiantes forjando un rol protagónico donde son los componentes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.6.4.1. Aprendizaje significativo

Este tipo de aprendizaje es cuando los estudiantes tienen la capacidad de relacionar entre las ideas o información que actualmente posee con aquellos que los han adquirido anteriormente, donde según el autor “los nuevos conocimientos consiguen significado para el estudiante y los conocimientos previos adquieren nuevos significados o mayor estabilidad cognitiva” (Moreira, 2012). Dicho de otra manera, es cuando asocia lo aprendido anteriormente para así complementar la información que acaba de recibir y a la vez ampliar sus conocimientos de mejor manera sobre un tema específico.

1.6.4.2. Aprendizaje colaborativo

Este tipo de aprendizaje se enfoca en desarrollar las habilidades individuales y poder mejorar su aprendizaje de forma colectiva. Así mismo se la puede definir como “el conjunto de métodos de instrucción apoyados en estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de los restantes miembros del grupo” (Lucero, 2003, p.4). Es decir, está basado en el trabajo en grupo donde todos los participantes son responsables de su aprendizaje y ayudar a los demás

integrantes a comprender sobre la asignatura, mediante el intercambio de conocimientos o habilidades individuales destacadas que puedan poseer los estudiantes.

1.6.5. Habilidades Básicas en el inglés

De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas menciona que dentro de las competencias lingüísticas está incluido conocimientos y destrezas léxicas, fonológicas, morfológicas, sintácticas y semánticas que trabajan en el uso de la lengua como un sistema, es así entonces que se clasifica en modos de transmisión (orales y escritas) y al papel que desempeñan en la comunicación (productivas y receptoras), y estableciéndose en cuatro destrezas: comprensión lectora (Reading), comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking) y expresión escrita (Writing) (Centro virtual Cervantes, 2019).

1.6.5.1. Listening

Es una de las habilidades más importantes y la primera en ser adquirida por el ser humano, la misma que luego de ella se puede desarrollar la habilidad del habla de forma correcta. Es importante mencionar que en esta habilidad no se trata solo de entender las palabras dentro de un diálogo, sino que también requiere de concentración para comprender el mensaje principal que el hablante quiere transmitir, construir significados, generar respuestas y por ende pasa a ser una clave principal para una efectiva comunicación en el idioma inglés.

1.6.5.2. Speaking

La adquisición de habilidades orales es un proceso gradual y direccional, los estudiantes practican el lenguaje de manera real a través de discusiones, diálogos u otras estrategias para estimular su expresión oral. El método comunicativo considera la habilidad de hablar como la meta más objetiva. Es muy importante en el proceso de enseñanza. Aprende un idioma extranjero para poder comunicarte lo más posible, con hablantes nativos y no nativos (Hernández E., 2014).

Dicho de otra manera, es habilidad comunicativa que permite la interacción con las demás personas y es ahí donde entra la gamificación a ser una pieza importante, es decir que durante las actividades dinamizadas el estudiante se sienta en confianza de desarrollar esta habilidad lingüística de una forma fluida, generando situaciones de

comunicación y aplicando al máximo, las relaciones y la agilidad de la conversación en el idioma inglés como segunda lengua.

1.6.5.3. Reading

Habilidad menos practicada por el aprendiz, pero no menos importante para el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Cuando se habla de lectura, se entiende que se refiere a la comprensión de textos escritos, pero cabe mencionar que es un proceso tanto mental, como visual, debido a que en dicho proceso se deduce el significado del texto, se interpreta su contenido, se comprende el mensaje que el escritor quiere transmitir, se hacen deducciones y preguntas relacionadas a la misma. Lo que se pretende es que mientras los estudiantes se encuentren inmersos en las actividades gamificadas, al mismo tiempo puedan ir desarrollando la habilidad de la lectura acorde va avanzando el juego.

1.6.5.4. Writing

Una de las habilidades que al igual que la habilidad de escucha, se presenta con mayor dificultad para el aprendiz, debido a que para su buen desarrollo se requiere de conocimientos relacionados con gramática, vocabulario y puntuación. La escritura es considerada como refuerzo a las otras habilidades: escuchar, hablar, leer. Esto es muy importante en el proceso de aprendizaje del idioma inglés porque si bien es cierto, inicialmente ayuda a desarrollar la expresión oral y la de escucha, pero se puede mencionar que, el dictado es un ejemplo de una actividad de escritura completada en clase que requiere corrección y retroalimentación inmediatas.

1.6.6. Objetivos de aprendizaje del Idioma Inglés para 4to año

En base a lo mencionado en la investigación se puede definir que entre los principales objetivos para el aprendizaje del idioma inglés se encuentra fomentar una cultura de enseñanza donde se lleven a cabo diversas actividades en el proceso de educación, los estudiantes pueden lograr un alto grado de desarrollo del lenguaje; mayor capacidad de comunicación; mejor entendimiento del idioma extranjero, con el fin de enseñar la destreza oral desde los niveles básicos.

1.6.6.1. Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo

Cada nivel de lectura depende del nivel de comprensión de cada persona. No todos los estudiantes son iguales, pero pueden mejorar sus habilidades y mejorar su comprensión lectora. Para una buena comprensión lectora se desarrolla un análisis profundo, la mayor parte de estas técnicas son más adecuadas con lo que se dan textos positivos.

Según el Ministerio de Educación (2019), los principios básicos del currículo de lengua extranjera se basan en:

- Enfoque de lenguaje comunicativo
- Enfoque centrado en el estudiante
- Habilidades de pensamiento
- Aprendizaje integrado de contenido
- Alcanzar parámetros internacionales

1.6.6.2. Desarrollar las habilidades personales, sociales

El desarrollo de estas habilidades promueve valores como la cooperación, la autoestima, la honestidad y la integridad. El desarrollo personal de un alumno es uno de los pilares fundamentales de un proyecto educativo, y muchas habilidades son más importantes que la inteligencia académica a la hora de lograr el bienestar personal, académico, social y de la profesión.

Según el Ministerio de Educación (2019), se deben aplicar estas habilidades dentro del currículum de lengua extranjera con el fin de fortalecer el aprendizaje de forma positiva motivando a los estudiantes a seguir aprendiendo, alcanzando un potencial productivo en un mundo competitivo. Las habilidades a desarrollar pueden ser personales, sociales e intelectuales para lograr mayor productividad y potencializar la comunicación con otras lenguas.

La gamificación es una estrategia que se encuentra estrechamente ligada con el aprendizaje del idioma inglés, actualmente es una manera de llamar la atención de los estudiantes mediante actividades dinimizadas, despertando el interés de involucramiento con los elementos del juego y al mismo tiempo motivarlos, y que sean partícipes activos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el mismo que conlleva a un aprendizaje significativo y colaborativo, logrando mejorar su rendimiento académico así como también su desenvolvimiento personal en un entorno social.

1.7. Enseñanza tradicional y gamificación

Para gamificar de forma efectiva es necesario, por tanto, hacer un breve repaso a las metodologías imperantes en la enseñanza y su comparación con las que aportan los juegos.

Vamos a tomar como referencia lo detallado por Prieto, A., (2014), del cual se resume muy bien las diferencias, ventajas e inconvenientes de las clases con una metodología tradicional y la que se imparte con un método gamificado.

Tabla 6

Enseñanza tradicional y gamificación

Enseñanza Tradicional	Enseñanza con Gamificación
Se torna repetitiva, lo que hace que se produzca aburrimiento en los estudiantes	Es dinámica, divertida en la mayoría de las ocasiones.
Evaluación de juicio final. El error se paga con el suspenso, los que llevan a consecuencias fatales.	Se aprende errando, la evaluación es formativa. Si se comenten errores las consecuencias no son fatales.
Retroalimentación solo al final, existe frustración en dosis que desmotivan.	Retroalimentación inmediata. La frustración estimula y motiva a volver a intentar.
Evaluación por oportunidades únicas que se pierden.	Reintentar no cuesta nada y eso es lo usual.
Experiencia individual, no se fomenta el trabajo en equipo.	Experiencia multimedia, social y en equipo.
Trato masificado, se da un monólogo para todos.	Trato individualizado. El estudiante responde a lo que hace cada uno de sus compañeros.
Se debe aprender un determinado contenido para aprobar una asignatura.	Se va a conseguir un objetivo enriquecido, se van a lograr grandes cosas.
Casi toda la calificación se decide en una	Sistema de pequeñas recompensas por

prueba final.	ciertas acciones a realizar que animan a continuar participando.
Se trabaja solo la memoria.	Se trabaja el razonamiento crítico, la psicomotricidad y la relación social.

Fuente: Prieto, A., (2014)

Elaborado por: Andrade (2021)

Se puede entender que, el método tradicional es percibido de manera general por los estudiantes como algo sacrificado y que demande de esfuerzos mal aprovechados, asimismo, la gamificación en la educación emplea otras dinámicas bien aprovechadas.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación está dentro del enfoque cuantitativo, debido a que la recolección de datos, estará con base en la medición numérica y el análisis (Hernández et al., 2014), para así poder explicar la aplicación de la Gamificación como estrategia motivacional y su relación con el proceso de aprendizaje del idioma inglés, para luego dar una posible solución a la problemática.

2.2. Modalidad de la Investigación

La presente investigación se contextualizará en la modalidad aplicada, debido a que se encarga de recolectar información referente a las variables, y que a través de la aplicación estrategias de la gamificación, como propuesta innovadora, busca motivar el aprendizaje del idioma inglés.

2.3. Tipos de Investigación

De acuerdo con el diseño, el trabajo de investigación es de **campo y documental**. La investigación de campo, se desarrollará en la Unidad Educativa Particular Santa Ana, lugar donde se produce el problema a investigar con la participación de estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad

Educativa en mención, con el fin de obtener la información necesaria y precisa que permitirá llevar adelante el proyecto en búsqueda de posibles soluciones a la problemática existente. La investigación documental estará apoyada para la obtención de datos científicos de libros, revistas, folletos e internet, que servirán para sustentar esta investigación.

2.4. Nivel o Alcance de la investigación

La investigación será descriptiva, debido a que como menciona Hernández et al. (2014), se busca especificar las propiedades y las características importantes del fenómeno al que se pretende analizar, lo que nos permitirá estudiar la relación que tiene la estrategia de Gamificación en la motivación del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes, y de ese modo, se pueda realizar conclusiones y recomendaciones para así brindar una alternativa de solución a la problemática del bajo rendimiento académico.

2.5. Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

En este estudio de investigación se ha considerado una población de 5 docentes y 28 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana, ubicada en la parroquia de Sangolquí, Cantón Rumiñahui.

El tipo de muestreo es no probabilístico decisional en razón que la investigadora seleccionó los sujetos de investigación cuya distribución se presenta de la siguiente manera:

Tabla 7

Población y muestra

Unidades de Observación	N.º	%
Docentes	5	14,71 %
Estudiantes	28	82,35 %
Experto	1	2,94 %
TOTAL	34	100, 00 %

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Institución educativa

2.5.1. Detalle de los sujetos de investigación

2.5.1.1. Docentes

Docentes por edad

Tabla 8

Edad de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
De 25 a 30 años	1	20,0	20,0	20,0
De 36 a 40 años	3	60,0	60,0	80,0
De 41 a 45 años	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

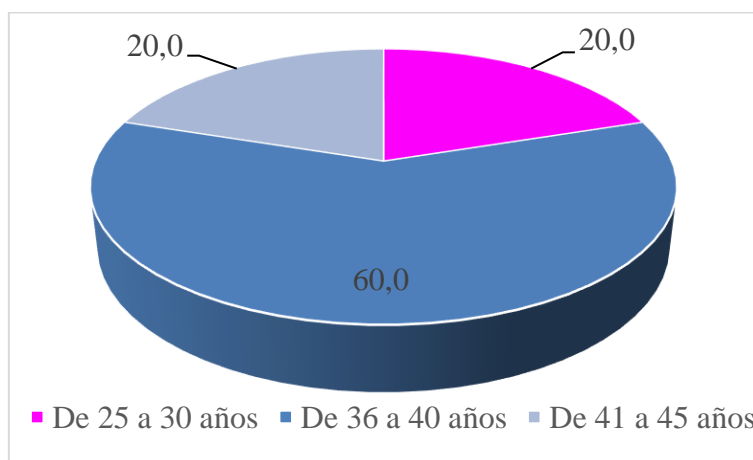


Gráfico 6 *Edad de los docentes*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

La Tabla 8 muestra la población encuestada y su distribución de acuerdo a la edad siendo un total de 5 docentes, y en base a los resultados de la tabulación nos da que el 60,0% de los encuestados están entre los 36 y 40 años de edad, el 20% están de 25 a 30 años de edad y con el mismo porcentaje de 20% con docentes de 41 a 45 años

de edad. El manejo de herramientas tecnológicas destinadas a la gamificación educativa, tiene una marcada aplicabilidad por docentes jóvenes.

Al existir un porcentaje considerable de docentes en una edad que maneja adecuadamente las herramientas y se adapta a las tecnologías, se puede tener certeza de facilidad de aplicación y motivación por estos medios a los estudiantes.

Docentes por género.

Tabla 9

Género de los docentes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	1	20,0	20,0	20,0
Femenino	4	80,0	80,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

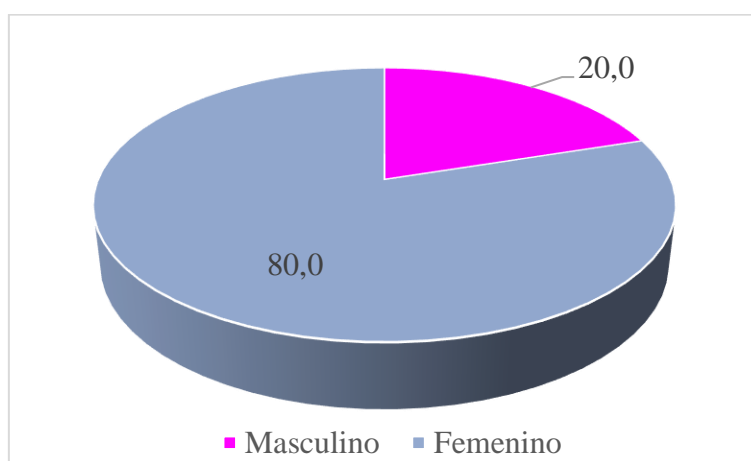


Gráfico 7 *Género de los docentes*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

El Gráfico 7 muestra la población encuestada y su distribución de acuerdo al sexo, donde de los 5 docentes, el 80% son mujeres y el 20% son hombres. Se evidencia

que la mayor parte del contingente docente en el área de estudio, son mujeres, describiendo la situación de la institución.

Este hecho es indistinto para la correcta aplicación de una metodología que motive y envuelva al estudiante en un ambiente educativo lúdico.

Nivel profesional

Tabla 10

Nivel profesional

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Licenciatura	5	100,0	100,0	100,0
Magíster	0	0,0	0,0	100,0
Doctorado	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

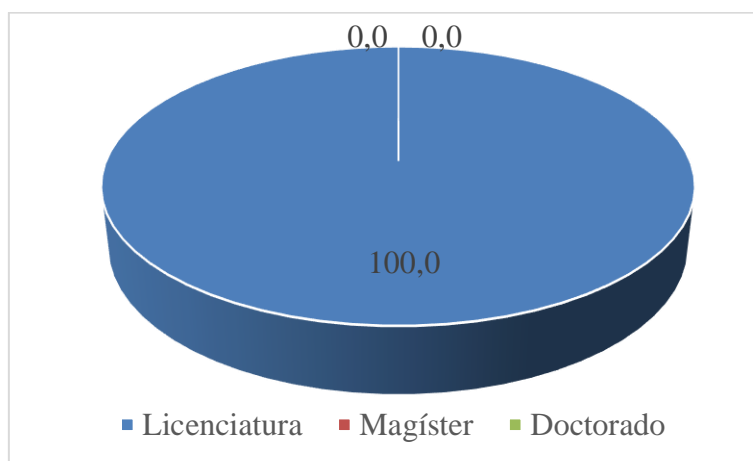


Gráfico 8 *Nivel profesional*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

La Gráfico 8 muestra que, de la población encuestada y de acuerdo al nivel profesional, el 100% de los encuestados son licenciados. De acuerdo a lo revisado, se

tiene cierto nivel de perfeccionamiento profesional, lo cual va de acuerdo a lo indagado en las encuestas.

Se puede asimilar como acertada esta información para tener un enfoque correcto, debido a que todos los encuestados tienen un nivel de profesionalismo necesario.

2.5.1.2. Estudiantes

Estudiantes por género

Tabla 11

Género de los estudiantes

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Hombre	17	60,7	60,7	60,7
Mujer	11	39,3	39,3	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

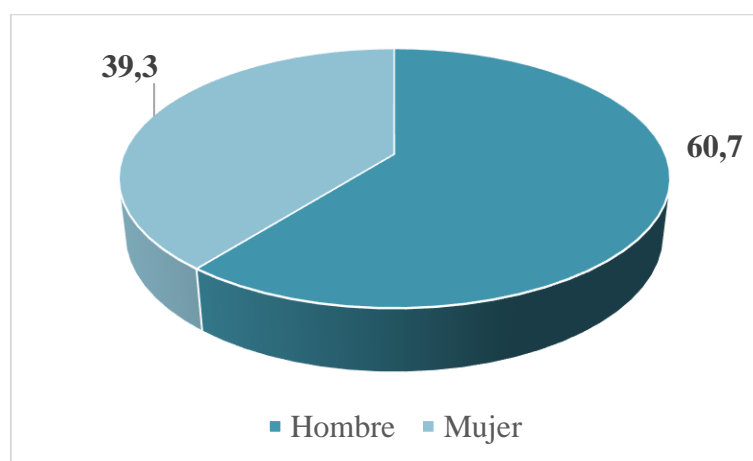


Gráfico 9 *Género de los estudiantes*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

La Tabla 11 señala la muestra encuestada y su distribución de acuerdo al sexo siendo un total de 28 estudiantes, y en base a los resultados de la tabulación nos da que el 60,7% de encuestados son hombres y el 39,3 son mujeres. De los resultados de la encuesta se tiene una alta prevalencia de estudiantes hombres, dentro de la muestra encuestada.

En concordancia con el objetivo de la gamificación, esta se orienta indistinta del género del estudiante, consiguiendo una consolidación de actividades lúdicas, a favor del aprendizaje.

2.5.2. Operacionalización de Variables

Tabla 12

Operacionalización del objeto de investigación: Gamificación

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
Es una estrategia activa que se utiliza mediante el uso de elementos y técnicas del juego haciendo que la actividad torne atractivo e innovador y que produce efectos como la motivación durante el proceso de enseñanza aprendizaje.	Beneficios de la gamificación	Motivación Adquisición de conocimientos Concentración y atención Mejora en el rendimiento académico Estimula las relaciones sociales	Pregunta 1 y 25 Pregunta 2 Pregunta 3 Pregunta 4 Pregunta 5	Instrumento: Cuestionario Técnica: Encuesta
	Elementos del juego como parte de la gamificación	Mecánica del juego Dinámicas del juego Componentes del juego	Pregunta 6 Pregunta 7 Pregunta 8	
	Fases de la Gamificación	Descubrimiento del juego Desarrollo del juego	Pregunta 9 Pregunta 10	

	Recursos de gamificación empleados para las clases de Inglés en 4to año de EGB	Finalización del Juego Super Teachers Tools Bamboolze Kahoot Wordwall Educaplay	Pregunta 11 Pregunta 12 Pregunta 13 Pregunta 14 Pregunta 15 Pregunta 16	
--	--	--	--	--

Tabla 13

Operacionalización del objeto de investigación: Aprendizaje del idioma Inglés

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
El aprendizaje es definido como la adquisición de nuevas conductas, en este proceso se adquieren nuevas habilidades con el fin de	Tipos de aprendizaje	Game based learning Game like learning Gameful Learning	Pregunta 17 Pregunta 18	Instrumento: Cuestionario Técnica: Encuesta

lograr el desarrollo personal.	<p>Habilidades Básicas en el Inglés</p> <p>Objetivos de aprendizaje del Idioma Inglés para 4to año</p>	<p>Reading Writing Speaking Listening</p> <p>Desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo</p> <p>Desarrollar las habilidades personales, sociales</p>	<p>Pregunta 19 Pregunta 20 Pregunta 21 Pregunta 22</p> <p>Pregunta 23</p> <p>Pregunta 24</p>	
--------------------------------	--	--	--	--

2.5.3. Técnicas e Instrumentos

2.5.3.1. Encuesta

La encuesta es un instrumento para recoger información cualitativa y/o cuantitativa de una población determinada, que se enfoque en la obtención de información estructurada (Casas Anguita, et al, 2003). La encuesta está estructurada en función de la operacionalización de variables de la Tabla 12 y Tabla 13, tanto al aplicar a docentes como a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana.

Las encuestas se detallan en el Anexo 1.

2.5.3.2. Cuestionario

Un cuestionario es un instrumento de recogida de información, es decir, un tipo de encuesta, que consiste en una serie sucesiva y organizada de preguntas, este instrumento consiste en aplicar a un universo definido de individuos una serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que queremos saber algo (Corral, 2008).

En la presente investigativa, se aplica un cuestionario estructurado, donde el consultado tiene más de dos opciones ordenadas, en este caso consta de cuatro ítems que van desde siempre hasta nunca. El cuestionario está compuesto de 16 preguntas correspondientes a la variable Gamificación y 8 preguntas correspondientes a la variable Aprendizaje del idioma Inglés.

2.5.4. Proceso de recolección de información

En la tabla 13, se detallan las preguntas básicas dentro del proceso de recolección de información,

Tabla 14

Proceso de recolección de la información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos planteados en la investigación
2. ¿De qué personas?	A docentes y estudiantes de cuarto año de

	Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés.
4. ¿Quién?	La investigadora
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2020-2021
6. ¿Dónde?	Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
9. ¿Con qué?	Cuestionario
10. ¿En qué situación?	En el contexto actual

Elaborado por: Investigadora

2.5.5. Plan para el Procesamiento de la Información

El proceso de recolección de datos se enmarca en la elaboración de la operacionalización de las variables de estudio, mediante la cual se creará el instrumento previsto para la recolección de datos, siendo este una encuesta.

El proceso se esquematiza de la siguiente manera.



Gráfico 10 *Proceso de recolección de datos*

Elaborado por: Andrade Susana

2.5.6. Validez y Confiabilidad

2.5.6.1. Validez

Para la validación de los cuestionarios se utilizó la técnica de juicio de los expertos, que para este caso lo realizó el tutor del trabajo de titulación de acuerdo a las variables de estudio acopladas en la matriz de operacionalización de variables en donde constan las dimensiones e indicadores que se tomaron en cuenta para hacer el cuestionario.

2.5.6.2. Confiabilidad

Para establecer la confiabilidad del instrumento se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, utilizando el programa estadístico SPSS 26, arrojando los siguientes resultados:

Tabla 15*Alfa de Cronbach, Cuestionario aplicado a docentes*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,920	20 *

* No se consideraron para el cálculo las preguntas 1, 7, 9, 17 y 23 debido a que no presentan variabilidad en su escala.

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Tabla 16*Alfa de Cronbach, Cuestionario aplicado a estudiantes*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,842	25

Elaborado por: Investigadora

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Tabla 17*Escala de Alfa de Cronbach*

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

Elaborado por: Investigadora

Fuente: AVECILLA y LOZANO (2016)

Los resultados mostrados en la Tabla 15, el Alfa de Cronbach es de **0,920**, que según la escala valorativa del coeficiente alfa de Cronbach corresponde a una **Alta Confiabilidad** en el cuestionario aplicado a los docentes.

En el caso de la Tabla 16, el Alfa de Cronbach es de **0,842** para el cuestionario aplicado a los estudiantes que, de acuerdo a la escala valorativa del coeficiente alfa de Cronbach, el instrumento es de **Fuerte Confiabilidad**

2.6. Análisis de los resultados

2.6.1. Cuestionario aplicado a docentes

De los cuestionarios aplicados a la muestra definida, se tienen los siguientes resultados:

Nivel del idioma inglés

Tabla 18

Nivel del Idioma inglés

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
B1	1	20,0	20,0	20,0
B2	4	80,0	80,0	100,0
C1	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por : Andrade Susana

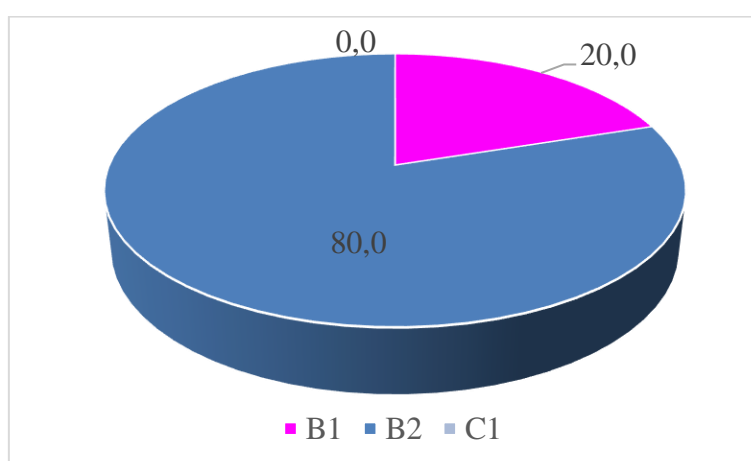


Gráfico 11 *Nivel del Idioma inglés*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

La tabla uno muestra que, de la población encuestada y de acuerdo al nivel de inglés que tienen los docentes, teniendo como resultado el 80% de los encuestados

tienen un nivel B2 y el 20% tienen B1. Estas cifras evidencian el nivel requerido para un correcto desarrollo de la materia dentro del aula de clase.

Se puede relacionar esto, con el hecho de que un grupo considerable de docentes mantienen un alto nivel de perfeccionamiento en el idioma inglés, clave para poder dominar el tema e impartirlo con los estudiantes.

El juego como estrategia didáctica

Tabla 19

Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	5	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por : Andrade Susana

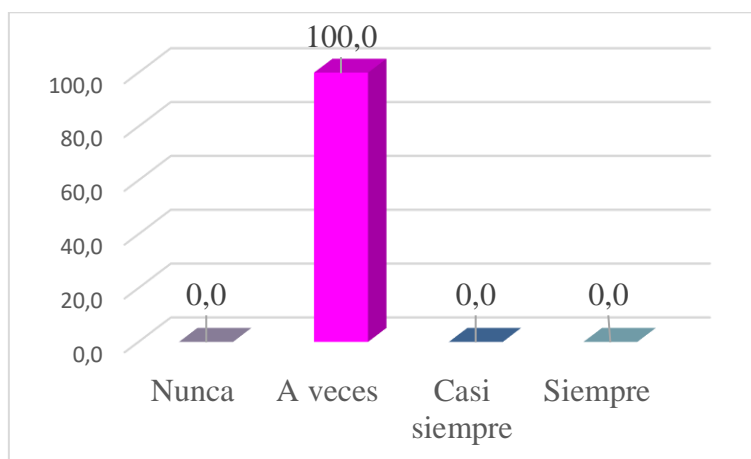


Gráfico 12 *Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados en cuanto a si ellos utilizan el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, dando que el 100% de los encuestados mencionan que a veces lo utilizan; con lo indagado, se puede entender que existe una falencia al conocer los beneficios del juego dentro del proceso de aprendizaje.

El juego se presenta como una herramienta poco explotada, creyendo que existe poco uso de los mismos dentro del aula de clase.

Actividades lúdicas en la adquisición del conocimiento.

Tabla 20

Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	1	20,0	20,0	20,0
Casi siempre	3	60,0	60,0	80,0
Siempre	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

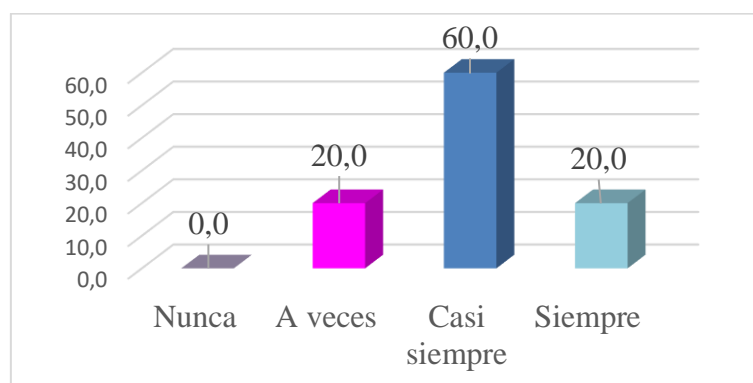


Gráfico 13 *Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, el 60% de los encuestados piensa que las actividades lúdicas casi siempre ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, el 20 % dicen que a veces, y con el mismo porcentaje del 20% dicen siempre ayudan en el aprendizaje. Con el objetivo claro que se puede conseguir de una actividad correctamente aplicada, se puede notar un apego al conocimiento elementales, que pueden ser reforzado.

Al tener el 20% de personas que conocen de la continua ayuda de las actividades lúdicas correctamente aplicadas, cabe entender que existe la necesidad de diversificar estos conocimientos, tratando de la gran mayoría de docentes, o su totalidad.

Actividades lúdicas para mejorar la concentración

Tabla 21

Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	20,0	20,0	20,0
A veces	4	80,0	80,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por : Andrade Susana

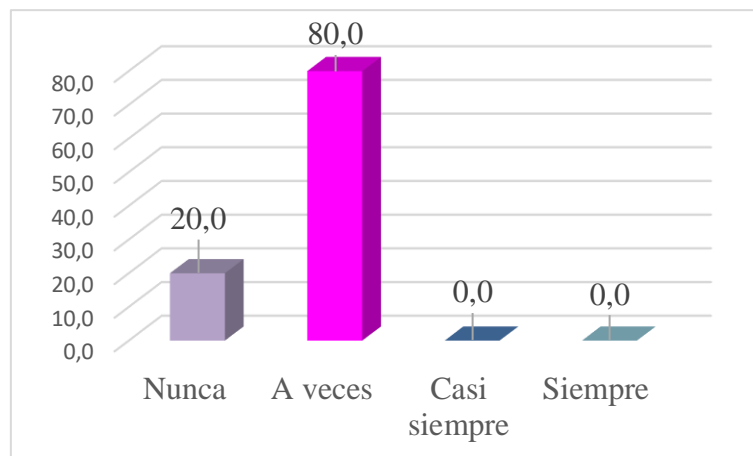


Gráfico 14 *Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados en cuanto a si utilizan las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes, el 80% de los docentes menciona que a veces lo utilizan, seguido de un 20% que dicen que nunca lo utilizan, de lo revisado se conoce que, siendo una de las ventajas del uso de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, está claramente se desconoce, por lo que su uso se ha vuelto menos frecuente.

Se desaprovecha un potencial considerable, al estar por debajo de lo esperado, el uso de las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en estudiantes.

Actividades lúdicas en el rendimiento académico

Tabla 22

Cuando se aplica actividades lúdicas con sus estudiantes, éste ayuda a mejorar en el rendimiento académico.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	3	60,0	60,0	60,0
Casi siempre	1	20,0	20,0	80,0
Siempre	1	20,0	20,0	100,0

Total	5	100,0	100,0
-------	---	-------	-------

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por : Andrade Susana

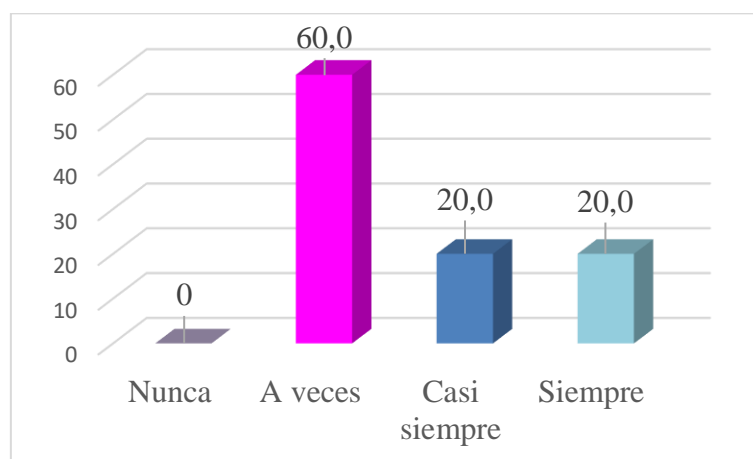


Gráfico 15 Cuando se aplica actividades lúdicas con sus estudiantes, éste ayuda a mejorar el rendimiento académico.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, la mayoría de ellos con un 60% piensan que la aplicación de actividades lúdicas a veces ayuda a mejorar su rendimiento académico de los estudiantes, sumado a ello el 20% dicen que casi siempre ayudan, y con el mismo porcentaje del 20% de los encuestados dicen que siempre. En relación a lo revisado en esta pregunta, se conoce la aplicabilidad de las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico, debido al papel que toma el estudiante en la actividad.

Que un porcentaje considerable piense que la aplicación de actividades lúdicas a veces mejora el rendimiento académico, denota la falta de conocimiento respecto al alcance de estas herramientas, extendido en varias disciplinas, no solamente en el aprendizaje del idioma inglés.

Actividades lúdicas en la estimulación de las relaciones sociales.

Tabla 23

Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	2	40,0	40,0	40,0
Casi siempre	2	40,0	40,0	80,0
Siempre	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

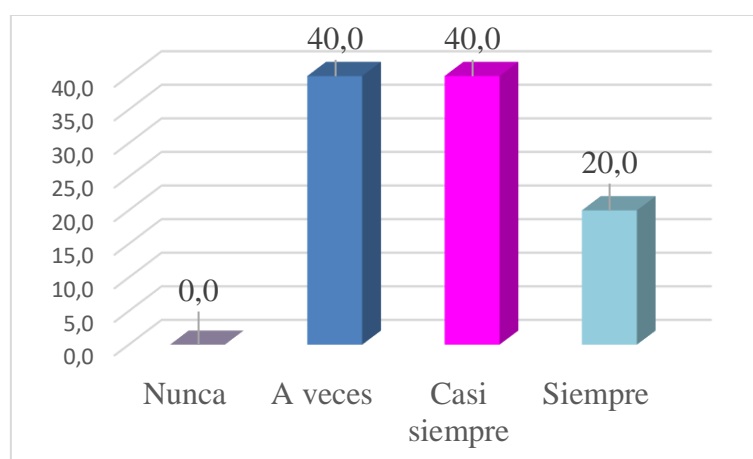


Gráfico 16 *Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, el 40% consideran que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula casi siempre ayuda a estimular las relaciones sociales, y con el mismo porcentaje del 40% piensan que a veces se lo logra, y el 20 dicen que siempre ayudaría. En relación a lo revisado en esta pregunta, se conoce la aplicabilidad de las actividades lúdicas para

estimular las relaciones sociales, debido a que se desarrollan actividades enfocadas al desarrollo personal de cada estudiante.

Que un porcentaje considerable piense que la aplicación de actividades lúdicas siempre y casi siempre estimula las relaciones sociales, denota una adecuada comprensión que no siempre se suele notar, respecto al alcance de estas herramientas, extendido en varias disciplinas.

Mecánica del juego para el desarrollo de la planificación

Tabla 24

Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	40,0	40,0	40,0
A veces	3	60,0	60,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

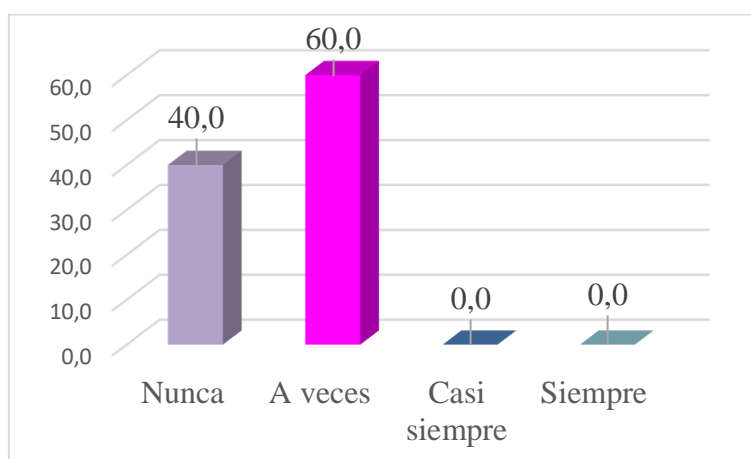


Gráfico 17 *Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación, el 60% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican y el 40% dicen que nunca lo hacen; dentro de lo que se conoce de las estrategias de la mecánica del juego la cual se base en logros para mejorar la experiencia de aprendizaje.

En concordancia con lo antes expresado, se tiene un 60% de docentes que a veces aplica la mecánica del juego, lo cual, dada su funcionalidad sería mejor aprovechada.

Dinámica del juego para gamificar la clase

Tabla 25

Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	5	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

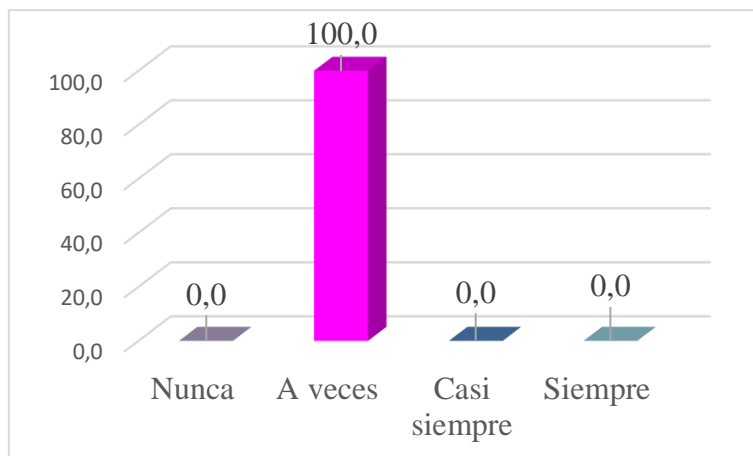


Gráfico 18 *Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes, donde el 100% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican. Se entiende que, la dinámica del juego impulsa el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, incurriendo en la motivación e interacciones sociales.

Se infiere con las cifras recolectadas que, los docentes al aplicar las dinámicas del juego a veces, se pierde gran parte de la transformación del proceso de enseñanza, entendiéndose mejor una de las problemáticas del estudio.

Componentes del juego aplicados adecuadamente

Tabla 26

Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	20,0	20,0	20
A veces	4	80,0	80,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

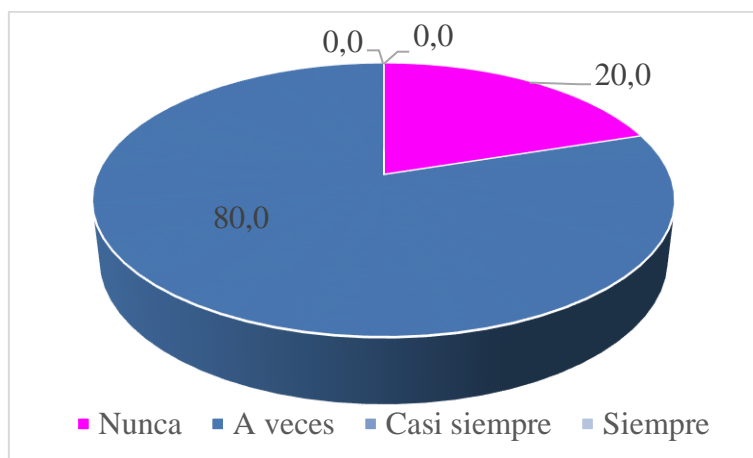


Gráfico 19 *Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica los componentes del juego de una manera adecuada, el 80% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican, el 20% dicen que nunca lo hacen. De lo revisado se entiende la importancia, debido a que los mismos se entienden como procesos que provocan el desarrollo del juego.

Siendo estos componentes del juego aplicados adecuadamente a veces, por los docentes, no se puede tener un correcto desarrollo del objetivo de la actividad gamificada.

Incentivar a mejorar el comportamiento de los estudiantes en clase

Tabla 27

Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
-----------	------------	------------	-------------------	----------------------

Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	5	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

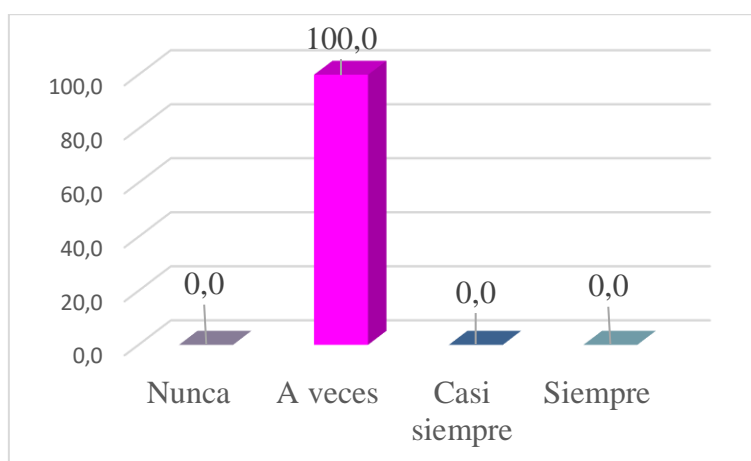


Gráfico 20 *Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego, donde el 100% manifiestan que solo a veces lo hacen, se puede conocer que el incentivar al estudiante a mejorar su comportamiento en clase, siendo este uno de los efectos o fines de la principales.

En lo encuestado, se revisa que los docentes consideran que a veces se incentiva el mejorar el comportamiento en el estudiante.

Reglas para el desarrollo del juego

Tabla 28

Establece reglas claras para el desarrollo del juego.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	3	60,0	60,0	60,0
Casi siempre	1	20,0	20,0	80,0
Siempre	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

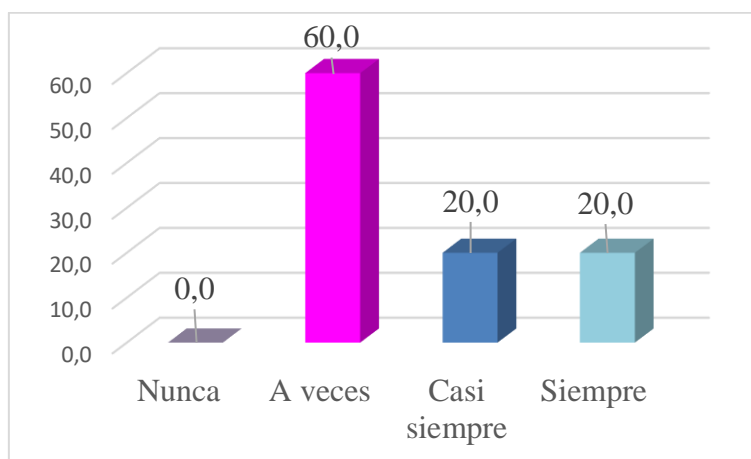


Gráfico 21 *Establece reglas claras para el desarrollo del juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente establece reglas claras para el desarrollo del juego, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que a veces lo hacen, el 20% dicen que casi siempre, el con el mismo porcentaje con el 20% dicen que siempre las establecen. Se entiende que una de las bases del juego es tener lineamientos a seguir para mantener una armonía al ejecutar las actividades dentro de este.

Los docentes conocen parcialmente la importancia de aplicar y dar a conocer las reglas para el desarrollo del juego, por el poco manejo de los mismos en las aulas.

Motivación para terminar el juego

Tabla 29

Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	2	40,0	40,0	40,0
Casi siempre	2	40,0	40,0	80,0
Siempre	1	20,0	20,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

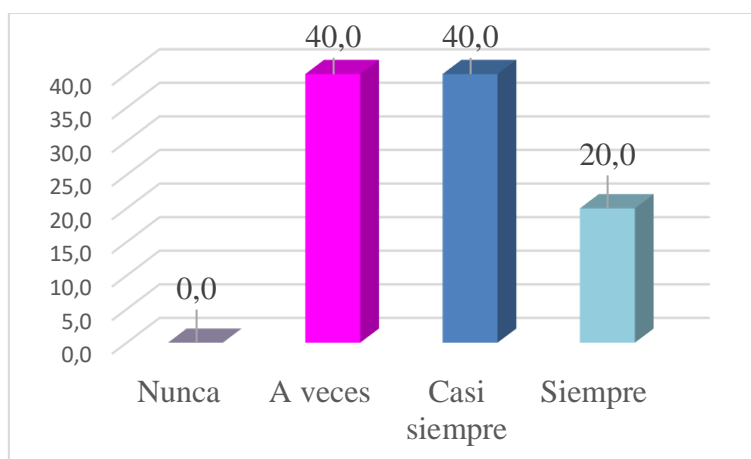


Gráfico 22 *Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de

una forma asertiva, donde el 40% de los encuestados manifiestan que a veces lo hacen, con el mismo porcentaje con el 40% dicen que casi siempre lo hacen, el 20% dicen que nunca. De lo investigado se conoce la importancia de motivar a los estudiantes a dar conclusión a las actividades, incluyendo el juego.

Un porcentaje considerable se mantiene en un estándar en el que solo a veces motivan a los estudiantes a finalizar el juego de una manera asertiva, pudiendo así aprovechar de manera eficiente la actividad.

Recurso Super Teacher Tools para gamificar la clase

Tabla 30

Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	60,0	60,0	60,0
A veces	2	40,0	40,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

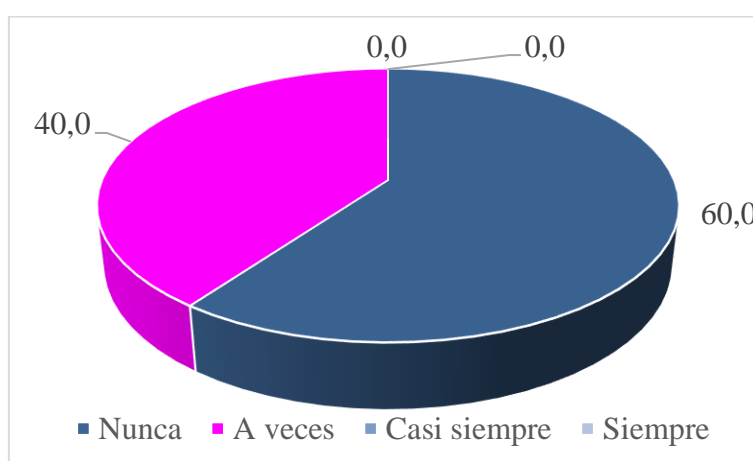


Gráfico 23 *Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases, donde la mayoría de los docentes con un 60% manifiestan que nunca lo hacen, y el 40% dicen que a veces utiliza la herramienta mencionada, dentro del uso de recursos en lo indagado, se resalta como un referente la plataforma Super Teachers Tools, la cual permite al docente el acceso a material para gamificar las clases.

El hecho que del 60% exprese que emplea a veces esta herramienta, deja un espacio al uso de alternativas similares o el refuerzo del recurso super teachers tools.

Recurso Bamboolze para gamificar la clase

Tabla

31

Utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	40,0	40,0	40,0
A veces	3	60,0	60,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

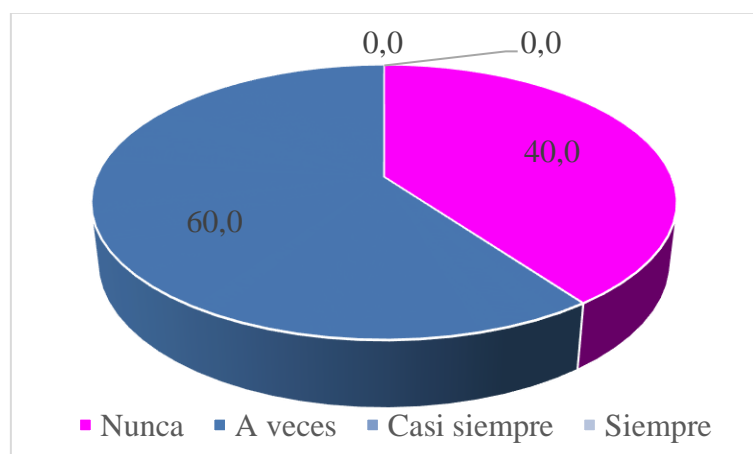


Gráfico 24 *Utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso bamboolze para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que a veces lo hacen y el 40% dicen que nunca utiliza la herramienta mencionada; dentro del uso de recursos en lo indagado, se resalta como un referente la plataforma bamboolze, la cual permite al docente crear juegos entre equipos, además que es gratuito.

El hecho que del 60% exprese que emplea a veces esta herramienta, deja un espacio al uso de alternativas similares o el refuerzo del recurso bamboolze.

Recurso Kahoot para gamificar la clase

Tabla 32

Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	60,0	60,0	60,0
A veces	2	40,0	40,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

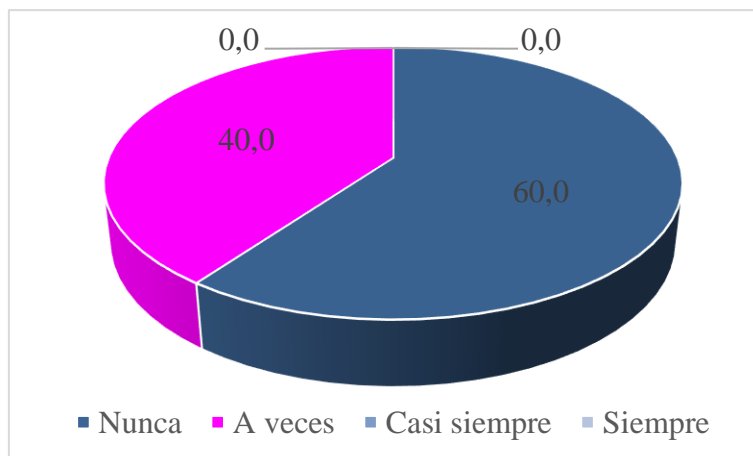


Gráfico 25 Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso kahoot para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que nunca lo hacen, mientras que el 40% dicen a veces utilizan la herramienta mencionada; dentro del uso de recursos en lo indagado, se resalta como un referente la plataforma kahoot, la cual permite al docente crear alternativas dinámicas de evaluaciones, dando paso a espacios para discusión y debate.

El hecho que del 60% exprese que emplea a veces esta herramienta, deja un espacio al uso de alternativas similares o el refuerzo del recurso kahoot.

Recurso Wordwall para gamificar la clase

Tabla 33

Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	20,0	20,0	20,0
A veces	4	80,0	80,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0

Total	5	100,0	100,0
-------	---	-------	-------

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

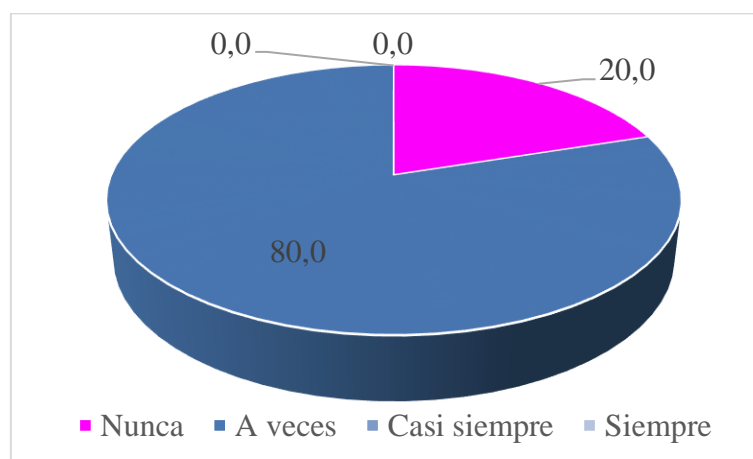


Gráfico 26 Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso wordwall para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 80% manifiestan que a veces lo hacen, sumado a eso, y el 40% dicen que nunca utilizan la herramienta mencionada; dentro del uso de recursos en lo indagado, se resalta como un referente al recurso wordwall, la cual permite al docente tener una pared magnética interactiva.

El hecho que del 60% exprese que emplea a veces esta herramienta, deja un espacio al uso de alternativas similares o el refuerzo del recurso wordwall.

Recurso Educaplay para gamificar la clase

Tabla 34

Utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
-----------	------------	------------	-------------------	----------------------

Nunca	4	80,0	80,0	80,0
A veces	1	20,0	20,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

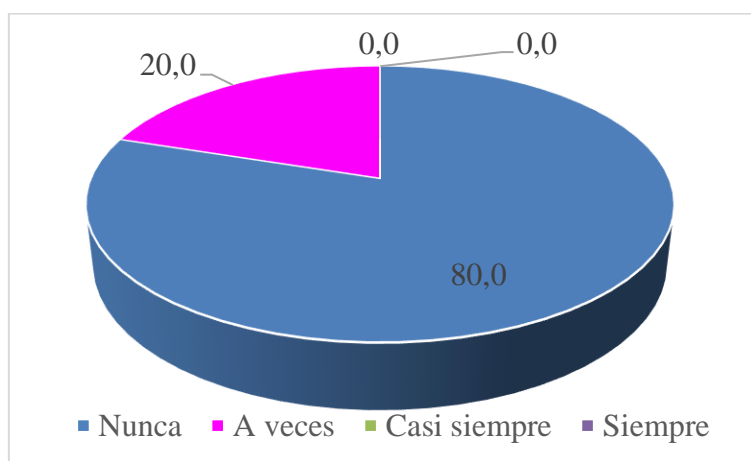


Gráfico 27 Utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso Educaplay para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 980% manifiestan que nunca lo hacen y tan solo el 20% a veces utilizan la herramienta mencionada; dentro del uso de recursos en lo indagado, se resalta como un referente la plataforma Educaplay, la cual permite al docente crear diversas actividades gamificadas en línea, de forma práctica, tales como crucigramas, rompecabezas, ordenar letras, entre otros.

El hecho que del 60% exprese que emplea a veces esta herramienta, deja un espacio al uso de alternativas similares o el refuerzo del recurso Educaplay.

Estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo

Tabla 35

Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	5	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

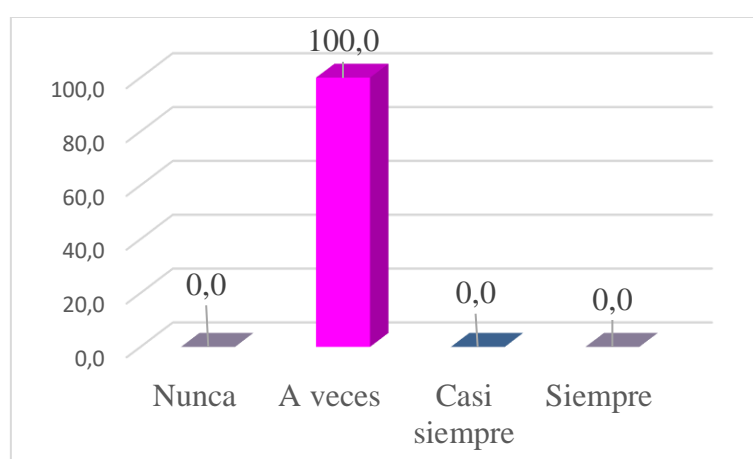


Gráfico 28 *Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, donde en su totalidad con el 100% manifiestan que a veces lo utilizan; se conoce que, la principal aplicabilidad de la

dinámica del juego en el contexto de la presente investigación es obtener un aprendizaje significativo.

En concordancia con el porcentaje obtenido, dada la importancia de esta herramienta, es necesario un refuerzo al extender su uso en las aulas de clase.

Aprendizaje colaborativo mediante el juego

Tabla 36

Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	40,0	40,0	40,0
A veces	3	60,0	60,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

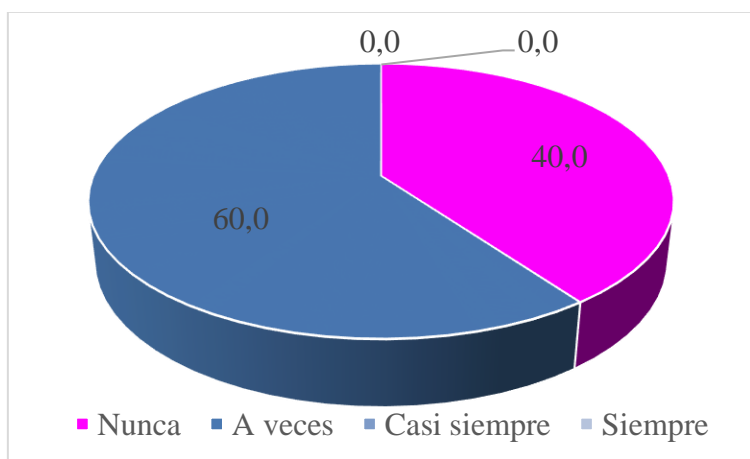


Gráfico 29 *Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que a veces lo hacen, y el 40% dicen que casi siempre promueve dicho aprendizaje mediante el juego; se entiende que uno de los objetivos del aprendizaje con el juego, es la relación que se puede dar entre los estudiantes que lo practican, en el que interviene un carácter colaborativo de las acciones.

Al tener la cifra de que el 60 % a veces lo hace, se puede tener un punto a reforzar, ya que, muchas veces se nota un carácter individualista al momento que intervenga una actividad participativa.

Mejora de la destreza de reading

Tabla 37

Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	60,0	60,0	60,0
A veces	2	40,0	40,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

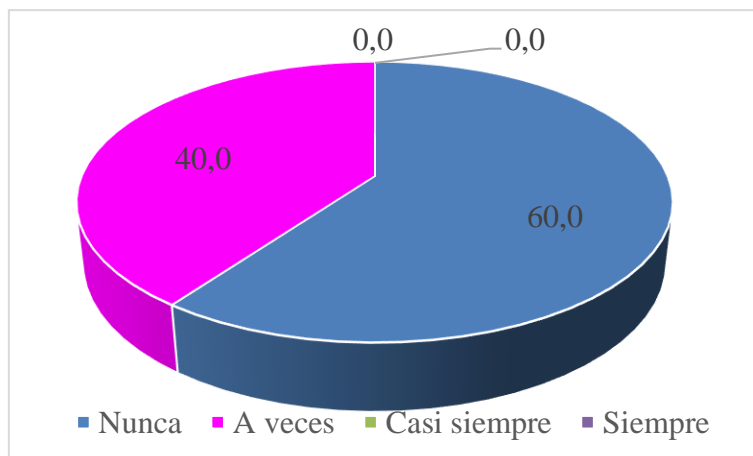


Gráfico 30 *Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 40% dicen que a veces lo hacen. En concordancia con lo indagado, se entiende la importancia del desarrollo de READING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Writing, Reading, Speaking.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de READING, debido a que el 60% señala que nunca el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Mejora de la destreza de writing

Tabla 38

Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	60,0	60,0	60,0

A veces	2	40,0	40,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

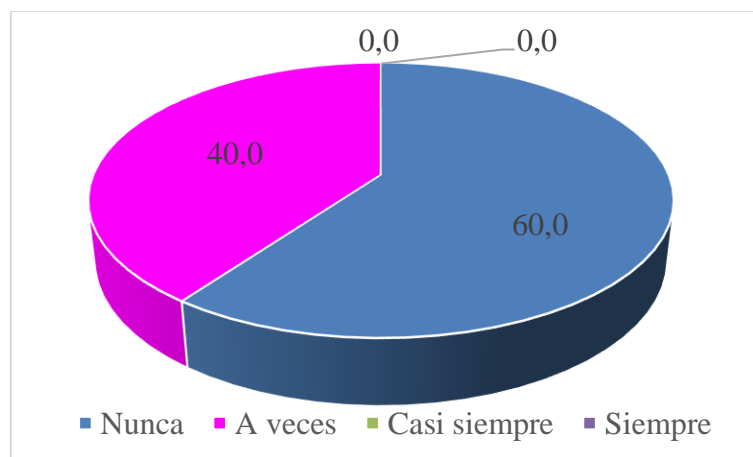


Gráfico 31 *Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 40% dicen que a veces. En concordancia con lo indagado, se entiende la importancia del desarrollo de WRITING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Listening, Reading, Speaking.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de WRITING, debido a que el 60% señala que nunca el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Mejora de la destreza de speaking

Tabla 39

Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	20,0	20,0	20,0
A veces	3	60,0	60,0	80,0
Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por : Andrade Susana

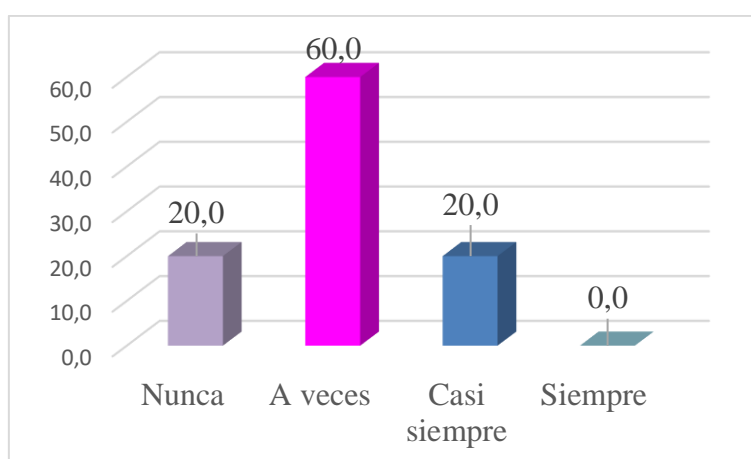


Gráfico 32 *Su Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que a veces lo hacen, el 20% dicen que nunca, y con el mismo porcentaje del 20% dicen que casi siempre lo hacen. En concordancia con lo indagado, se entiende

la importancia del desarrollo de SPEAKING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Listening, Reading, Writing.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de SPEAKING, debido a que el 60% señala que solo a veces el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Mejora de la destreza de listening

Tabla 40

Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	40,0	40,0	40,0
A veces	3	60,0	60,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

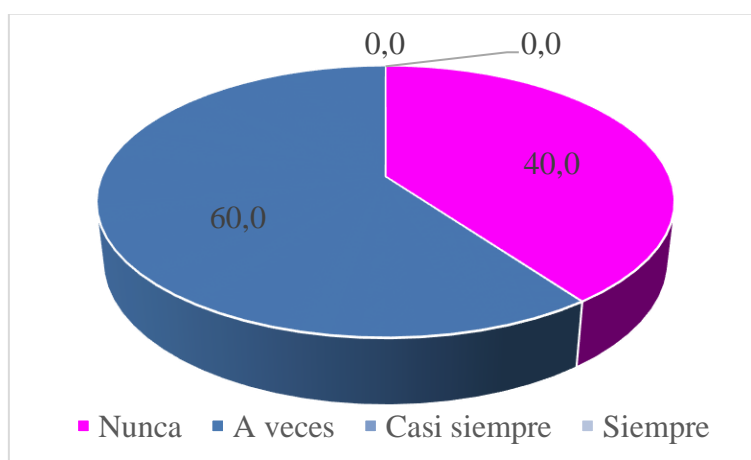


Gráfico 33 *Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 60% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 40% dicen que a veces lo hacen. En concordancia con lo indagado, se entiende la importancia del desarrollo de LISTENING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Speaking, Reading, Writing.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de LISTENING, debido a que el 60% señala que solo a veces el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Actividades lúdicas en la comprensión del mundo

Tabla 41

Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	5	100,0	100,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

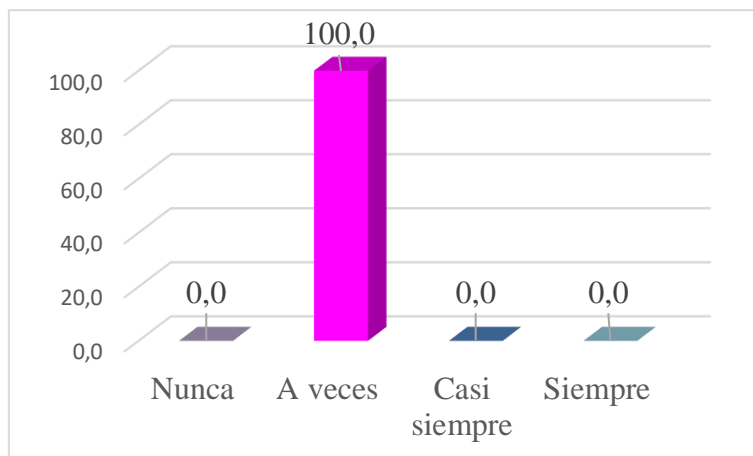


Gráfico 34 *Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, donde en su totalidad con el 100% manifiestan que solo a veces lo hacen; se conoce que, una actividad lúdica correctamente aplicada, puede brindar una comprensión clara del mundo, esta apreciación va en concordancia con aplicarse solo a veces, debido a que no siempre se tendrá el dominio de una actividad lúdica.

De cierta forma esto demuestra la incansable necesidad de suplir la diversidad de conocimientos de actividades lúdicas aplicadas al tema en mención.

Gamificación para el desarrollo de habilidades personales y sociales

Tabla 42

Utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	80,0	80,0	80,0
A veces	1	20,0	20,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0

Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

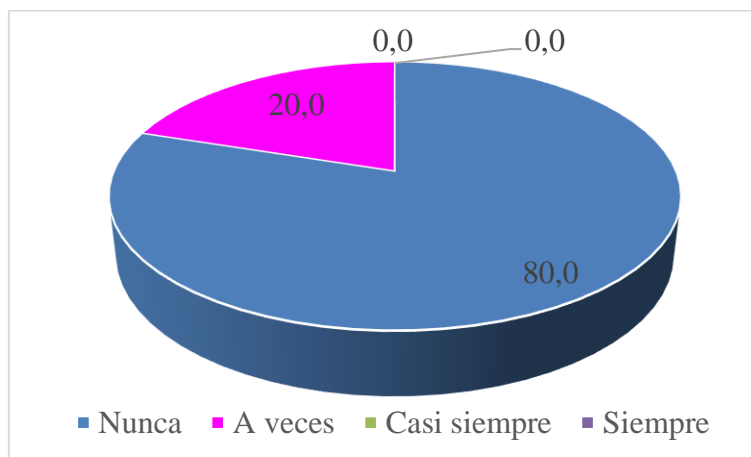


Gráfico 35 *Utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a docentes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes, donde la mayoría de los encuestados con un 80% manifiestan que nunca lo hacen, y tan solo el 20% dicen que a veces lo hacen; de lo indagado se conoce que la gamificación tiene la capacidad de desarrollar estas habilidades, por lo que el hecho de que una cantidad considerable de nunca la ha aplicado con este fin.

Este hecho refleja la problemática derivada del desconocimiento de los beneficios de la gamificación, propio de métodos tradicionales.

Gamificación como estrategia motivacional

Tabla 43

Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para

el aprendizaje del idioma inglés.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	1	20,0	20,0	20,0
Casi siempre	2	40,0	40,0	60,0
Siempre	2	40,0	40,0	100,0
Total	5	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

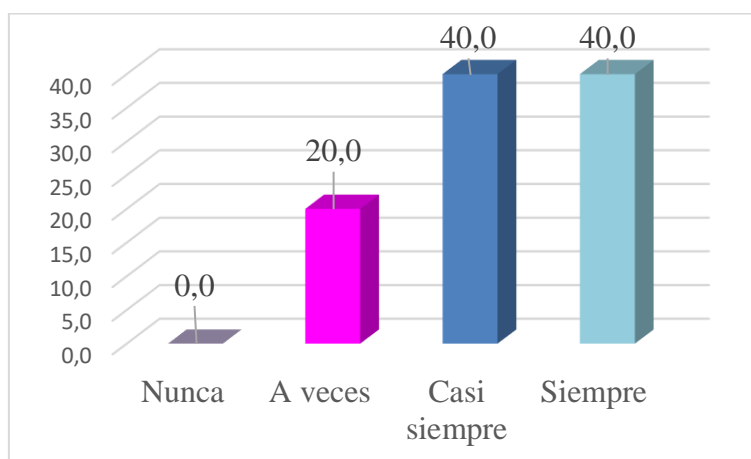


Gráfico 36 *Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés.*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, donde en igual porcentaje de los encuestados con un 40,7% consideran que siempre y casi siempre es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés, y el 20% dicen que a veces. Se conoce que la gamificación juega un rol importante al momento de motivar al estudiante, tanto en el desarrollo académico con el personal.

Con las cifras de la encuesta se entiende que los docentes consideran importante el utilizar la gamificación como estrategia motivacional, encontrándose una respuesta satisfactoria en más del 50%.

2.6.2. Cuestionario aplicado a estudiantes

De los cuestionarios aplicados a la muestra definida, se tienen los siguientes resultados:

El juego para motivar a los estudiantes

Tabla 44

Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	7	25,0	25,0	25,0
A veces	21	75,0	75,0	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

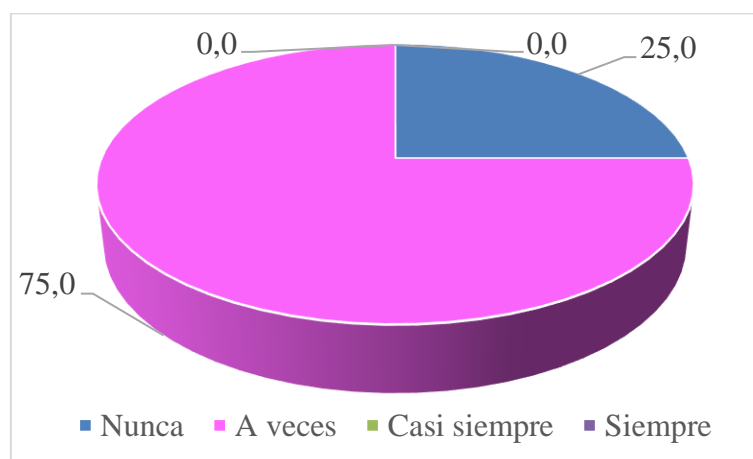


Gráfico 37 *Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados en cuanto a si el docente utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje, el 75% de los estudiantes mencionan que a veces lo utilizan, el 25% dicen que nunca, mientras que el 0% dicen que casi siempre o siempre, llevando a deducir que sus docentes conocen de actividades gamificadas que permitan motivar al estudiante al aprendizaje pero que no la realizan constantemente.

Tabla 45

Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	3,6	3,6	3,6
A veces	3	10,7	10,7	14,3
Casi siempre	6	21,4	21,4	35,7
Siempre	18	64,3	64,3	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

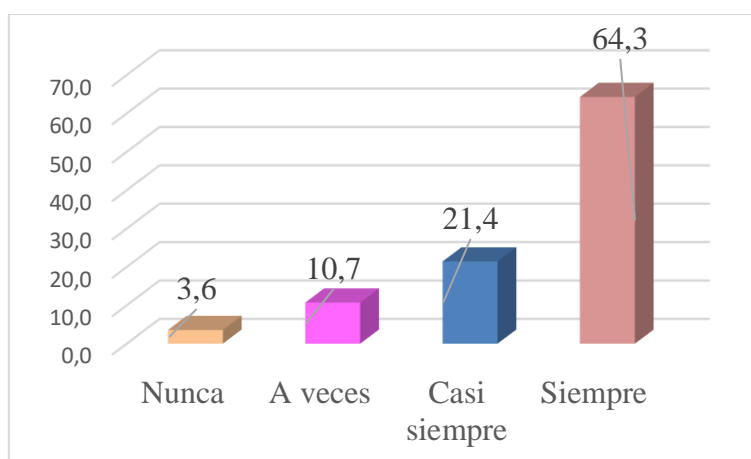


Gráfico 38 *Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, el 64,3% de los encuestados piensa que las actividades lúdicas siempre ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases, el 21,4 % dicen que casi siempre ayudan, el 10,7 dicen que a veces, mientras que el 3,6% piensan que las actividades lúdicas nunca ayudan en el aprendizaje. Al tener que el 64,3% de estudiantes que consideran que aprenderían mejor mediante el juego, cabe entender que existe la necesidad de diversificar actividades lúdicas durante las horas clase.

Tabla 46

El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	9	32,1	32,1	32,1
A veces	13	46,4	46,4	78,6
Casi siempre	1	3,6	3,6	82,1
Siempre	5	17,9	17,9	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

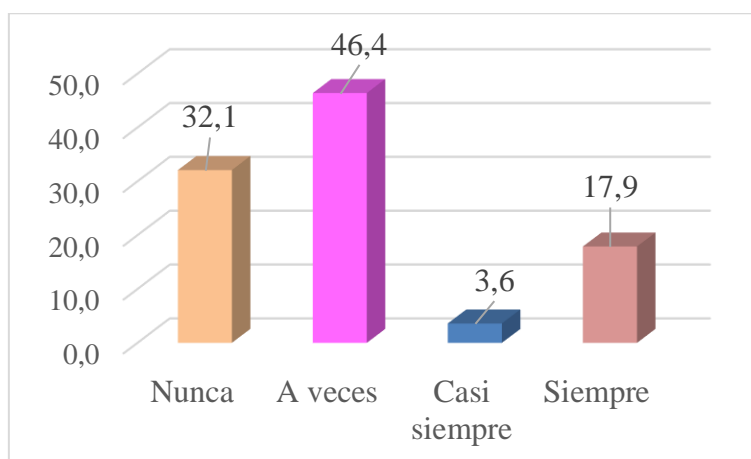


Gráfico 39 *El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados en cuanto a si el docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar la concentración y atención de los estudiantes en las clases, la mayoría de los estudiantes siendo el 46,4% mencionan que a veces lo utilizan, seguido de un 32,1% que dicen que nunca lo utiliza, el 17,9% dicen que siempre y el 3,6 mencionan que su docente casi siempre utiliza las actividades lúdicas. Se puede evidenciar que, siendo una de las ventajas del uso de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, está claramente se desconoce, por lo que su uso se ha vuelto menos frecuente y por ende se desaprovecha un potencial considerable, al estar por debajo de lo esperado, el uso de las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en estudiantes.

Tabla 47

La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	4	14,3	14,3	14,3
Casi siempre	11	39,3	39,3	53,6
Siempre	13	46,4	46,4	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

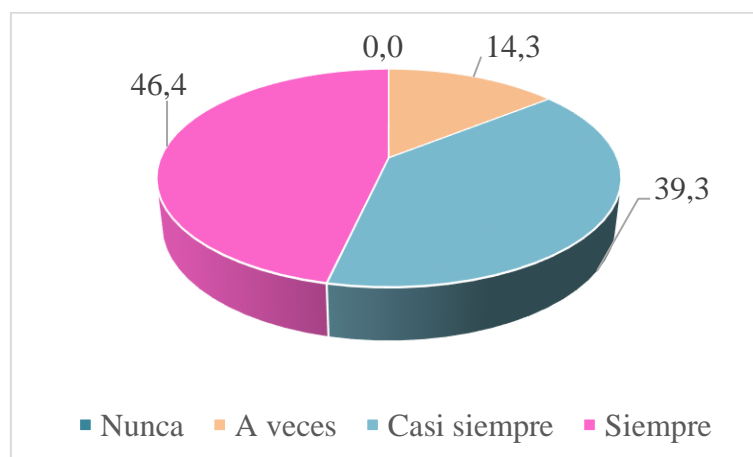


Gráfico 40 *La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, la mayoría de ellos con un 46,4% piensan que la aplicación de actividades lúdicas (juegos) siempre ayudan a mejorar su rendimiento académico, sumado a ello el 39.3% dicen que casi siempre ayudan, y solo el 14,3% de los encuestados dicen que a veces ayudan a mejorar el rendimiento académico en los estudiantes. Que un porcentaje considerable piense que la aplicación de actividades lúdicas siempre o casi siempre ayuda a mejora el rendimiento académico, denota la necesidad de aplicación de estas herramientas, extendido en varias disciplinas, no solamente en el aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 48

Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	3	10,7	10,7	10,7
Casi siempre	7	25,0	25,0	35,7
Siempre	18	64,3	64,3	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

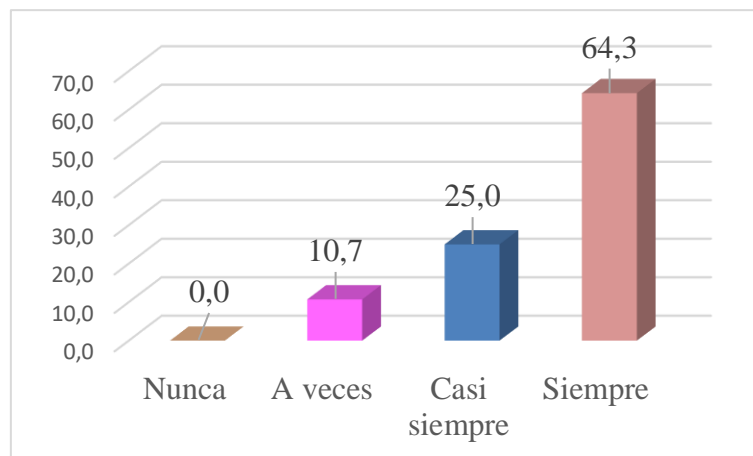


Gráfico 41 *Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, la mayoría de ellos con un 64,3% consideran que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con los compañeros y el profesor siempre ayuda a estimular las relaciones sociales, sumado a ello el 25% piensan que casi siempre se lo logra, y tan solo el 10,7 dicen que a veces ayudaría. En relación a lo revisado en esta pregunta, se conoce la aplicabilidad de las actividades lúdicas para estimular las relaciones sociales, debido a que se desarrollan actividades enfocadas al desarrollo personal de cada estudiante.

Que un porcentaje considerable piense que la aplicación de actividades lúdicas siempre y casi siempre estimula las relaciones sociales, muestra que existe la comprensión que no siempre se suele notar, respecto al alcance de estas herramientas, extendido en varias disciplinas.

Tabla 49

El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	10	35,7	35,7	35,7

A veces	15	53,6	53,6	89,3
Casi siempre	1	3,6	3,6	92,9
Siempre	2	7,1	7,1	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

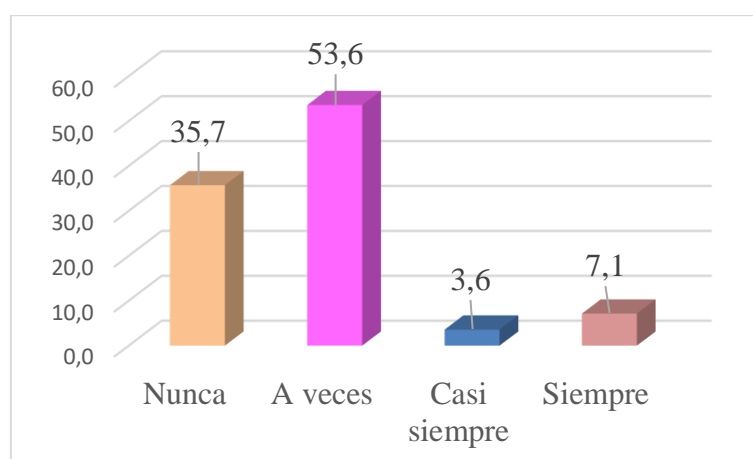


Gráfico 42 *El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación, el 53,6% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican, el 35,7% dicen que nunca lo hacen, el 7,1% dicen que siempre y tan solo el 3,6% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre aplica la mecánica del juego, dentro de lo que se conoce de las estrategias de la mecánica del juego la cual se base en

logros para mejorar la experiencia de aprendizaje, y al tener que un gran porcentaje docentes que a veces aplica la mecánica del juego, lo cual, dada su funcionalidad si se podría aprovecharla de mejor manera.

Tabla 50

Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora clase con los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	9	32,1	32,1	32,1
A veces	15	53,6	53,6	85,7
Casi siempre	4	14,3	14,3	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

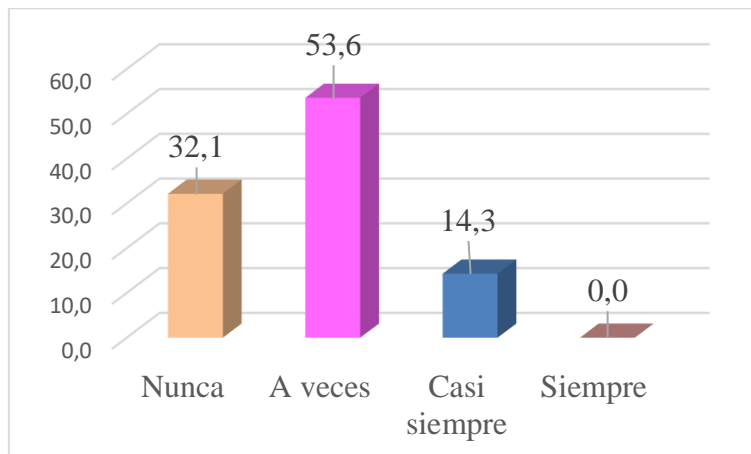


Gráfico 43 *Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora clase con los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos

planteados en su planificación, el 53,6% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican, el 32,1% dicen que nunca lo hacen y tan solo el 14,3% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre aplica la mecánica del juego. Al saber que, la dinámica del juego impulsa el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, impulsando tanto la motivación como interacciones sociales.

Al observar que, los docentes al aplicar las dinámicas del juego a veces, se desaprovecha gran parte de la transformación del proceso de enseñanza, llevando a identificar una de las problemáticas del estudio.

Tabla 51

Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	7,1	7,1	7,1
A veces	15	53,6	53,6	60,7
Casi siempre	4	14,3	14,3	75,0
Siempre	7	25,0	25,0	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

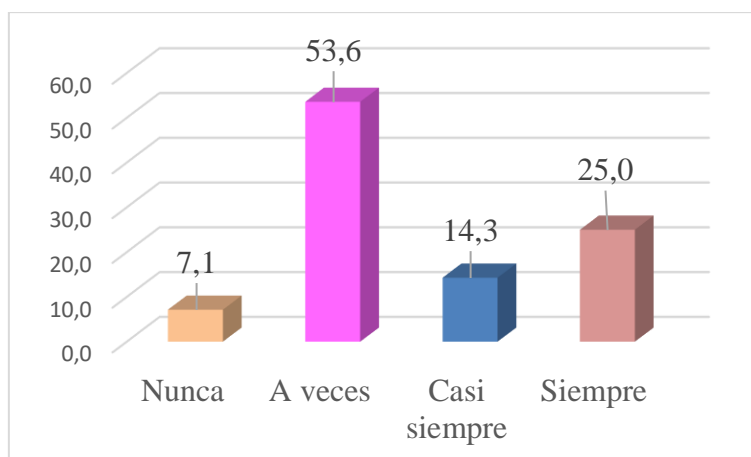


Gráfico 44 *Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica los componentes del juego de una manera clara, el 53,6% de los encuestados manifiestan que a veces lo aplican, el 25% dicen que siempre lo hacen, el 14,3% dicen que casi siempre y el 7,1% de los estudiantes dicen que su profesor nunca los aplica. De la bibliografía revisada se entiende la importancia, debido a que las dinámicas son procesos que provocan el desarrollo del juego.

Siendo estos componentes del juego aplicados adecuadamente a veces, por los docentes, no se puede aprovechar al máximo el objetivo de la actividad gamificada.

Tabla 52

El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	12	42,9	42,9	42,9
A veces	8	28,6	28,6	71,4
Casi siempre	2	7,1	7,1	78,6
Siempre	6	21,4	21,4	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

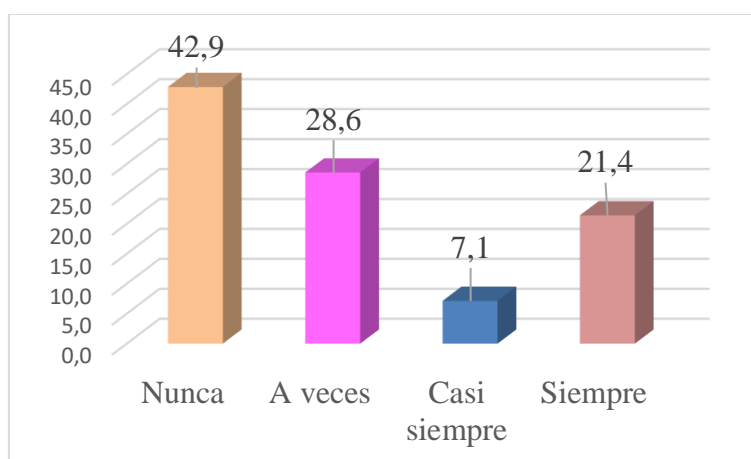


Gráfico 45 *El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego, donde la mayoría de los encuestados con un 42,9% manifiestan que nunca lo hacen, el 28,6% dicen que a veces, el 21,4% dicen que siempre y tan solo el 7,1% de estudiantes dicen que su profesor casi siempre los incentivan mediante el descubrimiento del juego. Se entiende que el incentivar al estudiante a mejorar su comportamiento en clase, siendo este uno de los efectos o fines principales.

En lo encuestado, se revisa que los estudiantes no siempre son incentivados a mejorar el comportamiento por su docente.

Tabla 53

Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	4	14,3	14,3	14,3
A veces	14	50,0	50,0	64,3
Casi siempre	4	14,3	14,3	78,6
Siempre	6	21,4	21,4	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

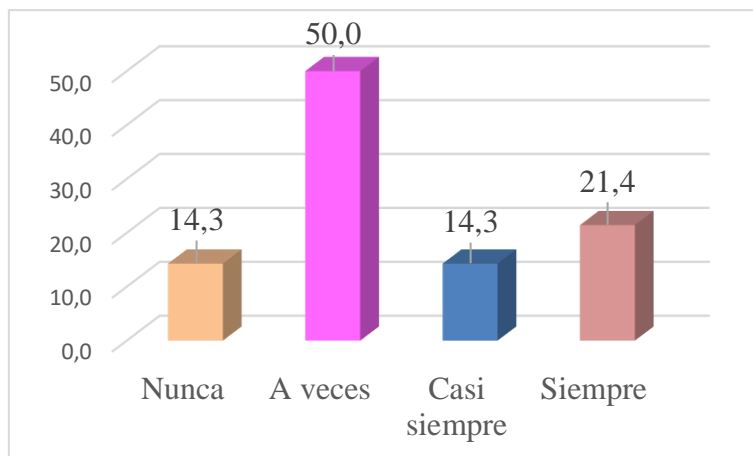


Gráfico 46 *Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente establece reglas claras para el desarrollo del juego, donde la mayoría de los encuestados con un 50% manifiestan que a veces lo hacen, el 21,4% dicen que siempre, el 14,3 dicen que casi siempre y con el mismo porcentaje dicen que nunca las establecen. Se entiende que una de las bases del juego es conocer claramente los lineamientos a seguir durante la actividad gamificada para mantener una armonía al ejecutar las actividades dentro de este.

De los resultados arrojados, se entiende que los docentes no conocen en su totalidad la importancia de aplicar y dar a conocer las reglas para el desarrollo del juego, desaprovechando así la efectividad en los estudiantes durante la actividad programada.

Tabla 54

Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	12	42,9	42,9	42,9
A veces	5	17,9	17,9	60,7
Casi siempre	3	10,7	10,7	71,4

Siempre	8	28,6	28,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

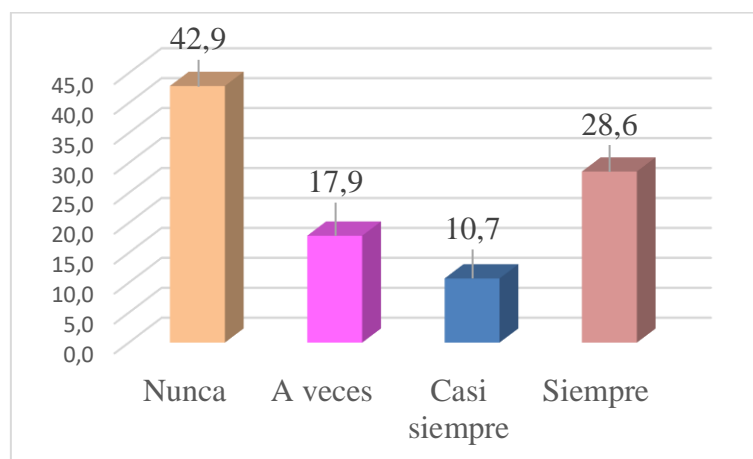


Gráfico 47 *Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva, donde la mayoría de los encuestados con un 42,9% manifiestan que nunca lo hacen, el 28,6% dicen que siempre lo hace, el 17,9% dicen que a veces y tan solo el 10,7% de los estudiantes dicen que casi siempre son motivados por parte de su docente. De la bibliografía revisada se conoce la importancia de motivar a los estudiantes a concluir la actividad iniciada, incluyendo actividades de juego.

Un porcentaje considerable se mantiene en un estándar en el que solo nunca son motivadas por sus docentes a finalizar el juego de una manera asertiva, pudiendo así aprovechar de manera eficiente la actividad.

Tabla 55

Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las

clases.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	26	92,9	92,9	92,9
A veces	2	7,1	7,1	100,0
Casi siempre	0	0,0	0,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

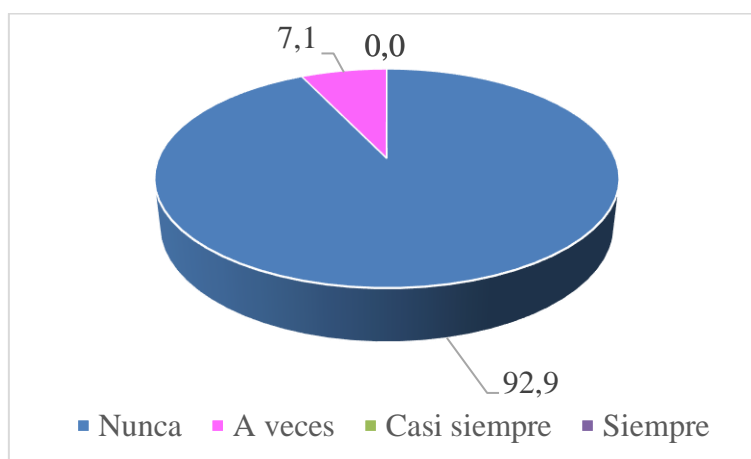


Gráfico 48 Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases.

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 92,9% manifiestan que nunca lo hacen, y tan solo el 7,1% de estudiantes dicen que su profesor a veces utiliza la herramienta mencionada. de lo revisado en cuanto al uso de recursos, se resalta como un referente la plataforma Super Teachers Tools, la cual permite al docente el acceso a material para gamificar las clases con los estudiantes.

El hecho de tener un gran porcentaje que exprese que su docente nunca emplea esta herramienta, denota la necesidad de socializar o dar a conocer el recurso super teachers tools.

Tabla 56

Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	15	53,6	53,6	53,6
A veces	10	35,7	35,7	89,3
Casi siempre	2	7,1	7,1	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por : Andrade Susana

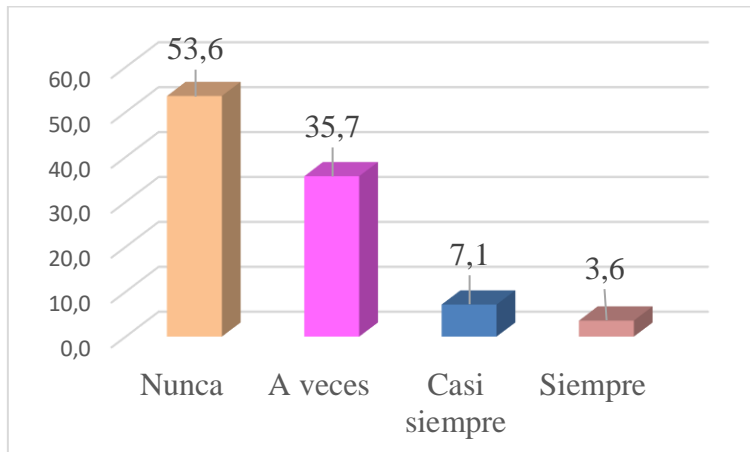


Gráfico 49 *Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso bamboolze para gamificar las clases, donde la

mayoría de los encuestados con un 53,6% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a eso, el 35,7% dicen a veces, el 7,1 dicen que casi siempre y tan solo el 3,6% de estudiantes dicen que su profesor siempre utiliza la herramienta mencionada, de lo revisado, se muestra como un referente la plataforma bamboolze, misma que permite que el docente pueda crear juegos entre equipos con sus estudiantes, además que es gratuito.

El hecho que del 53,6% exprese su docente nunca emplea esta herramienta, denota la necesidad de socializar o dar a conocer el recurso recurso bamboolze a los docentes.

Tabla 57

Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	26	92,9	92,9	92,9
A veces	1	3,6	3,6	96,4
Casi siempre	0	0,0	0,0	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

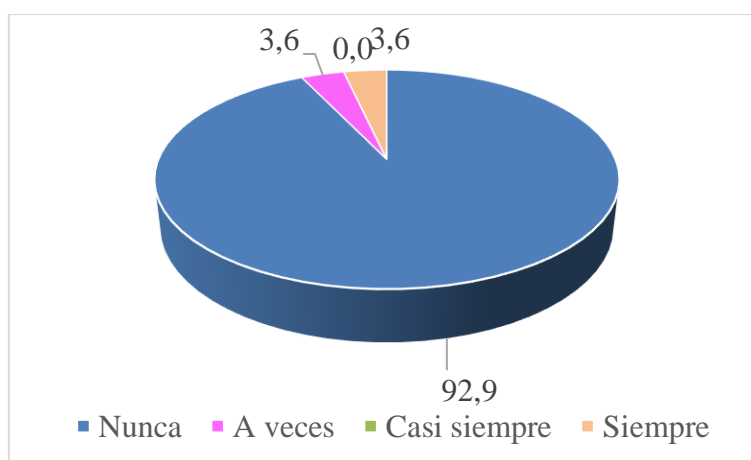


Gráfico 50 *Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso kahoot para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 92,9% manifiestan que nunca lo hacen, mientras que el 3,6% dicen a veces y con el mismo porcentaje dicen que su profesor siempre utiliza la herramienta mencionada, de lo revisado, se muestra como un referente la plataforma bamboolze, misma que permite que el docente pueda crear alternativas dinámicas de evaluaciones, dando paso a espacios para discusión y debate..

El hecho que del 92,9% exprese su docente nunca emplea esta herramienta, denota la necesidad de socializar o dar a conocer el recurso kahoot a los docentes.

Tabla 58

Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	16	57,1	57,1	57,1
A veces	10	35,7	35,7	92,9
Casi siempre	0	0,0	0,0	92,9
Siempre	2	7,1	7,1	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

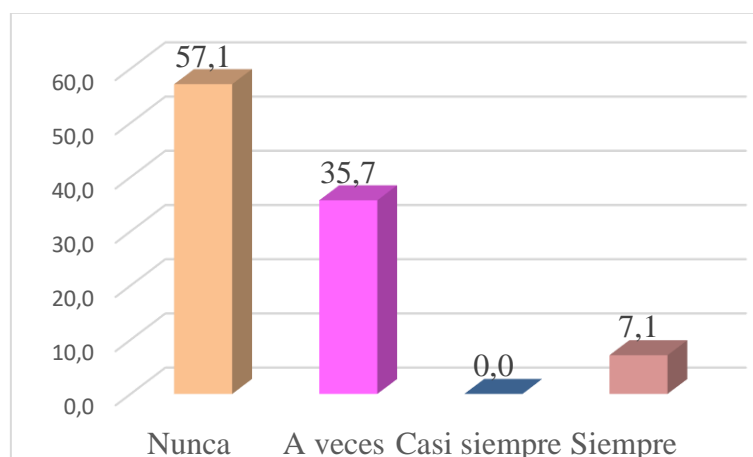


Gráfico 51 *Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso wordwall para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 57,1% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a eso, el 35,7% dicen a veces y tan solo el 7,1% de estudiantes dicen que su profesor siempre utiliza la herramienta mencionada, de lo revisado, se muestra como un referente la plataforma wordwall, misma que permite que el docente pueda tener una pared magnética interactiva

El hecho que del 57,1% exprese su docente nunca emplea esta herramienta, denota la necesidad de socializar o dar a conocer el recurso wordwall a los docentes.

Tabla 59

Su profesor utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	26	92,9	92,9	92,9
A veces	1	3,6	3,6	96,4
Casi siempre	0	0,0	0,0	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

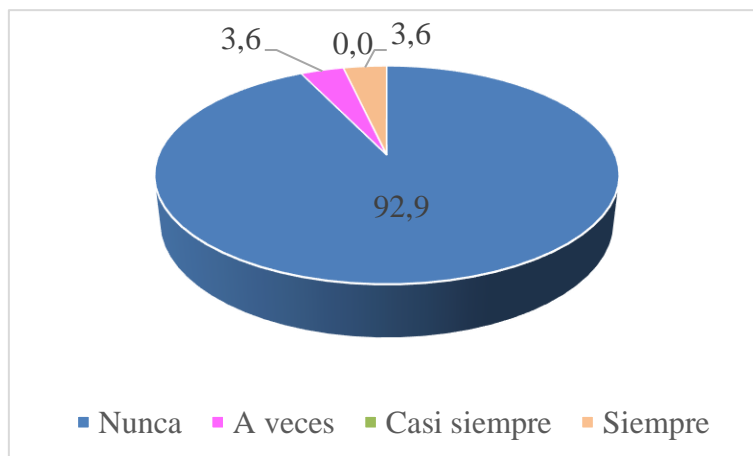


Gráfico 52 *Su profesor utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza el recurso Educaplay para gamificar las clases, donde la mayoría de los encuestados con un 92,9% manifiestan que nunca lo hacen y tan solo el 3,6% de estudiantes dicen que su profesor a veces o siempre utiliza la herramienta mencionada, de lo revisado, se muestra como un referente la plataforma Educaplay, misma que permite que el docente pueda crear diversas actividades gamificadas en línea, de forma práctica, tales como crucigramas, rompecabezas, ordenar letras, entre otros.

El hecho que del 92,9% exprese su docente nunca emplea esta herramienta, denota la necesidad de socializar o dar a conocer el recurso Educaplay a los docentes.

Tabla 60

Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	10	35,7	35,7	35,7

A veces	13	46,4	46,4	82,1
Casi siempre	2	7,1	7,1	89,3
Siempre	3	10,7	10,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

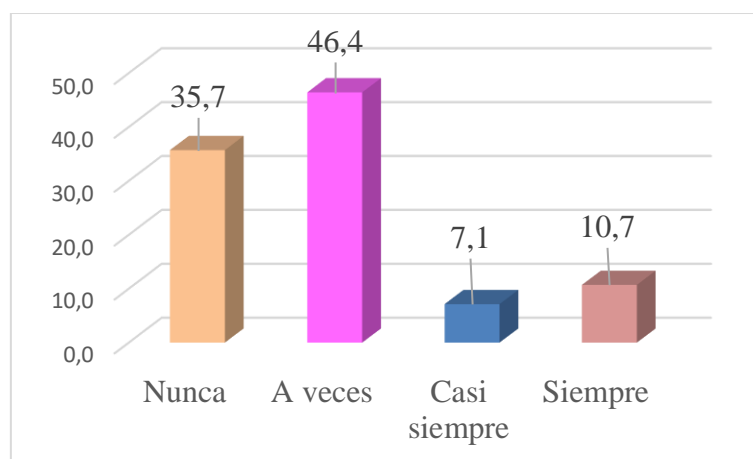


Gráfico 53 *Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, donde la mayoría de los encuestados con un 46,4% manifiestan que a veces lo hacen, el 35,7% dicen que nunca, el 10,7% dicen que siempre y tan solo el 7,1% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre las utiliza, donde en su gran mayoría manifiestan que a veces lo utilizan; se conoce que, la principal aplicabilidad de la dinámica del juego en el contexto de la educación en los estudiantes es que se pueda obtener un aprendizaje significativo en ellos.

Tabla 61

Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	8	28,6	28,6	28,6
A veces	17	60,7	60,7	89,3
Casi siempre	1	3,6	3,6	92,9
Siempre	2	7,1	7,1	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

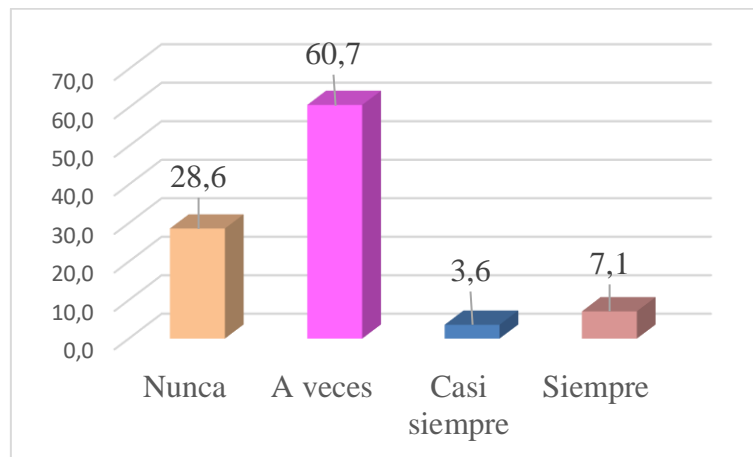


Gráfico 54 *Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego, donde la mayoría de los encuestados con un 60,7% manifiestan que a veces lo hacen, sumado a que el 28,6% dicen que nunca, el 7,1% dicen que siempre y tan solo el 3,6% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre promueve dicho aprendizaje mediante el juego, de lo revisado se menciona que, el aprendizaje con el

juego busca mejorar o elevar relación entre pares que lo practican, desarrollando así un carácter colaborativo de las acciones.

Tabla 62

Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas (juegos).

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	15	53,6	53,6	53,6
A veces	9	32,1	32,1	85,7
Casi siempre	3	10,7	10,7	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

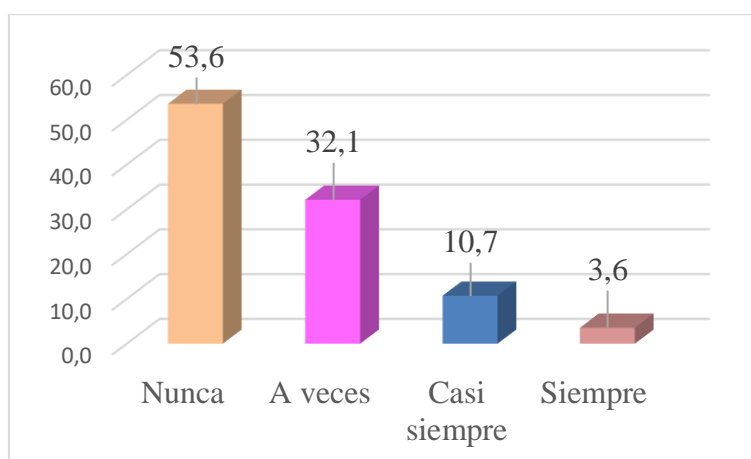


Gráfico 55 *Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas (juegos).*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 53,6% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 32,1% dicen que a veces, el 10,7%

dicen que casi siempre y tan solo el 3,6% de los estudiantes dicen que su profesor siempre lo hace. De acuerdo a la bibliografía revisada, se entiende la importancia del desarrollo de READING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Writing, Reading, Speaking.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de READING, debido a que el 53,6% señala que nunca el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Tabla 63

Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas (juegos).

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	15	53,6	53,6	53,6
A veces	10	35,7	35,7	89,3
Casi siempre	2	7,1	7,1	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

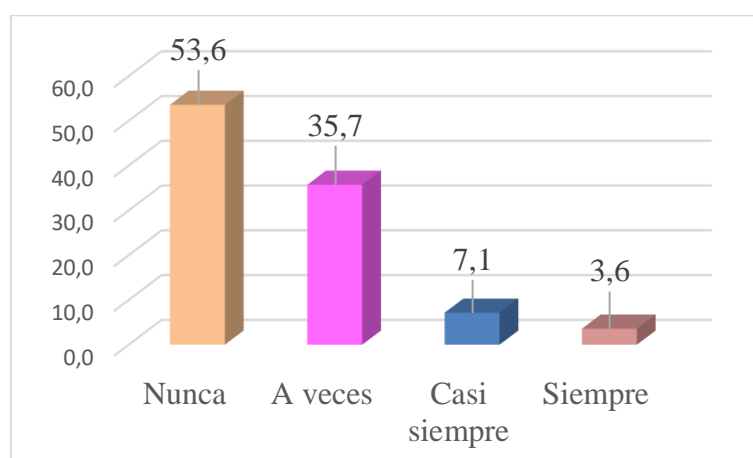


Gráfico 56 *Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas (juegos).*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 53,6% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 35,7% dicen que a veces, el 7,1% dicen que casi siempre y tan solo el 3,6% de los estudiantes dicen que su profesor siempre lo hace. De acuerdo a la bibliografía revisada, se entiende la importancia del desarrollo de WRITING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Listening, Reading, Speaking.

Se entiende que el en contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de WRITING, debido a que el 53,6% señala que nunca el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Tabla 64

Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas (juegos).

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	6	21,4	21,4	21,4
A veces	14	50,0	50,0	71,4
Casi siempre	3	10,7	10,7	82,1
Siempre	5	17,9	17,9	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

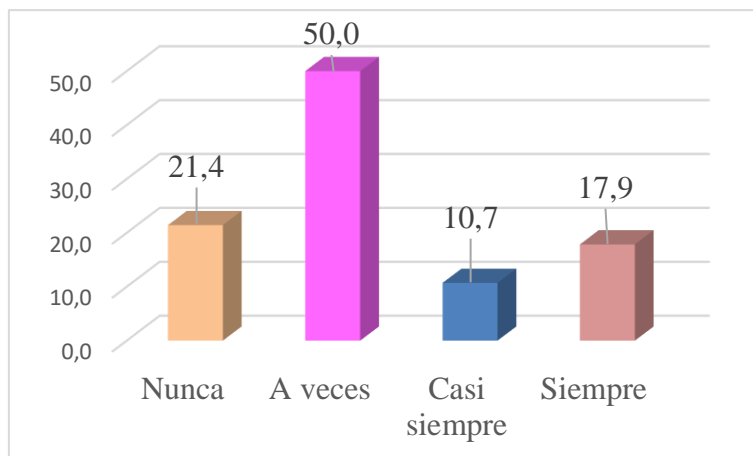


Gráfico 57 *Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas (juegos).*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 50% manifiestan que a veces lo hacen, el 21,4% dicen que nunca, el 17,9% dicen que siempre y tan solo el 10,7% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre lo hace. De acuerdo a la bibliografía revisada, se entiende la importancia del desarrollo de SPEAKING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Listening, Reading, Writing.

Se entiende que en el contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de SPEAKING, debido a que el 50% señala que solo a veces el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Tabla 65

Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas (juegos).

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	13	46,4	46,4	46,4
A veces	11	39,3	39,3	85,7
Casi siempre	2	7,1	7,1	92,9
Siempre	2	7,1	7,1	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

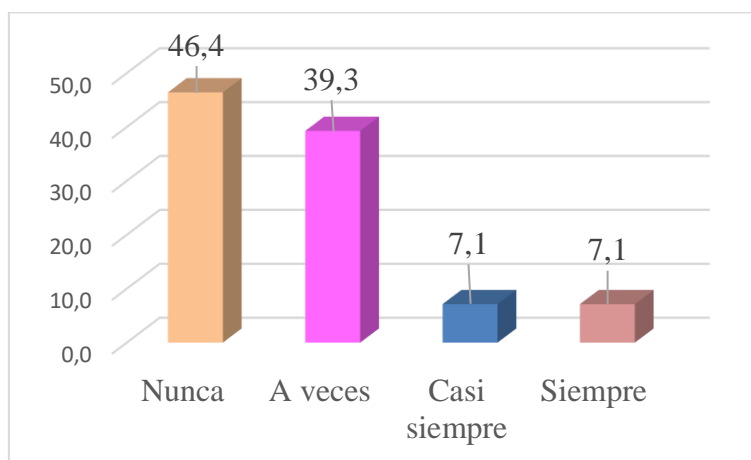


Gráfico 58 *Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas (juegos).*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas, donde la mayoría de los encuestados con un 46,4% manifiestan que nunca lo hacen, sumado a que el 39,3% dicen que a veces, el 7,17% dicen que casi siempre y con el mismo porcentaje de los estudiantes dicen que su profesor siempre lo hace. De acuerdo a la bibliografía revisada, se entiende la importancia del desarrollo de LISTENING, en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, complementándose con otras destrezas propias de la enseñanza de cualquier idioma, como de Speaking, Reading, Writing.

Se entiende que el en contexto de la institución en estudio, se tiene un desarrollo parcial de las habilidades de LISTENING, debido a que el 46,4% señala que nunca el docente desarrolla esta habilidad en los estudiantes, pudiendo llegar a ser más ambiciosa esta cifra.

Tabla 66

Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	20	71,4	71,4	71,4
A veces	4	14,3	14,3	85,7
Casi siempre	1	3,6	3,6	89,3
Siempre	3	10,7	10,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

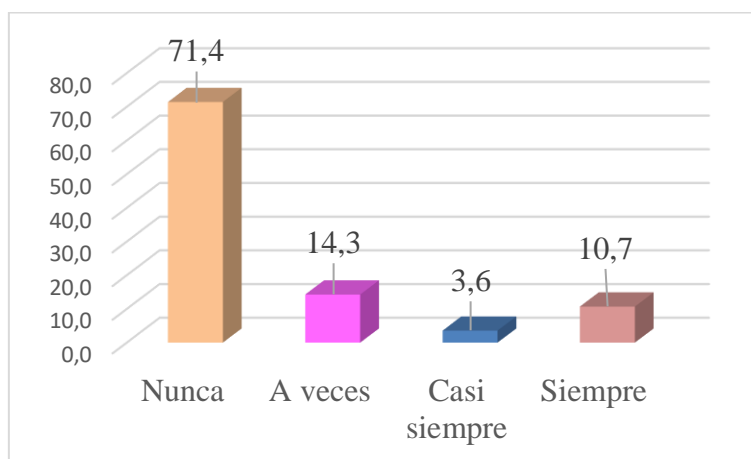


Gráfico 59 *Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo, donde la mayoría de los encuestados con un 71,4% manifiestan que nunca lo hacen, el 14,3% dicen que a veces, el 10,7% dicen que siempre y tan solo el 3,6% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre lo hace, se conoce que, una actividad lúdica correctamente aplicada, puede brindar una comprensión clara del mundo, esta apreciación va en concordancia con aplicarse solo a veces, debido a que no siempre se tendrá el dominio de una actividad lúdica.

Al arrojar un resultado donde el 71,4% mencionan que su profesor nunca aplica actividades lúdicas, demuestra la inmensa necesidad de suplir la diversidad de conocimientos de actividades lúdicas aplicadas al tema en mención.

Tabla 67

Su profesor utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	8	28,6	28,6	28,6
A veces	12	42,9	42,9	71,4
Casi siempre	3	10,7	10,7	82,1
Siempre	5	17,9	17,9	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

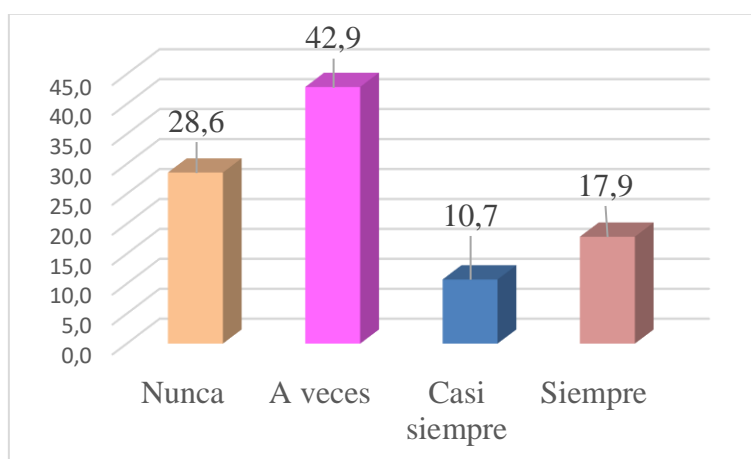


Gráfico 60 *Su profesor utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, en cuanto a si el docente utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes, donde la mayoría de los encuestados con un 42,9% manifiestan que a veces lo hacen, el 28,6% dicen que nunca, el 17,9% dicen que siempre y tan solo el 10,7% de los estudiantes dicen que su profesor casi siempre lo hace, de lo revisado se conoce que la gamificación tiene la capacidad de desarrollar estas habilidades, por lo que el hecho de que una cantidad considerable de nunca la ha aplicado con este fin.

El resultado obtenido demuestra la problemática derivada del desconocimiento por parte de los docentes, en lo que se refiere a los beneficios de la gamificación, propio de métodos tradicionales.

Tabla 68

Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0,0	0,0	0,0
A veces	3	10,7	10,7	10,7
Casi siempre	8	28,6	28,6	39,3
Siempre	17	60,7	60,7	100,0
Total	28	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

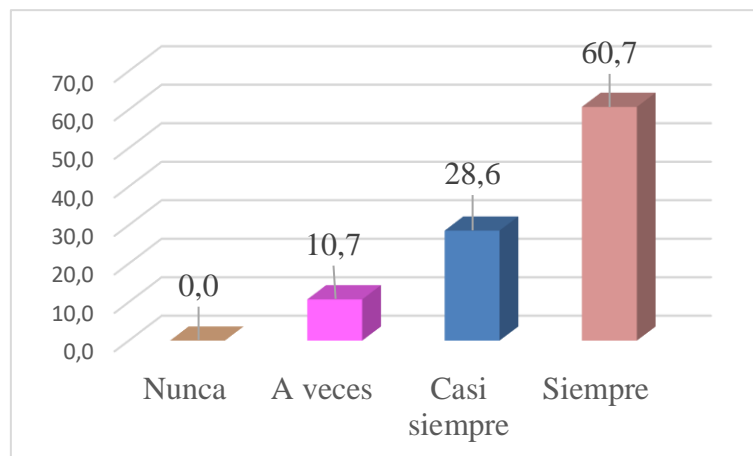


Gráfico 61 *Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

De la encuesta aplicada a estudiantes y luego de la tabulación de los resultados, donde la mayoría de los encuestados con un 60,7% consideran que siempre es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés, el 28,6% dicen que casi siempre y tan solo el 10,7% de los estudiantes dicen que a veces es importante hacerlo. Se conoce que la gamificación juega un rol importante al momento de motivar al estudiante, tanto en el desarrollo académico con el personal.

Con las cifras de la encuesta se entiende que los estudiantes tienen claro que es importante que su docente utilice la gamificación como estrategia motivacional, encontrándose una respuesta satisfactoria en su mayoría con un 60,7%.

2.6.3. Síntesis general del cuestionario aplicado a docentes

En función de los resultados obtenidos y discutidos en el apartado anterior respecto a la encuesta aplicada a docentes, se genera la síntesis de las preguntas correspondientes a cada una de las variables.

Es así que se distinguen cada una de las variables, tanto dependiente como independiente a continuación:

Variable gamificación

Las medias generales correspondientes a la gamificación como estrategia motivacional se pueden visualizar en la Tabla 69, dentro de la que se tiene a disposición las medias de cada pregunta, el porcentaje correspondiente de este valor dentro de la escala y la respectiva desviación estándar.

Tabla 69

Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia Motivacional.

	ÍTEM	N	Min	Max	Media	Porcentaje	Desv. Est.
P1	Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.	5	2	2	2,00	100,0	0,000
P2	Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.	5	2	4	3,00	75,0	0,707
P3	Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.	5	1	2	1,80	90,0	0,447
P4	Cuando se aplica actividades lúdicas con sus estudiantes, éste ayuda a mejorar en el rendimiento académico.	5	2	4	2,60	65,0	0,894
P5	Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales.	5	2	4	2,80	70,0	0,837
P6	Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.	5	1	2	1,60	80,0	0,548
P7	Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.	5	2	2	2,00	100,0	0,000
P8	Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.	5	1	2	1,80	90,0	0,447
P9	Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.	5	2	2	2,00	100,0	0,000
P10	Establece reglas claras para el desarrollo del juego.	5	2	4	2,60	65,0	0,894
P11	Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.	5	2	4	2,80	70,0	0,837
P12	Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.	5	1	2	1,40	70,0	0,548
P13	Utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.	5	1	2	1,60	80,0	0,548

P14	Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.	5	1	2	1,40	70,0	0,548
P15	Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase	5	1	2	1,80	90,0	0,447
P16	Utiliza el recurso Educaypl para gamificar su clase	5	1	2	1,20	60,0	0,447
PROMEDIOS		5	1,50	3	2,03	79,69	0,509

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

Adicional a la información proporcionada en la Tabla 69, se esquematizan los porcentajes pertenecientes a la media de la variable gamificación como estrategia motivacional de cada una de las preguntas de la encuesta aplicada a los docentes.

Es así que en el Gráfico 62 se revisan los valores más altos de porcentajes, lo cual describe que existe un uso muy frecuente del juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, adicional se entiende que los docentes aplican ampliamente en sus aulas dinámicas del juego para gamificar sus horas de clase con los estudiantes; finalmente se tiene una alta incidencia en que los docentes incentiven al estudiante para mejorar su comportamiento durante la clase, por medio del juego; todo esto según lo comentado por los docentes en la encuesta.

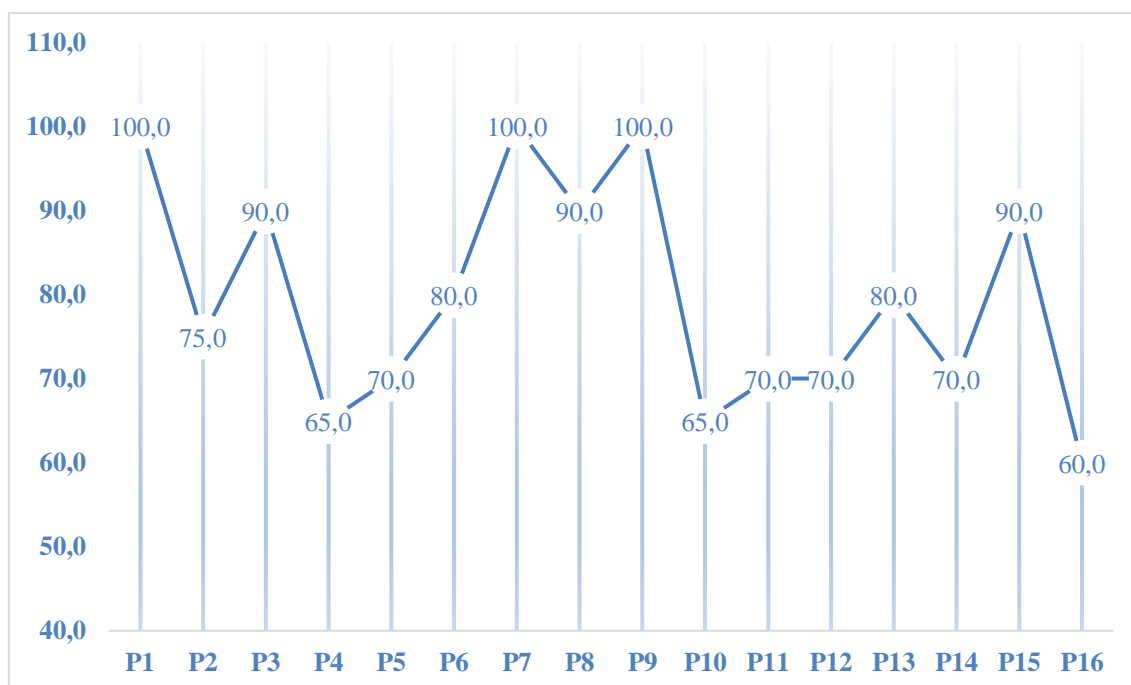


Gráfico 62 *Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia Motivacional*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

Dentro de las generalidades encontradas en la revisión anterior, se puede entender que existe un alto potencial de poder aplicar el juego para las temáticas fundamentales dentro del aprendizaje del idioma inglés, sin embargo, es necesario que se pueda poner a conocimiento de los docentes más estrategias que involucren el juego y que puedan dar sustento a la necesidad de los estudiantes de aprender el idioma.

Al igual que las particularidades de cada una de las preguntas, se puede globalizar los resultados mediante la agrupación de la variable gamificación como estrategia motivacional. Dentro de la Tabla 71, se tienen las respuestas globales dentro de cada una de las categorías evaluadas para las preguntas, es así que se puede tener una evaluación de la variable con un único valor.

Tabla 70

Variable agrupada Gamificación como estrategia Motivacional.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0,0	0
A veces	3	60	60,0	60
Casi siempre	2	40,0	40,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	
Total	5	100	100	

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

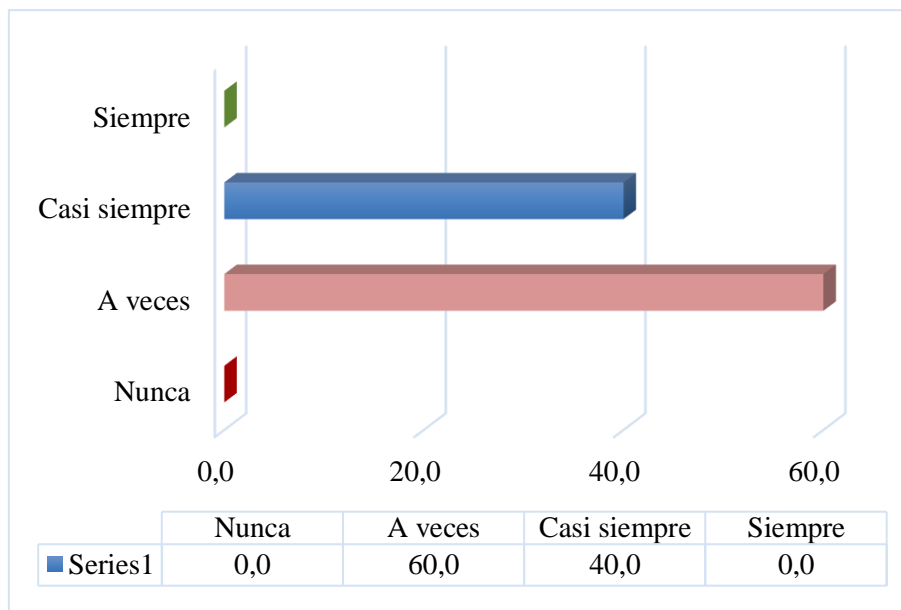


Gráfico 63 Variable agrupada Gamificación como estrategia Motivacional.

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

En la Gráfico 63, se corrobora lo expresado en tablas anteriores, en el que se indica un uso moderado de la gamificación como estrategia motivacional, el cual puede verse aprovechado de manera más enriquecedora para el aprendizaje que con él se pretende.

Variable aprendizaje del idioma ingles

Como el análisis antes mencionado, se tiene la revisión de la media general de porcentajes del aprendizaje del idioma inglés, la misma que se describe en la Tabla 71, dentro de la que se visualiza la media, el porcentaje y la desviación estándar.

Tabla 71

Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés

ÍTEM	N	Mín	Max	Media	Porcentaje	Des. Est.
------	---	-----	-----	-------	------------	--------------

P17	Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.	5	2	2	2,00	100,0	0,000
P18	Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.	5	1	2	1,60	80,0	0,548
P19	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.	5	1	2	1,40	70,0	0,548
P20	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.	5	1	2	1,40	70,0	0,548
P21	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas.	5	1	3	2,00	66,7	0,707
P22	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.	5	1	2	1,60	80,0	0,548
P23	Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo	5	2	2	2,00	100,0	0,000
PROMEDIOS		5	1,29	2	1,71	80,95	0,414

Fuente: Cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

De lo descrito en la tabla anterior, se entiende un alto grado del empleo de la dinámica de juego como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, y los docentes señalan que aplican ampliamente las actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo.

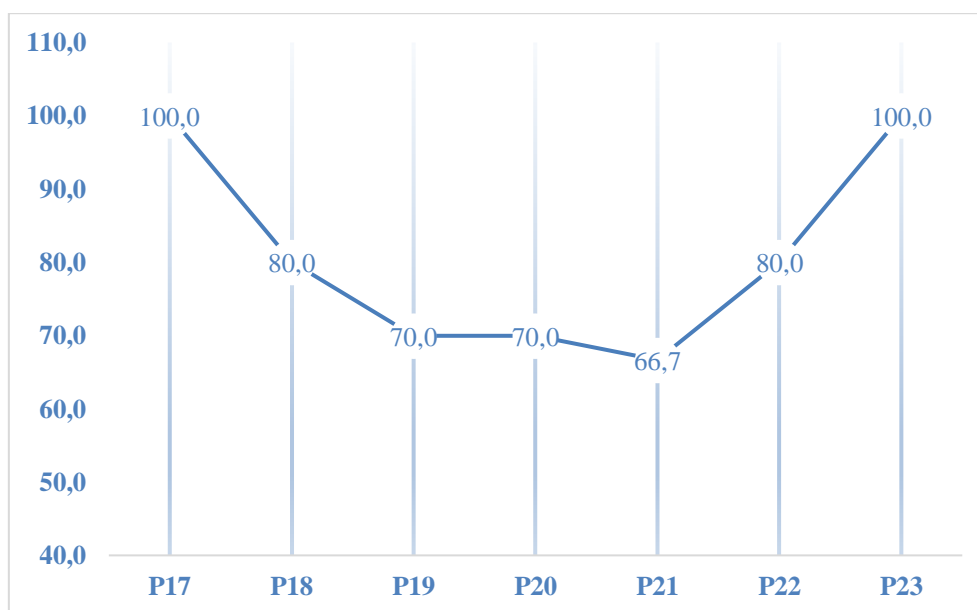


Gráfico 64 *Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés*

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

Se puede entender que existe una aplicación general dentro del aula de clase de las estrategias dinámicas para el aprendizaje del idioma inglés, es así que se pretende cumplir con los objetivos tanto para conseguir un aprendizaje significativo como para tener una conceptualización adecuada del mundo.

Esta aseveración en función de lo comentado por los docentes, da paso a que se complemente el uso de las estrategias dinámicas para el aprendizaje, tal es el caso de que se puedan generar estrategias o herramientas particulares para cada una de los ejes del aprendizaje del idioma inglés.

Además, se puede revisar las variables sintetizadas en los valores dispuestos en la Tabla 72, en los que se corrobora lo comentado en párrafos anteriores, por lo que la frecuencia de conseguir un aprendizaje eficaz del idioma inglés se encuentra por debajo de la media de frecuencias esperadas.

Tabla 72

Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	4	80	80,0	80
Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
Siempre	0	0,0	0,0	0,0
Total	5	100	100	

Fuente: cuestionario dirigido a docentes

Elaborado por:

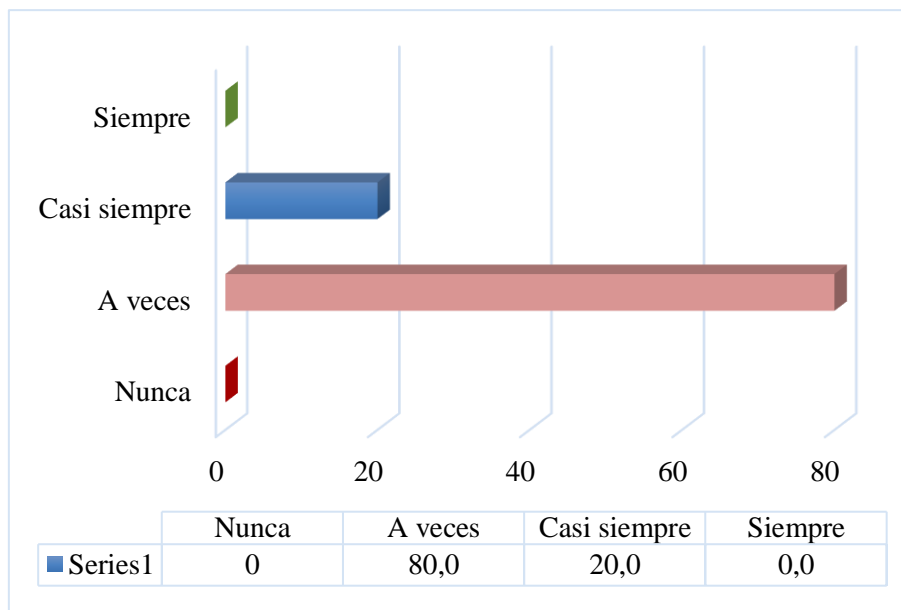


Gráfico 65 Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes

Elaborado por: Andrade Susana

En la Gráfico 65, se corrobora lo comentado en tablas anteriores, dentro de lo que se explica el potencial de poder reforzar la forma en que se puede inculcar el aprendizaje del idioma inglés en la institución.

2.6.4. Síntesis general del cuestionario aplicado a estudiantes

En función de los resultados obtenidos y discutidos en el apartado anterior respecto a la encuesta aplicada a estudiantes, se genera la síntesis de las preguntas correspondientes a cada una de las variables.

Es así que se distinguen cada una de las variables, tanto dependiente como independiente a continuación:

Gamificación como estrategia motivacional

Las medias generales correspondientes a la gamificación como estrategia motivacional se pueden visualizar en la Tabla 73, dentro de la que se tiene a disposición

las medias de cada pregunta, el porcentaje correspondiente de este valor dentro de la escala y la respectiva desviación estándar.

Tabla 73

Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia motivacional

	ÍTEM	N	Min	Max	Media	Porcentaje	Des. Est.
P1	Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.	28	1	2	1,75	87,5	0,441
P2	Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.	28	1	4	3,46	86,6	0,838
P3	El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.	28	1	4	2,07	51,8	1,052
P4	La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico.	28	1	4	3,32	83,0	0,723
P5	Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales.	28	1	4	3,54	88,4	0,693
P6	El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.	28	1	4	1,82	45,5	0,819
P7	Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora clase con los estudiantes.	28	1	3	1,82	60,7	0,670
P8	Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.	28	1	4	2,57	64,3	0,959
P9	El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego.	28	1	4	2,07	51,8	1,184
P10	Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego.	28	1	4	2,43	60,7	0,997
P11	Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.	28	1	4	2,25	56,3	1,295
P12	Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases.	28	1	2	1,07	53,6	0,262
P13	Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.	28	1	4	1,61	40,2	0,786
P14	Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.	28	1	4	1,14	28,6	0,591

P15	Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.	28	1	4	1,57	39,3	0,836
P16	Su profesor utiliza el recurso Educaplay para gamificar su clase.	28	1	4	1,14	28,6	0,591
PROMEDIOS		35	1,00	4	2,11	57,49	0,810

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

En la Tabla 73 se enfatiza en el trabajo realizado por el docente con los estudiantes, que involucra actividades dinámicas, ya que la misma ha permitido estimular las relaciones sociales según lo señala el estudiante a través de la encuesta aplicada, puntualmente la alta asertividad de la quinta pregunta.

Asimismo, es señalado por los estudiantes que el docente emplea el juego para motivar el aprendizaje en los estudiantes, esta aseveración, en conjunto con el hecho de que las actividades lúdicas ayudan al estudiante en el proceso de aprendizaje en clase, da paso a que se pueda fortalecer el emplear este tipo de actividades dentro del aula, tal es el caso que el docente pueda reforzar su conocimiento respecto a las herramientas que usualmente emplea.

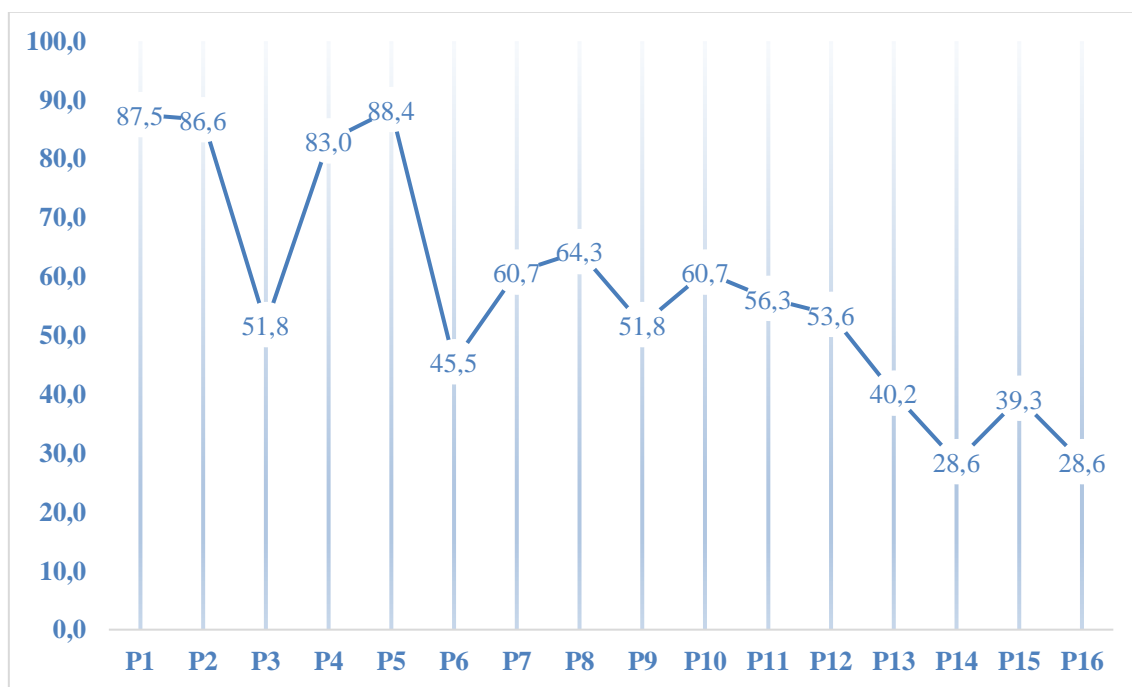


Gráfico 66 *Media general de porcentajes de la variable Gamificación como estrategia motivacional*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

En el Gráfico 66 se revisa lo ya expresado por la Tabla 73, de lo que se puede complementar comentando la necesidad de emplear herramientas tecnológicas como las mencionadas en las preguntas 12, 13, 14 y 15 de la encuesta; además se puede incursionar en herramientas consideradas nuevas para los docentes, pero que conllevan un gran potencial de aprendizaje para los estudiantes respecto al idioma inglés.

Al igual que las particularidades de cada una de las preguntas, se puede globalizar los resultados mediante la agrupación de la variable gamificación como estrategia motivacional. Dentro de la Tabla 74, se tienen las respuestas globales dentro de cada una de las categorías evaluadas para las preguntas, es así que se puede tener una evaluación de la variable con un único valor.

Tabla 74

Variable agrupada Gamificación como estrategia motivacional

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
A veces	13	46,4	46,4	46,4
Casi siempre	14	50,0	50,0	96,4
Siempre	1	3,6	3,6	100,0
Total	28	100	100	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

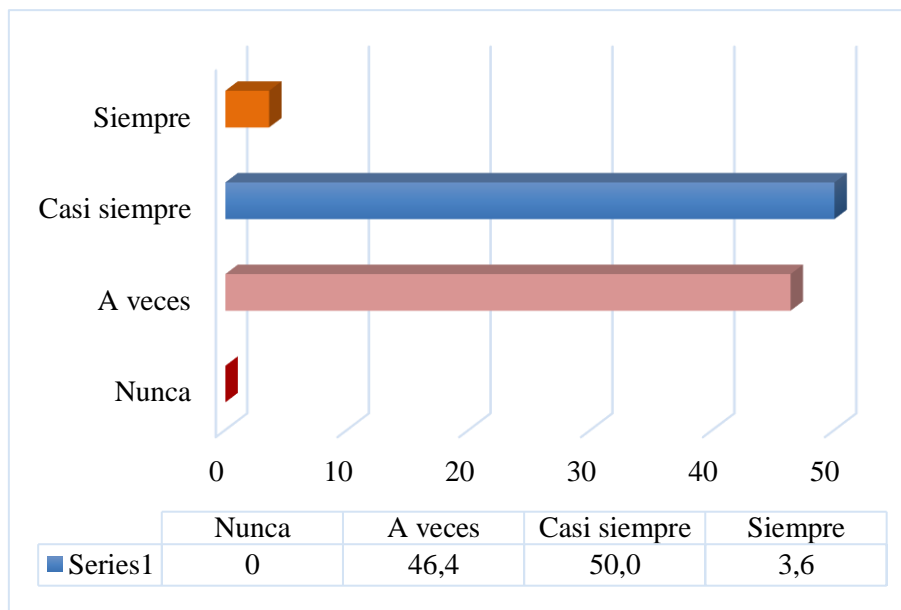


Gráfico 67 Variable agrupada Gamificación como estrategia motivacional

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

En el Gráfico 67 se revisa en complemento de la tabla anterior, en la que se tiene un alto índice de estudiantes que señalan que casi siempre se emplean estrategias que involucren actividades lúdicas para motivar a los mismos, es así que en contraste con lo expresado de manera particular con cada una de las preguntas, se puede entender que se aplica la gamificación en las respectivas aulas, dando paso a ver la necesidad de perfeccionar las técnicas empleadas por los docentes.

Aprendizaje del idioma inglés

Como el análisis antes mencionado, se tiene la revisión de la media general de porcentajes del aprendizaje del idioma inglés, la misma que se describe en la Tabla 75, dentro de la que se visualiza la media, el porcentaje y la desviación estándar.

Tabla 75

Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés

ÍTEM	N	Min	Max	Media	Porcentaje	Des. Est.
P17 Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.	28	1	4	1,93	48,2	0,940
P18 Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.	28	1	4	1,89	47,3	0,786
P19 Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de READING mediante actividades lúdicas (juegos).	28	1	4	1,64	41,1	0,826
P20 Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de WRITING mediante actividades lúdicas (juegos).	28	1	4	1,61	40,2	0,786
P21 Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de SPEAKING mediante actividades lúdicas (juegos).	28	1	4	2,25	56,3	1,005
P22 Su profesor incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de LISTENING mediante actividades lúdicas (juegos).	28	1	4	1,75	43,8	0,887
P23 Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo	28	1	4	1,54	38,4	0,999
PROMEDIOS	28	1,00	4	1,80	45,03	0,890

Fuente: cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana



Gráfico 68 *Media general de porcentajes de la variable Aprendizaje del Idioma Inglés*

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

En la Gráfico 68 se visualiza que existe una deficiencia en el tema del aprendizaje del idioma inglés, debido a una marcada presencia de porcentajes bajos de las medias generales de la variable Aprendizaje del idioma inglés. Es así que, en complemento a lo concluido con el análisis de la variable anterior, se sabe que las estrategias podrían orientarse de manera adecuada para cumplir con el objetivo del aprendizaje del idioma inglés.

Además, se puede revisar las variables sintetizadas en los valores dispuestos en la Tabla 76, en los que se corrobora lo comentado en párrafos anteriores, por lo que la frecuencia de conseguir un aprendizaje eficaz del idioma inglés se encuentra por debajo de la media de frecuencias esperadas.

Tabla 76

Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	7,14	7,14	7,14
A veces	18	64,29	64,29	71,4
Casi siempre	7	25,00	25,00	96,4
Siempre	1	3,57	3,57	100,0
Total	88	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario dirigido a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

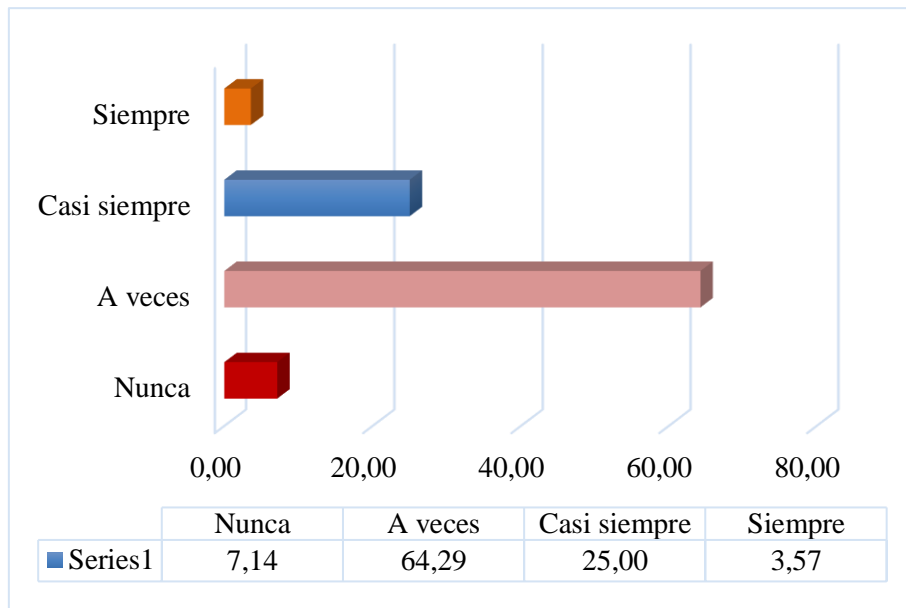


Gráfico 69 Variable agrupada Aprendizaje del Idioma Inglés

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes

Elaborado por: Andrade Susana

El Gráfico 69, en el que se describe en conjunto los parámetros que componen la variable, aprendizaje del idioma inglés; aquí se explica que existe una baja incidencia al señalar que exista un poco adecuado aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes encuestados.

Con la investigación efectuada y mediante los resultados de los datos recogidos mediante la aplicación de los instrumentos tanto a los estudiantes como a los docentes, se conoce que a pesar de que los docentes manejan algunas herramientas digitales en el proceso de enseñanza del idioma inglés, el aprendizaje en los estudiantes no se ha desarrollado adecuadamente; estadísticamente existe un uso moderado de herramientas digitales y el aprendizaje es señalado como bajo por parte de los estudiantes, por lo que un enfoque adecuado de estas o de otras herramientas digitales puede ayudar a dar realce al aprendizaje del idioma inglés.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

A continuación, se presentan las principales conclusiones de la investigación y que están acorde a cada uno de los objetivos:

- Para el primer objetivo específico que dice: fundamentar la gamificación desde la perspectiva teórica, sus principios y beneficios motivacionales para la Educación Básica elemental; se describió cada una de las particularidades de la gamificación, desde la base del juego lúdico hasta las principales herramientas empleadas para el aprendizaje del idioma inglés. Se puntualizan los beneficios, que dan sustento a la implementación de la gamificación como base del accionar de los planes propuestos, se tienen las facilidades por el tema de motivación y la mejora en el rendimiento académico.
- Con relación al segundo objetivo específico que manifiesta: explorar el aprendizaje de los estudiantes desde la perspectiva de las principales destrezas del idioma inglés; se pudo sustentar las habilidades elementales dentro del desarrollo del idioma inglés, basándose en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, esto como base para el levantamiento de información. Cabe mencionar que, de lo indagado, existe un bajo porcentaje de asertividad, por debajo del 50% en la escala empleada, respecto a incentivar las habilidades en mención en los alumnos.
- El objetivo específico tres que dice: elaborar un folleto digital con herramientas digitales que sirvan en el uso de estrategias gamificadas para la enseñanza del idioma inglés en cuarto año de Educación General Básica; se sustenta mediante la creación de un folleto que contiene herramientas innovadoras, que complementan el conocimiento que el docente tiene en base a aplicaciones, haciendo más efectivo el proceso de aprendizaje del idioma inglés, además se abarca los cuatro ejes de aprendizaje del idioma inglés, definidas por las habilidades indagadas, las cuales presentaban bajos índices de aplicación dentro de las aulas de clase.

En consecuencia, el objetivo general planteado que menciona, describir el uso de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del Idioma Inglés, en los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana; se consigue dar sustento al mismo basando la investigación en una extensa recopilación de fundamentos conceptuales con los que se comprende a fondo la gamificación desde la base del juego lúdico y el aprendizaje del idioma inglés desde sus cuatro pilares; además se expande el contexto de la situación con las encuestas efectuadas a docentes y estudiantes de la institución antes mencionada; finalmente se genera un folleto que da sustento a la problemática planteada a inicio de la investigación y verificada con los datos obtenidos con los instrumentos aplicados, este instrumento garantiza que el proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes sea efectivo. Se tiene un sustento preciso, para poder generar la propuesta planteada, por la marcada deficiencia en el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje del idioma inglés, por el hecho de que, en los ítems de las encuestas respecto al tema de habilidades, dieron como resultados índices bajos dentro de la escala evaluada.

Recomendaciones

Se tiene las recomendaciones en base a las conclusiones de la investigación presentadas en el apartado anterior:

- Se recomienda indagar en técnica de enseñanza aplicadas en otras unidades educativas para reformar el uso de las herramientas propuestas en la presente investigación. Además, se puede complementar el proceso de enseñanza con nuevas herramientas aplicadas en las unidades educativas indagadas.
- Se recomienda para futuras investigaciones generar instrumentos de recolección de información que abarquen muchos más aspectos respecto al aprendizaje, asimismo se puede tener otro enfoque para la investigación con la exploración de las calificaciones de los estudiantes en las clases de inglés.
- En futuras investigaciones se recomienda efectuar tutorías en base a nuevas herramientas digitales para la gamificación de la enseñanza, para garantizar la correcta aplicación de dichas herramientas.
- Se recomienda dar seguimiento a las distintas herramientas planeadas en la propuesta, por motivo de la actualización de los enlaces y de los lineamientos precisados para cada una de las mismas.
- Brindar una paulatina implementación de las nuevas estrategias en base a las herramientas presentadas en el folleto, además mantener los planes de retroalimentación entre los docentes, tras la implementación y uso de los recursos, para un eficiente desarrollo del aprendizaje.

CAPITULO III

PRODUCTO

PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. DATOS DE LA PROPUESTA

Tema:

Folleto digital con herramientas digitales que sirvan en el uso de estrategias gamificadas para la enseñanza del idioma inglés en cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana.

Datos informativos:

- **Institución:** Unidad Educativa Particular Santa Ana.
- **Nivel / subnivel:** Cuarto año de Educación General Básica
- **N° de estudiantes de la institución:** 392
- **N° de estudiantes beneficiados:** 62
- **N° de docentes:** 27
- **N° de docentes beneficiados:** 5
- **Dirección de la escuela:** Parroquia de Sangolqui, Cantón Rumiñahui
- **N° de teléfono:** 2330596
- **Correo electrónico:** unidadeducativasantaana@yahoo.es

3.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

El desempeño académico se basa en un conjunto de variables como personalidad, actitud, intelecto, contexto, motivación, que se enfoca en lograr el desempeño y la satisfacción del estudiante. A través de la gamificación es posible jugar un rol activo que beneficia no solo el aprendizaje de los estudiantes, sino también el rendimiento académico, obteniendo buenas calificaciones de manera dinámica.

Con la investigación realizada y a través de los resultados de los datos recolectados mediante la aplicación de los instrumentos, tanto a estudiantes como a docentes, se sabe que a pesar de que los docentes manejan algunas herramientas digitales en el proceso de enseñanza del idioma inglés, el aprendizaje del estudiante no se ha desarrollado adecuadamente.

Estadísticamente, hay un uso moderado de herramientas digitales y el aprendizaje es clasificado como bajo por los estudiantes, por lo que un enfoque apropiado mediante el uso de herramientas digitales, puede ayudar a mejorar el aprendizaje del idioma inglés, y de sus distintas habilidades.

3.3. JUSTIFICACIÓN

La propuesta planteada constituye un folleto que brinda a los docentes la facilidad de conocer herramientas digitales, las que se constituirán como un apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza del idioma inglés.

Análisis de factibilidad

De acuerdo a la naturaleza de la propuesta, siendo la misma de acceso libre, sin necesidad de requerir mayores insumos dentro de las aulas, más que los recursos tecnológicos y una conexión a internet.

De acuerdo a las características de las aulas dentro de la unidad educativa, es preciso incorporar este folleto como herramienta usual en las clases de inglés, además la institución mantiene redes de internet al alcance de los docentes y para el adecuado uso por parte de los estudiantes.

Definición del tipo de producto

Este folleto consta de apartados para cada una de las herramientas, las mismas que se encuentran divididas por cada uno de los ejes de aprendizaje del inglés y un apartado que aplique en conjunto las anteriores temáticas haciendo más estratégico el aprendizaje del idioma. Además, dentro de cada apartado de la herramienta, se da una primera vista a la página principal de cada aplicación.

Cabe recalcar que la base de las propuestas señaladas es el juego, el instrumento de aprendizaje, siendo este el caso, las herramientas digitales propuestas encaminan actividades lúdicas con objetivos educativos que conllevan al aprendizaje del idioma inglés.

3.4. OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar el conocimiento de los docentes en el manejo de herramientas digitales, mediante el uso de un folleto que contenga herramientas digitales, para la enseñanza del idioma inglés.

Objetivos específicos

- Presentar distintas herramientas digitales que sustenten las distintas habilidades para el aprendizaje del idioma inglés.
- Brindar los lineamientos para poder acceder a las distintas herramientas y conocer las elementalidades de dichas herramientas.

3.5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

La gamificación es una estrategia de aprendizaje basada en la mecánica del juego dentro del ámbito educativo, con el objetivo de obtener resultados eficientes, pero sobre todo que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos en los estudiantes. La gamificación entrega a los estudiantes varios beneficios, como ser el centro del juego, tomar sus propias decisiones, sentir que están mejorando, aceptar nuevos desafíos, participar en el entorno social, se reconocen sus logros y reciben retroalimentación inmediata.

El proceso de motivación se basa en la búsqueda de mecanismos que faciliten el desarrollo de las habilidades del idioma inglés de una manera divertida, rápida y sobre todo fácil, considerándolo como responsabilidad del alumno.

La dinámica del juego impulsa la mejora, relacionando aspectos en el proceso de aprendizaje. Las dinámicas se convierten en procesos que se desarrollan en el juego, los mismos que condicionan el comportamiento, la motivación y las interacciones sociales de los alumnos durante el desarrollo del juego, despertando así emociones y potenciando habilidades.

Se puede definir que entre los principales objetivos para el aprendizaje de la lengua inglesa se encuentra fomentar una cultura de enseñanza donde se realicen diversas actividades en el proceso educativo, los estudiantes puedan lograr un alto grado de desarrollo del lenguaje; mayores habilidades de comunicación; mejor comprensión de la lengua extranjera, con el fin de enseñar habilidades orales desde niveles básicos.

3.6. METODOLOGÍA

La propuesta se va a implementar mediante la difusión entre los docentes, los cuales pueden mantener una la revisión continua del presente folleto a través del acceso en medios digitales. Se va a emplear para el desarrollo de la propuesta, la mención de las herramientas que se enmarcan dentro de cada una de las habilidades para el aprendizaje del idioma inglés. Es así que, de acuerdo a las necesidades particulares de cada uno de los docentes, respecto a su correspondiente grupo de estudio, sabrá direccionar las actividades, dando cumplimiento con los objetivos y necesidades de su clase.

Es preciso que se efectúe una socialización respecto a los distintos puntos abordados dentro del folleto, y se incite a manejar ampliamente las herramientas, que presenta un grupo considerable de opciones para fortalecer los aspectos educativos y el aprendizaje de los niños.

3.7. MODELO OPERATIVO

En las siguientes páginas se encuentra el folleto digital, documento que permitirá desarrollar el conocimiento de los docentes en el manejo de herramientas digitales,

mediante el uso de un folleto que contenga herramientas digitales, para la enseñanza del idioma inglés.

<https://www.flipsnack.com/susiliu/tools-for-english-teaching.html>

DIGITAL LEARNING

TOOLS

FOR ENGLISH TEACHING



Susana Andrade

SUMMARY

Tools for teaching grammar

LEARNING CHOCOLATE

Tools for practicing writing

LEARNINGAPPS

Tools for practicing reading

STARFALL

Tools for practicing listening

STORYNORY

Tools for practicing speaking

SIBINGLES

Interactive games

ESE GAMES PUZZ
FIN ENGLISH GAMES
BAAMBOOZZE
KAIHOOT
WORDWALL
EDUCAPLAY
SUPER TEACHERS TOOLS



Contents

Learning chocolate
A VOCABULARY LEARNING PLATFORM



Learningapps
A TOOL TO ENGAGE



Starfall
KID GAMES, MOVIES & BOOKS K-3



Storynory
AUDIO STORIES FOR KIDS



Subingles

LEARN ENGLISH WITH SONGS



ESL Gameplus

INTERACTIVE ONLINE GAMES



Fun English Games

FREE ENGLISH RESOURCES ONLINE



Bamboozle

Bamboozle

WEBSITE FOR TEACHING AND LEARNING



3



Kahoot
GAME BASED LEARNING PLATFORM



Wordwall
CREATE BETTER LESSON QUICKER



Educaplay
FREE EDUCATIONAL GAMES GENERATOR



Superteacherstools
ONLINE GAMES AND TOOLS



Tabla 77*Plan de Acción Propuesta*

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Desarrollar el conocimiento de los docentes en el manejo de herramientas digitales, mediante el uso de un folleto que contenga herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés.	Presentar distintas herramientas digitales que sustenten las distintas habilidades para el aprendizaje del idioma inglés.	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las herramientas digitales ya empeladas • Recabar información y generar una lista con las herramientas nuevas • Clasificarlas de acuerdo a las distintas habilidades para el aprendizaje del idioma inglés. 	Recursos digitales. Páginas web	2 semanas	Investigador
	Brindar los lineamientos para poder acceder a las distintas herramientas y conocer las elementalidades de dichas herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> • Con las herramientas ya seleccionadas, buscar información de las distintas opciones que puede brindar dicha herramienta. • Esquematizar particularidades en forma de lineamientos. • Dar a conocer el folleto a los docentes. 	Recursos digitales. Páginas web	2 semanas	Investigador

Elaborado por: Andrade Susana

Tabla 78*Plan de capacitación a los docentes*

OBJETIVOS DE LA CAPACITACIÓN	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS
	Herramientas para la práctica de gramática	Charlas de capacitación	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	Vocabulario Learning Chocolate. Obtenido de http://www.learningchocolate.com/
Dar a conocer los lineamientos en base a las herramientas, para su correcta aplicación en las clases de los docentes.	Herramientas para la práctica de escritura	Charlas de capacitación	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	Learningapps. Obtenido de https://learningapps.org/
	Herramientas para la práctica de lectura	Charlas de capacitación	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	Starfall. Obtenido de http://www.starfall.com/
	Herramientas para la práctica de escuchar	Charlas de capacitación	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	Storynory. Obtenido de http://www.storynory.com/
	Herramientas para la práctica de hablar	Charlas de capacitación	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	Subingles. Obtenido de http://www.subingles.com/

Juegos interactivos	Talleres interactivos	Zoom	Grado de cumplimiento de las actividades de cada herramienta	<p>Els games plus. Obtenido de http://www.eslgamesplus.com/</p> <p>Fun english games. Obtenido de http://www.funenglishgames.com/</p> <p>Baamboolze. Obtenido de https://www.baamboozle.com/</p> <p>Kahoot. Obtenido de https://kahoot.com/</p> <p>Wordwall. Obtenido de https://wordwall.net/</p> <p>Educaplay. Obtenido de https://www.educaplay.com/?lang=en</p> <p>Superteacherstools. Obtenido de https://www.superteachertools.us/</p>
---------------------	-----------------------	------	--	--

Elaborado por: Andrade Susana

Tabla 79*Administración de la propuesta*

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Unidad Educativa Particular Santa Ana	Andrade Susana	Planificar	\$ 100	Autofinanciado
		Ejecutar		
		Socializar		
		Capacitar		
		Evaluar.		

Elaborado por: Andrade Susana

Tabla 80*Evaluación de la propuesta*

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. Para que	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta.
2. De qué personas	Docentes de la Unidad Educativa Particular Santa Ana
3. Sobre qué aspectos	Sobre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés.
4. Quiénes	La investigadora
5. Cuando	Año lectivo 2020 - 2021
6. Donde	Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Santa Ana
7. Cuantas veces	Continuo
8. Que técnicas de recolección	Investigación bibliográfica
9. Con que	Informe
10. En qué situación	En el contexto actual.

Elaborado por: Andrade Susana

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón, E., & Guzmán, M. (2016). *Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1112/Guzm%C3%A1nGrijalvaMartaLucia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Anthony Martínez, K. R. (2019). Gamificación. La enseñanza divertida. *EL TECNOLÓGICO*.
- Caira Rojas, J., Urdaneta, E. M., & Mata Guevara, L. B. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación constructivista. *Opción*, 30(75), 92-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31035400006.pdf>
- Calisto, S., Ortíz, J., & Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100386
- Carranza, M. (2017). Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898
- Casas Anguita, Repullo Labrador, & Donado Campos. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527-538. Obtenido de <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion--13047738>

- Centro virtual Cervantes*. (2019). Obtenido de Marco común europeo de referencia para las lenguas: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_02.htm
- Cervantes, M., Llanes, A., Peña, A. A., & Cruz, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/290/29063559011/29063559011.pdf>
- Chàvez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dom. Cien.*, 3, 759-771. Obtenido de <file:///C:/Users/1/AppData/Local/Temp/Dialnet-LaImportanciaDelAprendizajeYConocimientoDelIdiomaI-6234740.pdf>
- Chila, A. (2015). *Gamificación*. Tesis, Universidad Nacional de Colombia, Colombia. Recuperado el Octubre de 2020
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf
- Corral, Y. (2008). Diseño de cuestionarios para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 152-168. Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>
- Cortizo, J. (2018). Gamificación: mecánicas de juego. *BrainSIS*. Obtenido de <https://www.brainsins.com/es/blog/gamificacion-mecanicas-de-juego/3131>
- Díaz, V. M. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Educación. (5 de Agosto de 2019). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?* Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- First, E. E. (2020). *EF EPI - Índice EF de nivel de inglés*. Obtenido de <https://www.ef.com.ec/eipi/>

- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. Obtenido de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Francisco Gallego, R. M. (Julio de 2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Obtenido de Repositorio de la Universidad de Alicante.: <http://hdl.handle.net/10045/39195>
- Gaitán, V. (15 de Octubre de 2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, A., & Biel, L. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *ollege of international Education*. Obtenido de <file:///C:/Users/1/AppData/Local/Temp/gamificacion.pdf>
- García, K., Llanio, G., & Arenas, R. (2016). La enseñanza del inglés como lengua extranjera: su inserción en la formación del profesional de la enfermería en Cuba. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200005
- González, L., Labarga, I., & Pérez, P. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(21). Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332019000100004
- Hernández, F., & Martí, Y. (2006). Conocimiento organizacional: la gestión de los recursos y el capital humano. *ACIMED*, 14(1). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352006000100003
- Hernández, I., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formaciòn Universitaria*, 11(5). Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718->

50062018000500031&script=sci_arttext&fbclid=IwAR1mEJimm9r9ANekGG0
uLAkiatZubnpJH8Mkp0I4XvMtwktKj3s4MVe6ZBw

Herrera, J., & Zamora, N. (2014). ¿Sabemos realmente que es la motivación? *Correo Científico Médico*, 18(1). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1560-43812014000100017

Iza, M. (2019). *La gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de las matemáticas e educación primaria*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17868/1.%20TRABAJO%20DE%20TITULACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kevin Werbach, D. H. (2014). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid, España: Pearson Educación.

Libero, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392

Lin, A. M. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*, 2.

LOEI. (2015). Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI. *Dirección Nacional de Normativa Jurídico Educativa*.

López, A. (14 de Mayo de 2019). *El juego permite ampliar el tiempo de atención en clase*. Obtenido de <https://www.magisnet.com/2019/05/el-juego-permite-ampliar-el-tiempo-de-atencion-en-clase/>

Lozano, M. C. (2017). Interiorización del conocimiento para la optimización del programa de pueblos mágicos. *Revista: Turydes*(23). Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/turydes/23/pueblos-magicos.html>

- Malvino, A. (30 de Julio de 2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Martínez, N. (2004). Los modelos de enseñanzay la práctica de aula. *UM*, 1-19. Obtenido de <https://www.um.es/docencia/nicolas/menu/publicaciones/proprias/docs/enciclopediadiadidacticarev/modelos.pdf>
- Millitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA*, 5(3), 164-181. Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1391/1733>
- Mora, M., Calderón, M., & Rubio, S. (2018). *Kahoot, quizziz, plickers: una nueva forma de evaluar mediante la gamificación en las aulas 2.0*. En *P. d. educativos* (Primera ed.). Ediciones Egregius.
- Morales, A., & Hilgueras, M. (2017). Procesos de enseñanza aprendizaje, estudios, avances y experiencias. Editorial. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorad*, 21(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56752038001.pdf>
- Moreira, M. A. (Marzo de 2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Revista Qurriculum*(25), 2. Obtenido de <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10652>
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning trough gamification. *6th International Conference on Virtual Learning ICVL*(42), 323-329. Obtenido de http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf
- Ortíz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Otero, H. (2008). Hacia una comunicacìon efectiva y humanista en ámbitos de salud. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 7(1). Obtenido de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2008000100002

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Universidad Internacional de La Rioja*, 32(1), 73-59. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7174730>

Quintana, J. (2014). *Falacia enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de <http://bblanube.blogspot.com/2014/01/falacia-ensenanza-aprendizaje.html>

Ricoy, C., & Álvarez, S. (2016). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. *Revista mexicana de investigación educativa*, 21(69). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200385

Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernández, J. (2018). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*(2). Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307>

Rodríguez, J., Bermejo, J., & García, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista española de educación física y deportes*(427). Obtenido de <file:///C:/Users/1/AppData/Local/Temp/865-3116-1-PB.pdf>

Sánchez, F. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.

Semper, I. (2018). ¿Qué habilidades se deben desarrollar para aprender inglés? *IUSS*. Obtenido de <https://iussemper.edu.mx/noticias/habilidades-se-deben-desarrollar-aprender-ingles/>

TECSUP. (28 de Septiembre de 2018). *Baamboozle, crea juegos de preguntas y respuesta para equipos*. Obtenido de <https://innovaciondocentetecsup.blogspot.com/2018/09/baamboozle-crea-juegos-de-preguntas-y.html>

Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Encuestas dirigidas a docentes y a estudiantes

INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES DEL AREA DE INGLÉS

I. Objetivo:

Analizar el desarrollo de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma inglés.

II. Instrucciones:

2.1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

2.2. Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

Siempre: (4) = S

Casi Siempre: (3) = CS

A veces: (2) = AV

Nunca: (1) = N

2.3. Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines investigativos.

III. Ítems Generales

- **Edad:**

25 a 30

31 a 35

36 a 40

41 a 45

- **Género:**

M

F

- **Nivel Profesional:**

Licenciatura

Magíster

Doctorado

- **Nivel del Idioma Inglés:**

B1

B2

C1

IV. Ítems Específicos

ITEMS	ASPECTOS	ESCALA			
		N (1)	AV (2)	CS (3)	S (4)
1	Utiliza el juego como estrategia didáctica para la motivación en el aprendizaje de los estudiantes.				
2	Las actividades lúdicas ayudan en la adquisición de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.				
3	Utiliza las actividades lúdicas para mejorar la concentración y atención en los estudiantes.				
4	Cuando se aplican actividades lúdicas con sus estudiantes, éstas ayudan a mejorar en el rendimiento académico .				
5	Considera que la aplicación de actividades lúdicas e interacción del estudiante en el aula ayuda a estimular las relaciones sociales .				

6	Aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.				
7	Aplica las dinámicas del juego para gamificar su hora clase con los estudiantes.				
8	Aplica los componentes del juego de una manera adecuada.				
9	Incentiva al estudiante mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego .				
10	Establece reglas claras para el desarrollo del juego				
11	Motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma asertiva.				
12	Utiliza el recurso super teachers tools para gamificar su clase.				
13	Utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.				
14	Utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.				
15	Utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.				
16	Utiliza el recurso socrative para gamificar su clase.				
17	Emplea la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.				
18	Promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.				
19	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas.				
20	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas.				
21	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas.				
22	Incentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas.				
23	Aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo				
24	Utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.				
25	Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés				

¡GRACIAS!

INSTRUMENTO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE 4TO E.G.B.

I. Objetivo:

Analizar el desarrollo de la gamificación como estrategia motivacional en el aprendizaje del idioma inglés.

II. Instrucciones:

2.1. Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una equis (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

2.2. Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala:

Siempre: (4) = S

A veces: (2) = AV

Casi Siempre: (3) = CS

Nunca: (1) = N

2.3. Sírvase contestar todo el cuestionario con veracidad. Sus criterios serán utilizados únicamente con fines investigativos.

III. Ítems Generales

• **Género:**

Hombre

Mujer

IV. Ítems Específicos

ÍTEM	ASPECTOS	ESCALA			
		N (1)	AV (2)	CS (3)	S (4)
1	Su profesor utiliza el juego para motivar a los estudiantes en el aprendizaje.				
2	Las actividades lúdicas (juegos) ayudan a que los estudiantes puedan aprender mejor durante las clases.				
3	El docente utiliza las actividades lúdicas (juegos) para mejorar su concentración y atención en las clases.				
4	La aplicación de actividades lúdicas (juegos) le ayuda a mejorar su rendimiento académico .				
5	Considera que realizar actividades lúdicas (juegos) e interactuar con sus compañeros y el profesor ayuda a estimular las relaciones sociales .				
6	El docente aplica la mecánica del juego para alcanzar los objetivos planteados en su planificación.				
7	Su profesor aplica las dinámicas del juego para gamificar la hora de clase con los estudiantes.				
8	Su profesor aplica los componentes del juego de una manera clara.				
9	El docente incentiva al estudiante a mejorar su comportamiento durante la clase mediante el descubrimiento del juego .				
10	Su profesor establece reglas claras para el desarrollo del juego .				

11	Su profesor motiva a los estudiantes a llegar a la finalización del juego de una forma efectiva.				
12	Su profesor utiliza el recurso super teachers tools para gamificar las clases.				
13	Su profesor utiliza el recurso bamboolze para gamificar su clase.				
14	Su profesor utiliza el recurso kahoot para gamificar su clase.				
15	Su profesor utiliza el recurso wordwall para gamificar su clase.				
16	Su profesor utiliza el recurso socrative para gamificar su clase.				
17	Su profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.				
18	Su profesor promueve un aprendizaje colaborativo en los estudiantes mediante el juego.				
19	Su profesor insentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de reading mediante actividades lúdicas (juegos).				
20	Su profesor insentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de writing mediante actividades lúdicas (juegos).				
21	Su profesor insentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de speaking mediante actividades lúdicas (juegos).				
22	Su profesor insentiva a los estudiantes a mejorar la destreza de listening mediante actividades lúdicas (juegos).				
23	Su profesor aplica actividades lúdicas para desarrollar la comprensión que los estudiantes tienen del mundo				
24	Su profesor utiliza la gamificación para desarrollar las habilidades personales y sociales en los estudiantes.				
25	Es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés				

¡GRACIAS!