

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Eliana Elizabeth Reascos Bolaños

Asesor: Msc. Tony Fabricio Alcívar Loor

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Eliana Elizabeth Reascos Bolaños, con el número de cédula 0401646054 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



Firmado electrónicamente por:
**TONY FABRICIO
ALCIVAR LOOR**

Msc. Tony Fabricio Alcívar Loor

DOCENTE TUTOR

Tulcán, junio de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Investigación.

Yo, Eliana Elizabeth Reascos Bolaños, con cédula de identidad número 0401646054 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Firmado electrónicamente por:
**ELIANA ELIZABETH
REASCOS BOLANOS**

Eliana Elizabeth Reascos Bolaños

AUTOR

Tulcán, junio de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Eliana Elizabeth Reascos Bolaños, declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés”. y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



Firmado electrónicamente por:
**ELIANA ELIZABETH
REASCOS BOLANOS**

Eliana Elizabeth Reascos Bolaños

AUTORA

Tulcán, junio de 2024

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecerle a ti Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado. A la Universidad Politécnica Estatal del Carchi por darme la oportunidad de estudiar y lograr conseguir este título de maestría.

A mi director de tesis, MSc. Tony Fabricio Alcívar Loor, por su esfuerzo y dedicación, quien, con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

Eliana

DEDICATORIA

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y me ha brindado mucha sabiduría y de su mano de fidelidad y su amor han estado conmigo hasta el día de hoy. A toda mi familia porque con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Eliana

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
ÍNDICE DE ANEXOS	10
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
CAPÍTULO I	13
PROBLEMA	13
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	14
1.3. Objetivos de investigación	14
1.4. Justificación	15
CAPÍTULO II	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
2.1. Antecedentes	19
2.2. Marco Teórico	24
2.3. Marco Legal	36
CAPÍTULO III	38
METODOLOGÍA.....	38
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	38
3.2 Enfoque y tipo de investigación	39
3.3 Definición y operacionalización de variables.....	40
3.4 Procedimiento	42
3.5 Consideraciones bioéticas	43
CAPÍTULO IV	44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	44
CAPÍTULO V	61
PROPUESTA	61
5.1. Propuesta de gamificación UECAM SKILLS	61
5.2. Desarrollo de la propuesta	68
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	83
REFERENCIAS	85
ANEXOS	91

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables- Variable independiente.....	41
Tabla 2. Inspirational people Reading.....	69
Tabla 3. Experience culture writing	70
Tabla 4. Traveling the world listening.....	72
Tabla 5. Traveling the world speaking.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pilares de la gamificación	30
Figura 2. Ubicación del área de estudio Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”	38
Figura 3. Resultados habilidad de lectura.....	45
Figura 4. Resultados habilidad de escuchar.....	46
Figura 5. Resultados habilidad de escribir.....	47
Figura 6. Resultados habilidad de hablar.	48
Figura 7. Estrategias aplicadas para el desarrollo lingüísticos.	49
Figura 8. Dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje.	50
Figura 9. Recursos didácticos para las habilidades lingüísticas.....	51
Figura 10. Estrategias activas el desarrollo de las habilidades lingüísticas.....	52
Figura 11. Uso de gamificación en el proceso de aprendizaje.	53
Figura 12. Nivel de conocimiento sobre la gamificación para enseñar inglés..	54
Figura 13. Beneficios de la gamificación para el aprendizaje de inglés.....	55
Figura 14. Aplica estrategias de gamificación en clases.	56
Figura 15. Las actividades gamificadas mejoran las habilidades lingüísticas..	57
Figura 16. Editor de contenidos educativos eXeLearnig.....	67
Figura 17. Propuesta English Skills	75
Figura 18. Presentación de la propuesta Skills UECAM.....	76
Figura 19. Actividad gamificadas de vocabulario en inglés	77
Figura 20. Expresión escrita (Writing).....	78
Figura 21. Comprensión lectora (Reading).....	79
Figura 22. Comprensión auditiva (Listening)	81
Figura 23. Comprensión oral (Speaking)	82

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del Centro de Idiomas UPEC.....	91
Anexo B. Validación de fichas de evaluación.....	92
Anexo C. Certificado de evaluación del abstract.....	100

RESUMEN

Tema: La Gamificación en el Desarrollo de las Habilidades Lingüísticas del Idioma Inglés.

La presente investigación tuvo como objetivo proponer estrategias didácticas de gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma Inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”. El enfoque de la investigación fue mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se aplicó una ficha de observación a 109 estudiantes de primer año de Bachillerato y una ficha de evaluación estandarizada a 6 docentes de inglés. Los hallazgos evidenciaron que existe un rendimiento académico deficiente en las cuatro habilidades lingüísticas evaluadas. Se identificó que el 76% de estudiantes no alcanzó los niveles de aprendizaje requeridos, obteniendo notas iguales o inferiores a 4 (NAAR). Se propusieron estrategias gamificadas destinadas a mejorar los resultados académicos de este grupo de estudiantes con el uso de herramienta tecnológica Educaplay. Se concluye que la herramienta contribuye a desarrollar habilidades lingüísticas, a través de la interacción y participación activa. Palabras clave: Habilidades lingüísticas, inglés, gamificación, resultados académicos.

Palabras clave: Habilidades lingüísticas, inglés, gamificación, resultados académicos

ABSTRACT

Topic: Gamification in the Development of English Language Skills.

The objective of this research was to propose gamification teaching strategies for the development of English language skills in first-year high school students at the “César Antonio Mosquera” Educational Unit. The research approach was mixed, descriptive, documentary and field. An observation form was applied to 109 first-year high school students and a standardized evaluation form to 6 English teachers. The findings showed that there is poor academic performance in the four language skills evaluated. It was identified that 76% of students did not reach the required learning levels, obtaining grades equal to or lower than 4 (NAAR). Gamified strategies were proposed to improve the academic results of this group of students with the use of the Educaplay technological tool. It is concluded that the tool contributes to developing language skills, through interaction and active participation.

Keywords: Language skills, English, gamification, academic results

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El idioma inglés es una lengua global, por lo tanto, la enseñanza de este en las instituciones educativas es esencial para el desarrollo educativo de los estudiantes, que influye en el desarrollo educativo, económico social y laboral, por lo tanto, el dominio de una segunda lengua desarrolla habilidades y destrezas lingüísticas que mejoran su inserción laboral. En el sistema educativo ecuatoriano el aprendizaje de una segunda lengua está en la asignatura curricular desde nivel básico medio y superior, sin embargo, de los resultados obtenidos de los registros académicos de los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Cesar Antonio Mosquera, no se tiene un rendimiento académico aceptado en las cuatro habilidades lingüísticas.

Este problema se ve reflejado en el bajo rendimiento académico que obtienen los estudiantes en esta asignatura, otro aspecto es la desmotivación, el desinterés y el conformismo tanto de los docentes como de los estudiantes, las metodologías, didácticas y estrategias tradicionales ahondan el problema lo que implica que no se está realizando un efectivo aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, debido a que al no innovar en la didáctica y pedagogía, se continua con estrategias tradicionales, arcaicas que aplican los docentes (Pamplona Raigosa et al., 2019).

El poco interés que presentan los estudiantes para la asignatura se debe también al no tener un vocabulario desarrollado en el idioma inglés, el estrés que tienen al aprender un nuevo idioma, además la falta de capacitación y formación de los docentes al no tener las competencias necesarias propias de una era digital, metodologías tradicionales, estrategias basadas en repetición y memorismo que insidien en el aprendizaje de los estudiantes (Carmen Ricoy y Álvarez Pérez, 2019).

Por otro lado, se ha identificado que los docentes no desarrollan planes de lecciones debidamente articuladas a las unidades, módulos y secciones y, en muchos casos, las lecciones no corresponden con el tema, así como con el objetivo y destrezas declaradas en la malla curricular que repercute aún más en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Por lo tanto, se hace necesario realizar un análisis reflexivo en cuando a la forma de como aprenden los estudiantes, métodos y estrategias que los docentes utilizan en el proceso de enseñanza de la segunda lengua con el fin de identificar los factores que intervienen en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de la segunda lengua. Bajo esta realidad educativa se plantea la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo la gamificación mejora el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”?

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

¿Cuál es el nivel de habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato?

¿Qué conocimientos tienen los docentes sobre la gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato?

¿Qué tipo de estrategias didácticas de gamificación favorecen el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato?

1.3. Objetivos de investigación

Proponer estrategias didácticas de gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.
- Determinar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.
- Diseñar estrategias didácticas de gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.

1.4. Justificación

El idioma inglés en el contexto de la sociedad actual tiene relevancia en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de bachillerato, por lo tanto, es responsabilidad de todos los actores de proceso educativo adoptar una serie de acciones y políticas afirmativas para que los estudiantes alcancen las habilidades, destrezas necesarias para dominar el idioma como segunda lengua. El trabajo de titulación en el contexto global fomenta el aprendizaje de la segunda lengua que está ampliamente adoptada en todo el mundo, sobre todo en el contexto comercial y de los negocios, así como en el campo de la investigación y el desarrollo de las ciencias, ya que se lo ha definido como el idioma global.

En el ámbito Del Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025 (CNP, 2024), el trabajo de titulación se articula al Eje Social, específicamente con el Objetivo 2: “Impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural”.

Política 2.1: Garantizar el acceso universal a una educación, inclusiva, equitativa, pertinente e intercultural para niños, niñas, adolescentes, jóvenes y

adultos, promoviendo la permanencia y culminación de sus estudios; y asegurando su movilidad dentro del Sistema Nacional de Educación.

Estrategia c: Fortalecer la oferta educativa en modalidades flexibles e innovadoras que atiendan las necesidades contextualizadas de los territorios con la participación de las comunidades.

Política 2.2 Promover una educación de calidad con un enfoque innovador, competencial, inclusivo, resiliente y participativo, que fortalezca las habilidades cognitivas, socioemocionales, comunicacionales, digitales y para la vida práctica; sin discriminación y libre de todo tipo de violencia, apoyados con procesos de evaluación integral para la mejora continua

Estrategias: a. Innovar el currículo nacional, planes de estudio, gestión pedagógica, evaluación de aprendizajes y recursos educativos; para la transición de una lógica contenidista a un proceso de desarrollo que construya una ciudadanía competente, con pertinencia intercultural, local y global; acompañados de procesos sostenibles de formación y capacitación contextualizada de los profesionales de la educación para su revalorización.

Estrategias: c. Mejorar la calidad de la formación del bachillerato técnico y del bachillerato científico – humanístico vinculada con la vocación productiva de los territorios y los proyectos de vida del estudiantado.

Bajo este contexto el trabajo de titulación fomenta la integración de metodologías de enseñanza y aprendizaje innovadoras que fomenten la creatividad, la curiosidad y el pensamiento crítico que involucran a los estudiantes de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.

En el contexto del aprendizaje del idioma inglés radica en que este es un proceso de enseñanza y aprendizaje complejo, más aún donde el sistema educativo, currículo y docencia hace uso de una enseñanza tradicional mediante didácticas, pedagogías y sobre todo la utilización de estrategias de enseñanza basadas en repetición y memorismo que repercuten en un rendimiento académico bajo sobre

todo en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”.

En cuanto al proceso educativo de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, la investigación facilita el aprendizaje basado en estrategias activas como es la gamificación, generando motivación y compromiso por parte de los estudiantes, ya que esta estrategia desarrolla el aprendizaje de las habilidades lingüísticas mediante el juego.

La innovación educativa es parte fundamental de la praxis educativa en la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, por lo tanto, con el desarrollo de investigación se aporta en el desarrollo profesional de los docentes del área de inglés, debido a que por un lado, se determinan datos cuantitativos en cuanto a la adquisición y desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas, por otra parte se motiva a la transformación de la practica educativa debido a que la gamificación permite la transferencia de habilidades lingüísticas a situaciones del mundo real, fomentando la utilidad y relevancia del aprendizaje del idioma inglés.

En el ámbito de la innovación pedagógica, el trabajo de titulación aporta al desarrollo del conocimiento e investigación ya que se articula con la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC) que es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés se adscribe a las líneas de investigación de Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC) de los siguientes aspectos.

Innovación en la mediación pedagógica: La gamificación introduce métodos y estrategias pedagógicas innovadoras que transforman la dinámica tradicional del aula. Al utilizar elementos de juegos (puntos, niveles, premios) en el proceso educativo, se crea un entorno de aprendizaje más motivador y participativo. Esto mejora la interacción entre docentes y estudiantes, haciendo la mediación pedagógica más efectiva.

Aprendizaje y desarrollo: La gamificación promueve un aprendizaje activo y autónomo, estimulando el interés y la motivación de los estudiantes para mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés. Además, facilita el aprendizaje colaborativo, lo que contribuye al desarrollo social y emocional de los estudiantes, así como al refuerzo de competencias clave del siglo XXI.

La propuesta de gamificación en el desarrollo de habilidades lingüísticas del inglés también se alinea con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 (ONU, 2024)

ODS 4: Educación de calidad: La gamificación contribuye a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje durante toda la vida. Mejora el rendimiento académico y la participación estudiantil, lo que se traduce en mejores resultados educativos.

ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico: Al mejorar las habilidades lingüísticas en inglés, los estudiantes aumentan sus oportunidades laborales en un mercado globalizado y multilingüe. Esto contribuye al crecimiento económico y la empleabilidad.

ODS 10: Reducción de las desigualdades: La gamificación puede ser una herramienta efectiva para reducir las desigualdades en educación, ya que es adaptable a diferentes contextos y necesidades de aprendizaje, proporcionando recursos educativos accesibles y equitativos.

El tema de la gamificación se inscribe de manera coherente y significativa tanto en las líneas de investigación de UPEC como en los objetivos de la Agenda 2030. Al promover estrategias innovadoras y una educación de calidad, esta propuesta no solo mejora las prácticas pedagógicas actuales, sino que también contribuye al desarrollo local y global, alineándose con los objetivos de desarrollo sostenible.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes

Actualmente el inglés se ha convertido en un idioma imprescindible en el mundo debido a la globalización, muchos países han insertado el idioma inglés en sus currículos educativos como segunda lengua y otros como lengua extranjera con el objetivo de ampliar horizontes con mejores oportunidades en diferentes áreas y romper las barreras de comunicación entre los diferentes países del mundo. Por ello, según algunos estudios realizados en algunos países, se ha podido evidenciar que la lectura ha sido una de las habilidades objeto de preocupación que ha llevado a diferentes estudios a determinar el problema y encontrar medidas útiles para desarrollarlo adecuadamente.

Una tendencia establecida en el sistema educativo de nuestro país es la falta de comprensión lectora en los estudiantes de todos los niveles; según Rumelhart (1977) citado en Teevno (2017) los estudiantes no son capaces de comprender lo que leen o si tienen algún interés por ello, lo que se puede evidenciar en su bajo rendimiento escolar. Esta investigación trata de analizar las diferentes estrategias de lectura en inglés que ayudan a mejorar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria, convirtiéndose además en el punto de partida para futuros proyectos sobre este tema. En la bibliografía y anexos al final de este escrito, es posible ver las fuentes citadas y análisis adicionales de los datos recopilados para las personas que puedan estar interesadas en continuar con este estudio.

Alrededor del mundo, la lectura está relacionada con la cultura de cada lugar o nación, según investigaciones realizadas en diferentes países Ahmadi (2019), manifiesta que los resultados han demostrado que India es el país que más horas ocupa para leer, en promedio de 40 minutos a 10 horas aproximadamente por semana, Tailandia, China y Filipinas son países que dedican un aproximado de

8 horas semanales al hábito de la lectura y finalmente Egipto se encuentra entre los cinco países más lectores del mundo, en el que sus habitantes dedican de 6 a 7 horas semanales a la lectura. En América Latina, países como Argentina, que se encuentra en el puesto 17, y México en el puesto 24, dedican la mitad del tiempo de la India a la lectura Pourhosein y Gilakjani (2019).

Por su parte Mayasary (2017) realizó un estudio comparativo entre el efecto del uso de las estrategias educativas para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés comparó dos estrategias específicas en clase. Estrategia Story Map y Notas a Dos Columnas sobre la comprensión y el aprendizaje de una segunda lengua como es el caso del idioma inglés de los estudiantes. Este estudio muestra un enfoque cuasiexperimental no equivalente (pretest y posttest) y grupo control en el que a los estudiantes se les diseñaron diferentes estrategias basadas en el juego y como resultado las dos tuvieron un efecto medio en la clase, sin embargo, la estrategia del mapa de historias proporcionaría resultados más significativos para mejorar la comprensión del idioma en los estudiantes.

La autora Maridueña (2019) en su artículo, titulado “Estrategias metodológicas y su influencia en las habilidades lingüísticas del idioma inglés”, en la universidad de Milagro, analizó diferentes aspectos que juegan un papel importante afectando negativamente al proceso de aprendizaje y también el entorno en el que se enfrentan los estudiantes. Por lo tanto, los estudiantes requieren mucha motivación y el uso de diversas estrategias y técnicas para estimular el desarrollo de las habilidades lingüísticas, además de que se desarrollen en un entorno cooperativo para aumentar el conocimiento de los alumnos en las aulas. Aquellas estrategias que proponen se basan en patrones gramaticales y textuales que permiten el desarrollo de las habilidades lingüísticas en el idioma inglés al utilizar el vocabulario y las estructuras gramaticales de manera correcta.

De acuerdo con Kuterovac (2019) analizó la relación entre las estrategias metodológicas aplicadas al desarrollo de las habilidades lingüísticas analizando los logros de comprensión lectora de los estudiantes de inglés como lengua extranjera y las estrategias aplicadas a leer, escribir, escuchar y hablar que los

docentes emplean para el desarrollo del aprendizaje. Los resultados obtenidos respecto a la utilización de estrategias interactivas mejoran el desempeño en la y aprendizaje significativo entre las estrategias de lectura que utilizaron al leer textos de diferentes niveles de dificultad. Aunque diferentes factores podrían influir en los resultados, muestran que es importante concienciar a los alumnos sobre las diferentes estrategias de lectura.

En el artículo Kung (2019) "Enseñanza de una segunda lengua: los efectos de los materiales en el aula y el uso de estrategias para el desarrollo de las habilidades lingüísticas". Afirma que "el objetivo de muchos docentes ha sido enseñar eficazmente las cuatro habilidades de una segunda lengua en las aulas de forma tal que los estudiantes tengan un dominio y aprendizaje adecuado a su desarrollo escolar".

En su estudio en Taiwán se ha evaluado la influencia de las estrategias para el desarrollo de las habilidades lingüísticas basadas en instrucciones estratégicas para progresar en la promulgación para leer, escribir, escuchar y hablar. Es importante señalar que Ecuador tiene características similares en cuanto a la enseñanza de una segunda lengua ya que algunos estudiantes no se sienten motivados al aprendizaje del idioma inglés debido a que sus experiencias pasadas no han sido bien dirigidas a aprender, algunos docentes se han enfocado en cumplir con los planes de estudio establecidos por el Ministerio de Educación sin prestar atención a las necesidades esenciales de los estudiantes. Además, es necesario aclarar que, si bien este estudio fue aplicado a estudiantes en la culminación de sus estudios secundarios y nos ayuda a considerar algunas estrategias que pueden funcionar con los estudiantes antes de que ingresen a las universidades. Por lo tanto, este estudio será relevante para tomar algunas prácticas relacionadas con estrategias a aplicar en la clase en estudiantes de nivel principiante e intermedio.

Como resultado de esta investigación encontró que los estudiantes habían mejorado su rendimiento en lectura después de aprender a través de materiales de lectura auténticos, llegan a la conclusión de que el material de lectura

auténtico utilizado en las aulas es más eficaz para obtener un aprendizaje significativo y aumentar su motivación al mismo tiempo.

En la investigación de Ulker (2021) “El desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas juega un papel importante en cualquier sistema educativo, por lo que la mejora de las habilidades es vital, lo cual es posible con la ayuda de estrategias efectivas”. Además, dice que en el proceso de enseñanza de la habilidad es necesario tener en cuenta algunos factores como el nivel del estudiante, género, edad, procedencia cultural y el tipo de texto que utiliza como material, para definir la metodología efectiva para la enseñanza del idioma inglés.

En el artículo Patiño (2020) “Las habilidades lingüísticas integrales en el desarrollo intelectual de niños y niñas de educación general básica”, afirmó que cada vez son más los estudiantes que tienen problemas de aprendizaje que se reflejan aún más según el sistema educativo avanza. La metodología utilizada en su investigación fue inductiva, deductiva, analítica y sintética. La información se recolectó a través de una entrevista a docentes y directivos, observación de los estudiantes y una encuesta a los padres de familia para conocer el nivel de desarrollo del aprendizaje del idioma inglés y su influencia en el desarrollo mental de los estudiantes.

Luego del análisis de este apartado, se evidenció que los estudiantes presentaron un bajo interés por la lectura, escritura acompañada de la falta de aplicación de estrategias para potenciar la comprensión de las habilidades lingüísticas; Los profesores no estaban capacitados para motivar a los estudiantes utilizando nuevas estrategias y técnicas.

Por su parte Nasri (2016) afirma que: “Leer, escribir, escuchar y hablar de forma efectiva es esencial para el éxito en el aprendizaje de una lengua extranjera. Por lo tanto, los estudiantes necesitan dominar varias estrategias para poder comprender la información propia de una segunda lengua”. El estudio ha demostrado una alternativa para enseñar utilizando estrategias para mejorar la comprensión y las habilidades metacognitivas en los alumnos. El resultado mostró que la eficacia de la enseñanza de estrategias integradas mejoró tanto la

comprensión las cuatro habilidades lingüísticas y potencio el desarrollo léxico entre los estudiantes.

En el artículo denominado “Un estudio comparativo entre la estrategia TPS y LRD para mejorar la comprensión del idioma inglés de los estudiantes” el autor (Tampubolon, 2019) describió la diferencia entre dos grupos de estudiantes a uno de ellos se le enseñó con Escuchar-Leer-Discusión (LRD) y las otras estrategias Think-Pair-Share (TPS). Los resultados mostraron que no hubo una diferencia entre las dos estrategias aplicadas, sin embargo, descubre que ambas funcionan eficientemente para mejorar la comprensión del idioma inglés en los estudiantes.

A nivel nacional el Ecuador es considerado uno de los países en los que se practica muy poco la lectura. Banditvilai (2020), la población no tiene hábitos lectores; lo que ha afectado la producción de textos de lectura por la baja demanda en el país. Los ecuatorianos tienen en promedio una hora de lectura a la semana, lo que lleva a concluir que existe una falta de cultura hacia la lectura

Existen algunas causas de esta falta de comprensión lectora como lo manifiesta Dyquisto (2020) quien analiza que probablemente sean los docentes quienes no utilicen las técnicas adecuadas de desarrollo lector al momento de asignar una tarea de lectura o un ejercicio práctico en clase siendo la falta de motivación e interés por la lectura de los estudiantes lo que afecta al desarrollo de la comprensión lectora; actualmente los docentes no se sienten motivados por la falta de responsabilidad de los estudiantes ya que el sistema educativo le ha dado más autoridad a los estudiantes y les ha facilitado pasar el año con múltiples oportunidades, que con el tiempo demuestra que el estudiante no aprende nada, por lo que también hay que señalar que si el profesor no está motivado, los alumnos difícilmente lo estarán.

El autor Bernal (2020) manifiesta que existen diferentes problemas que los docentes deben enfrentar diariamente en sus clases, por ejemplo: los estudiantes no pueden sentir la necesidad de aprender inglés debido a su bajo nivel socioeconómico y no se sienten motivados. Los estudiantes solo quieren

graduarse de la escuela, no importa lo que hayan aprendido porque están interesados en dejar la escuela y conseguir un trabajo de inmediato y piensan que el inglés no es necesario para eso, muchos de ellos no están interesados en ir a la universidad.

De hecho, los estudiantes muestran dificultades en las clases de lectura en inglés; no pueden identificar la idea principal cuando leen un texto; cuando el maestro les pide que lean en voz alta; leen mientras escriben. No respetan los signos de puntuación ni la entonación; tienen miedo de cometer errores y que sus compañeros se burlen de ellos; además, tratan de entender palabra por palabra y no un contexto completo. Además, los alumnos no pueden comunicarse con otras personas por falta de vocabulario suficiente, por lo que no adquieren una correcta competencia lectora, ni realizan actividades que les ayuden a desarrollar las habilidades lectoras.

2.2. Marco Teórico

En este apartado se detalla los aspectos conceptuales que son el sustento teórico de la investigación en la que se analiza y establece las teorías, conceptos y enfoques relacionados con la gamificación aplicada como estrategia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés, proporciona a la investigación el contexto teórico necesario para comprender el problema de investigación, identificar las lagunas existentes en el conocimiento y establecer una base sólida para el estudio.

Aprendizaje basado en juegos

El juego es la actividad por la cual los niños aprenden de una manera natural y entretenida, motivo por el cual se hace cada vez más evidente la aplicación de metodologías de aprendizaje que hagan uso de la lúdica como estrategia de aprendizaje, que adopten alternativas de gamificación y transformen la enseñanza tradicional. Según Gee (2019).

El aprendizaje basado en el juego permite motivar a los estudiantes, facilita la participación dinámica entre todos y fomenta experiencias de

formación activa donde los estudiantes se apropian del conocimiento de forma significativa, además la importancia de la aplicación de actividades basadas en el juego fomenta la atención y concentración en los educandos” (p. 41).

En el ámbito del proceso de enseñanza aprendizaje el juego representa una oportunidad para transformar el aprendizaje porque estimula la colaboración, recompensa el buen desempeño, permite adaptarse a situaciones muy diversas y puede captar la atención de los jugadores Richards *et al*, (2014).

“La adopción y efectividad del aprendizaje basado en juegos depende en gran medida de la aceptación por parte de los docentes, quienes pueden ser considerados como los verdaderos agentes de cambio en las escuelas”. (p. 291). En relación al aprendizaje basado en juegos, se plantea el tema como una perspectiva a mediano plazo, que mejora las experiencias en el aprendizaje e incrementa sus destrezas en los estudiantes. En el informe se reconoce el gran potencial que tienen los juegos para promover la colaboración y permitir que los estudiantes participen en su proceso de aprendizaje.

En el ámbito de beneficios a tomar en cuenta sobre el aprendizaje mediante la utilización del juego, como recurso, medio, estrategia o metodología se la debe considerar como una herramienta de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje que se enfoca en la asimilación o evaluación del conocimiento por parte de los estudiantes.

Según Zabala *et al*, (2020), las principales ventajas del aprendizaje basado en juegos son:

Motivación. - Una ventaja significativa del aprendizaje basado en el juego, es la capacidad que este permite para captar la atención de los estudiantes, ya que el juego les proporciona un entorno educativo que les gusta, divierte y motiva mientras aprenden. En el proceso educativo, el aprendizaje basado en el juego

dinamiza la clase, genera el interés del estudiante y lo mantiene durante el desarrollo del proceso educativo.

Razonamiento autonomía. - El juego plantea a los estudiantes situaciones en las cuales estos deben razonar para la toma de decisiones adecuadas al reto planteado, enfrentándoles a un escenario de análisis, reflexión y aprendizaje autónomo. El juego aplicado al aprendizaje no solo asimila conceptos de un tema o asignatura, sino que también le permite desarrollar capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad aplicado a la resolución de problemas.

Aprendizaje activo. - El aprendizaje mediante el juego, proporciona la capacidad de ejercitar el conocimiento de forma práctica. Al aprender mediante el juego, los estudiantes experimentan, practican mediante prueba error, y articulan las relaciones entre los conocimientos previos y los nuevos para la toma de decisiones que les permite ser mejores.

Control del aprendizaje. - Mediante el juego los estudiantes logran una retroalimentación instantánea, respecto a los conocimientos, tema o asignatura. Esto les permite ser conscientes del grado de aprendizaje adquirido, dándoles la información necesaria de en qué temas estos deben concentrarse o mejorar.

Proporciona información al docente. - El aprendizaje basado en el juego, proporciona al docente un conjunto de resultados, logros y el nivel de superación del juego, también le permite evidenciar los procesos de análisis y evaluación que hace el alumno para resolver los retos.

Creatividad e imaginación. - El aprendizaje basado en el juego, implica un grado de libertad para que el estudiante pueda improvisar, imaginar las soluciones al reto planteado en el juego. El juego, contribuye a abrir la mente de los estudiantes y por ende a tener una percepción del mundo, ya que son estos quienes analizan, modifican el juego que se traduce en una mejora del aprendizaje.

Fomenta las habilidades sociales. - El aprendizaje basado en el juego, es una forma adecuada para el desarrollo del trabajo y aprendizaje colaborativo. El juego en las actividades educativas, permite que el estudiante interactúe, se comunique, genere dialogo y asuma la capacidad de liderazgo que centra en la consecución de un objetivo común, que se refleja en un mejor clima dentro del salón de clases.

Alfabetización digital. - El juego aplicado en el aula a través del uso de la TIC o aplicaciones lúdicas permite al educando la adquisición de destrezas digitales. El desarrollo de competencias digitales, a través del uso del juego en el salón de clases no solo afianza los conocimientos sino que proporciona el uso de la TIC, mediante el dominio de distintas herramientas informáticas.

“Intelectualmente, los juegos didácticos sirven para ejercitar la inteligencia, desarrollando las capacidades lógicas, enseñando a tener iniciativa y a tomar decisiones, potenciando la imaginación y la creatividad, y despertando el interés por el conocimiento y la investigación científica” (p.34). Según Flores (2009), se define juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y de conducta correcta, estimulado la disciplina con un nivel adecuado de decisión y autodeterminación” (p.38)

Los juegos didácticos permiten mantener la motivación de los estudiantes mejorando el rendimiento en la tarea o actividades que estén desarrollando. Por otra parte, los juegos lúdicos permiten cumplir con los objetivos planteados en un tema o asignatura. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que al docente le permiten motivar y mantener la atención de los educandos en el proceso educativo Trivillas (2009)

Desde el punto de vista emocional los juegos didácticos hacen que los niños sean más sociables, que sepan trabajar en equipo, resolver juntos los problemas y ayudar a los demás a hacerlo. Además, estos fomentan el desarrollo de valores tales como; el respeto, la disciplina, la perseverancia además de darle seguridad que aumenta la autoestima en los estudiantes.

La gamificación en la enseñanza de inglés

En la actualidad, la educación se enfrenta a una amplia variedad de desafíos relacionados con la actualización, la revisión y el desarrollo de prácticas pedagógicas que respondan a las nuevas necesidades y características de una sociedad que está en un constante cambio, producto del acceso y universalización del conocimiento.

En la sociedad de la información en la que nos encontramos, atrás han quedado los modelos tradicionales de enseñanza que se ha caracterizado por una relación presencial entre el docente y los estudiantes, donde el conocimiento es transferido más allá de construirse en una relación docente experto y el estudiante aprendiz Buckley (2017).

Una innovación en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje ha sido la inserción de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, aplicada en los diferentes ámbitos de la construcción del conocimiento. En este contexto la tecnología promueve el desarrollo de nuevas prácticas educativas más eficaces y pertinentes a la realidad educativa de la actualidad.

Según Botello (2017) manifiesta que el concepto de la pedagogía lúdica se lo toma como un instrumento eficaz para el desarrollo humano, a lo largo de la vida, a su contribución en el desarrollo físico e intelectual durante la infancia y la adolescencia, y en la juventud y la adultez ayuda a reafirmar aspectos como la personalidad y la posibilidad de enfrentar retos y resolver problemas cotidianos.

Botello y López (2017) Una definición del concepto de gamificación de los autores (Vargas y Silva, 2018.) la definen como “el uso de métodos, dinámicas y marcos de juegos para promover en los estudiantes conductas deseadas” (p.5).

Lo que propone el autor con la definición es que la gamificación es la implementación de elementos provenientes de los juegos en un ambiente educativo. Bajo este contexto el objetivo principal de la gamificación es la motivación de los estudiantes para que asuman un comportamiento deseado con base al juego donde existe un reto u objetivo que los educandos deben alcanzar, ejecutando una serie de actividades que les permita la consecución del reto.

La gamificación es una estrategia metodológica que permite obtener desempeños de aprendizaje favorable en un proceso de formación, en esta metodología el rol del docente juega un papel importante dentro del aula, porque se convierte en un referente que tiene la capacidad de pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que posee elementos de competición para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Por su parte Zambrano (2018).

“Una de las características de la gamificación es el involucramiento en los factores afectivos de quienes participan en procesos de aprendizajes, entre las que se consideran de mayor importancia la interdependencia positiva, el aprendizaje experiencial, la creación de un jugador, la competencia, la autonomía y la tolerancia al error. Factores que se incluyeron en esta investigación y que permitieron demostrar que la gamificación es una estrategia que produce aprendizajes significativos”.
(p. 7)

En el ámbito educativo la innovación pedagógica basada en estrategias de gamificación, donde se considera un entorno que utiliza elementos, mecánicas y dinámicas de juego, que inciden positivamente en el desempeño académico de los participantes, la gamificación incorpora mecanismos que permiten alcanzar estatus, ganar insignias, subir de nivel, enfrentar retos, recibir regalos, estar en el pódium y obtener recompensas.

Todo esto mientras los estudiantes aprenden y se desenvuelven en este ambiente, adquieren nuevos conocimientos y desarrollan las competencias, que

les permiten utilizar una amplia gama de recursos (juegos) para aprender, interactuar y comunicarse Gómez (2018).

La gamificación es un proceso que involucra una variedad de técnicas de lúdica que convierten una tarea en un acto - reto atractivo para el estudiante, que facilita el trabajo en equipo la reflexión, comprensión y análisis de información. Además, la gamificación es una técnica que se basa en los elementos que hacen atractivos a los juegos y permiten involucrar a los estudiantes en un ambiente donde el aprendizaje se vuelve divertido.

En los aportes de Hunter (2018) respecto a la gamificación como una estrategia innovadora dentro del salón de clase manifiesta que la gamificación es una técnica apropiada para el desarrollo del aprendizaje mediante recursos tecnológicos que hacen uso e incorporación del juego a contextos educativos.

En consecuencia, la gamificación es aplicar estrategias que hace uso de los pensamientos y mecánicas del juego en contextos educativos que es el salón de clase, con el objetivo que los estudiantes tomen ciertos comportamientos de enseñanza y aprendizaje mediante percepciones positivas, donde motive y mantenga el interés por aprender a través del juego. Figura 1

Figura 1.
Pilares de la gamificación



Fuente: (Biel y García Jiménez, 2019)

En la gamificación es importante entender que las mecánicas de los elementos básicos del juego, están comprendidas por las reglas de funcionamiento, mientras que las dinámicas son la forma en el que se pone en marcha la ejecución de la mecánica que determina el comportamiento de los estudiantes. Por último, los componentes conforman los recursos y herramientas que se utilizan en el diseño de una actividad de gamificación Biel y García (2019).

Componentes de la gamificación: En esta se asocian la forma y manera concreta de conseguir los objetivos del juego que esta integrado por dos elementos, logros y puntos *op. cit.*

Logros. Donde se define la meta que debe alcanzar el estudiante ante un desafío que los debe resolver de manera progresiva hasta alcanzar el objetivo trazado.

Puntos. Corresponde a la recompensa que los estudiantes alcanzan al resolver el reto u al alcanzar el objetivo planteado.

Mecánicas de la gamificación. Corresponde al conjunto de elementos que dinamizan las actividades a desarrollar, con el fin de alcanzar la motivación en los jugadores (estudiantes). Entre las mecánicas que hace uso la gamificación están los retos, la competición, la cooperación, la retroalimentación, y las recompensas *op. cit.*

En las mecánicas se definen los retos o desafíos, que determinan los obstáculos que deben ser afrontados por los estudiantes durante las acciones de gamificación con el objetivo de promover el esfuerzo en la realización de las actividades cumpliendo de esta forma con el objetivo deseado.

Dinámicas de la gamificación. Las dinámicas integran el conjunto de acciones que se dan a los estudiantes para llevar a cabo las acciones de gamificación, el propósito es dar un estímulo al estudiante para que se involucre y participe en el juego dentro del salón de clases. *op. cit.*

Proceso de gamificación en el aula

La gamificación se puede aplicar tanto en ambiente físico o virtual tomando en cuenta que este proceso conlleva un conjunto de actividades que se diseñan para producir una situación de aprendizaje donde se involucran estrategias lúdicas para el aprendizaje. Es importante que el docente parta desde la situación conceptual donde se precisen las necesidades de aprendizaje a ser resueltas que deben de seguir los siguientes pasos.

Diagnóstico. Que corresponde al análisis de la situación, las particularidades, la diversidad y el estilo de aprendizaje de los estudiantes. También es importante conocer los conocimientos previos del grupo de estudiantes con el que se va a trabajar, conocer el tema que se va a desarrollar la gamificación.

La programación. Que se refiere a la planificación y construcción de un proyecto pedagógico basado en el juego didáctico en el salón de clases, articulando la lúdica, integrada a objetivos, actividades, técnicas, estrategias, normas del juego, los recursos, los materiales, las tecnologías necesarias para facilitar el desarrollo de la actividad educativa mediante la gamificación.

Ejecución. Donde se lleva a cabo la intervención pedagógica del grupo de estudiantes a los cuales se pretende ejecutar actividades de formación mediante estrategias de gamificación. En el proceso de gamificación se deben triangular el diseño instruccional y el juego como medio de aprendizaje del estudiante, estimulado la participación sin que se pierdan de vista los objetivos y resultados de aprendizaje definidos en los objetivos.

Evaluación. Donde se debe establecer el conjunto de criterios e indicadores que permitan evidenciar la consecución de los objetivos educacionales planteados, donde se incluya un proceso de seguimiento y control basado en un método de recompensas ante los logros obtenidos donde se premie y se reconozca el

desenvolvimiento de los estudiantes, el trabajo en equipo, la construcción del conocimiento, la comunicación entre otros factores.

Es importante tomar en cuenta que en el proceso de gamificación deben estar contemplados los elementos que la conforman con el único fin de conseguir mejores resultados educacionales planteados en el proyecto educativo de la asignatura.

La gamificación como estrategia para la enseñanza de inglés

La gamificación y su aplicación a la educación es una tendencia cada vez más implantada en las aulas de todos los niveles educativos. Al mismo tiempo, la inclusión de todo el alumnado es una temática de relevancia en la literatura científica y que sigue siendo objeto de debate e investigación. Por lo tanto, la gamificación aplicada como estrategia o método para fomentar la inclusión educativa de los niños/as que tengan algún tipo de apoyo educativo en particular que puede ser abordado por la gamificación integrada a las actividades de enseñanza aprendizaje de estos niños que tienen características y necesidades diferentes.

Por lo tanto, según Reyes (2018) “el docente al incorporar nuevas metodologías innovadoras en todos los niveles educativos supone la introducción de las metodologías activas, las cuales implican una participación activa, como su propio nombre indica, por parte del estudiantado en todo su proceso formativo”. (p.34)

En la investigación de Molina (2019) realizó un estudio donde analizó la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Para el logro de este cometido se realizó una revisión documental-bibliográfica de trabajos relacionados con esta temática. La metodología se enmarcó en el análisis de contenido. Para la selección de los materiales literarios se asumieron criterios de calidad metodológica y científica, aportes y año de publicación entre 2015 a 2020. Sin embargo, se incluyó trabajos de otros años por considerarlos valiosos para este estudio. Los resultados indican que la gamificación es una

estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante.

El dominio de esta lengua extranjera coloca al estudiante en una posición ventajosa en el contexto actual globalizado. Se concluyó que: el aprendizaje del inglés es una necesidad, pues es la lengua universal en la cual se realizan innumerables actividades del mundo de la ciencia, negocios, empresariales, otros. No obstante, se requieren estrategias docentes más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüistas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

Aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua

El aprendizaje del idioma inglés es un proceso crucial en la educación de los estudiantes, y el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas en inglés (comprensión auditiva, expresión oral, comprensión de lectura y expresión escrita) son factores esenciales para el dominio completo de este idioma. En el contexto de la enseñanza de una segunda lengua como es el caso del idioma inglés se hace necesario que los docentes implementen métodos, técnicas, estrategias y demás recursos educativos que permitan a los estudiantes desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas que permitan a los estudiantes, entender, comprender, y sobre todo la comunicación en una segunda lengua Karimi(2021).

La calidad de la educación depende de la pertinencia de los planes de estudio, la disponibilidad de materiales didácticos y las condiciones del entorno docente en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua con énfasis en la prestación de servicios educativos que respondan a las necesidades del educando y que estos sean aplicables en su vida y desarrollo profesional *op. cit.*

En el contexto del desempeño profesional del docente deben de transformar el proceso educativo en cuanto la enseñanza del idioma inglés, para ello estos deben desarrollar las habilidades y competencias para utilizar los recursos digitales, metodologías activas, e integración de las modernas tecnologías para

lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes partiendo de las siguientes premisas.

Comunicación efectiva: Las habilidades lingüísticas son la base de la comunicación efectiva en inglés, por lo tanto, la expresión oral permite a los estudiantes participar activamente en conversaciones y expresar las ideas de forma congruente y correcta en el idioma inglés MinEduc (2022). La escritura de ensayos o informes sin estas habilidades, como la comunicación se vuelve limitada y menos efectiva, por lo tanto, el resultado del aprendizaje no es significativo.

Acceso al conocimiento: La comprensión de lectura es esencial para acceder al conocimiento disponible en el inglés, que abarca desde literatura y ciencia hasta tecnología y negocios. Muchos de los recursos académicos y científicos importantes se encuentran en inglés, y sin la capacidad de comprenderlos, los estudiantes se quedan atrás en términos de conocimiento.

Competencia global: En un mundo cada vez más interconectado, el inglés es la lengua franca de la comunicación internacional. Desarrollar habilidades de comprensión auditiva y expresión oral permite a los estudiantes interactuar con personas de diferentes culturas y nacionalidades, lo que es fundamental para la competencia global y la cooperación en el ámbito profesional y social.

Mejora en la empleabilidad: El inglés se ha convertido en un requisito común en muchas ofertas de trabajo y una habilidad fundamental en la mayoría de las profesiones. Aquellos que poseen una sólida base en las cuatro habilidades lingüísticas tienen una ventaja significativa en el mercado laboral, ya que pueden acceder a una amplia gama de oportunidades profesionales.

Por lo tanto, el aprendizaje del idioma inglés y el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas son fundamentales para el crecimiento personal y profesional de los estudiantes, ya que no solo les permite comunicarse en un mundo globalizado, sino que también brinda acceso a una amplia gama de conocimientos y oportunidades. Por eso los docentes deben enfocarse en

fomentar estas habilidades de manera equilibrada para garantizar que los estudiantes obtengan un dominio completo del idioma inglés.

2.3. Marco Legal

En el contexto del marco legal específico en Ecuador, el idioma inglés se considera parte integral del currículo escolar en las instituciones educativas del país. La enseñanza del inglés se establece como una asignatura obligatoria en todos los niveles de educación, desde inicial hasta secundaria, de acuerdo con las disposiciones legales y normativas emitidas por el Ministerio de Educación del Ecuador MinEduc (2017).

La inclusión del inglés en el currículo escolar ecuatoriano se fundamenta en la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado, donde el dominio de un segundo idioma, es cada vez más importante para la comunicación, el acceso a la información y a las oportunidades educativas y laborales. Además, esta inclusión responde a la visión de una educación de calidad que promueva el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo habilidades lingüísticas y comunicativas.

La enseñanza del inglés como asignatura obligatoria se lleva a cabo mediante programas y planes de estudio diseñados para cada nivel educativo, que establecen objetivos de aprendizaje específicos y criterios de evaluación para medir el progreso de los estudiantes en el dominio del idioma. Estos programas suelen incluir actividades y recursos didácticos variados, como libros de texto, materiales audiovisuales, juegos interactivos y actividades prácticas de comunicación oral y escrita.

Además, el Ministerio de Educación del Ecuador proporciona orientaciones y apoyo a las instituciones educativas y docentes para la implementación efectiva de la enseñanza del inglés en el aula. Esto puede incluir la capacitación docente en metodologías de enseñanza del idioma, la provisión de materiales didácticos y el seguimiento del cumplimiento de los estándares de calidad en la enseñanza del inglés.

El idioma inglés se considera una parte esencial del currículo escolar y se enseña como asignatura obligatoria en todos los niveles de educación inicial, primaria y secundaria, en cumplimiento de las disposiciones legales y normativas establecidas por el Ministerio de Educación del país. En el Ecuador se realizan actividades para promover políticas educativas diseñadas en el nuevo currículo de inglés como lengua extranjera para responder a las necesidades reales del país.

A partir del artículo 26 de la Constitución Ecuatoriana, reconoce que la educación es un derecho vitalicio y una obligación ineludible e inexcusable del Estado Asamblea Nacional (2011).

Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI), La Ley tiene como propósito regular el sistema educativo nacional con una perspectiva transcultural y multinacional, de acuerdo “con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y con respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, dentro del marco del Buen Vivir”.

Finalmente, lo expuesto en los apartados anteriores permiten generar una idea y concepción mas clara acerca de la investigación propuesta, la misma que se realizara con los alumnos de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” de la parroquia de Julio Andrade.

El Marco Común de Referencia para las Lenguas (MCER) es una de las herramientas de política lingüística más conocidas y utilizadas de la Comisión Europea. A través de la Convención Cultural Europea, cincuenta países europeos se comprometieron a promover el estudio de idiomas, su país, historia y civilización Consejo de Europa (2001).

Por ello, el Ministerio de Educación MinEduc (2013) ha desarrollado “una propuesta curricular flexible, trabajando por subniveles, desarrollada en cinco (5) bloques curriculares, alineando el perfil de salida y los valores de justicia, innovación y solidaridad, basado en un marco común de referencia lingüística (MCER)”

CAPÍTULO III

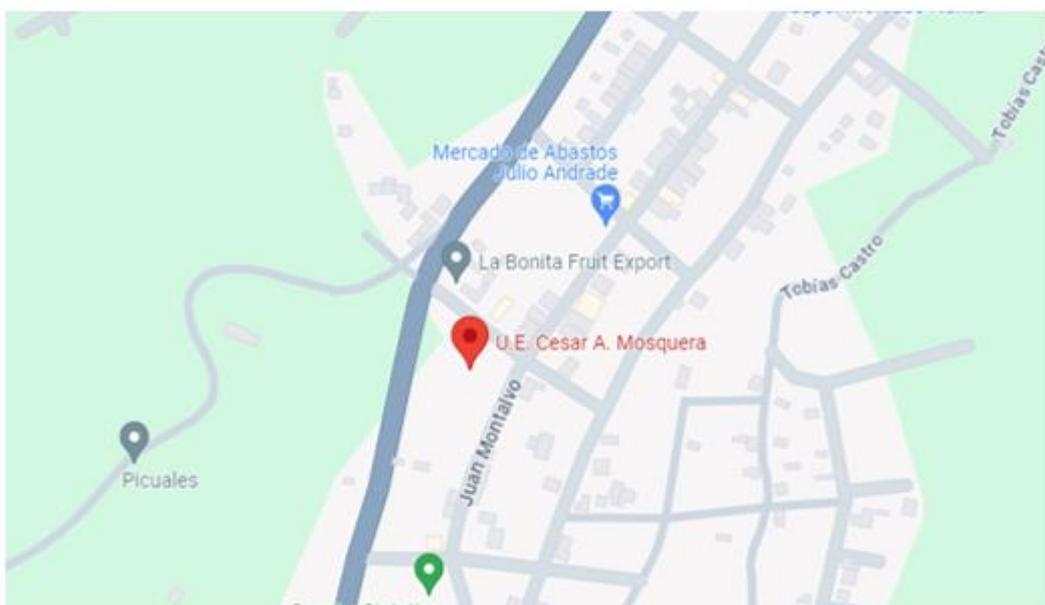
METODOLOGÍA

3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La siguiente investigación se la realizó en la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, perteneciente a la Parroquia de Julio Andrade del cantón Tulcán, la cual esta geográficamente localizada en las calles Juan Montalvo y el Oro, de la Unidad Educativa, es una institución de sostenimiento público la cual brinda servicios de educación desde inicial, básica, básica superior y bachillerato en dos bloques a un total de 1400 estudiantes en todos los niveles de formación. La población objeto de investigación se la realizo a los estudiantes de los primeros años de bachillerato conformada por 109 estudiantes los cuales se consideraron para el desarrollo de la investigación, y 6 docentes que pertenecen al área de inglés Figura 2.

Figura 2.

Ubicación del área de estudio Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”



Fuente: Google Maps

3.2 Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

Para el desarrollo del trabajo investigativo se utilizó el enfoque Mixto, datos cuantitativos y cualitativos. Según Neill y Cortez (2018) manifiestan que la investigación cuantitativa, permite analizar datos e información relacionada con el rendimiento académico de cada una de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de bachillerato. El enfoque cualitativo facilitó la recopilación de información mediante la aplicación de la observación áulica a los estudiantes de primero de bachillerato y entrevistas.

De acuerdo a las características del trabajo de investigación descriptiva que se realizó a los estudiantes de primer de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, que tuvo como objetivo determinar las características y particularidades que se presenta en el proceso de desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas. La investigación documental, facilitó el análisis de los históricos académicos de los estudiantes de primero de bachillerato, estrategias, recursos y el proceso de enseñanza y del aprendizaje del idioma inglés, partiendo de resultados académicos, informes de juntas de curso.

Tipo de investigación

En el desarrollo del trabajo de titulación se han utilizado diversos tipos de investigación para abordar de manera integral el tema de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés entre los estudiantes de primer año de bachillerato. A continuación, se describen y fundamentan cada uno de ellos en el contexto del proyecto:

Investigación descriptiva, se enfocó en describir cómo la gamificación afecta el desarrollo de las habilidades lingüísticas en inglés de los estudiantes de bachillerato. Se utilizó para identificar y detallar las condiciones actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en la Unidad Educativa “César

Antonio Mosquera”. Esto incluyó la observación y el registro de las dinámicas de clase, así como las opiniones y comportamientos de los estudiantes y docentes.

Investigación aplicada, se utilizó para implementar y evaluar la efectividad de estrategias gamificadas en la enseñanza del inglés. Se desarrollaron y adaptaron herramientas y metodologías basadas en gamificación para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, evaluando su impacto en términos de motivación y rendimiento académico.

Investigación documental, Se llevó a cabo una revisión de la literatura sobre gamificación, pedagogía de idiomas y modelos de enseñanza innovadores. Se analizaron estudios previos, artículos académicos, documentos institucionales y recursos electrónicos para construir una base teórica sólida que sustentara la implementación de la gamificación en la enseñanza del inglés.

Investigación de campo, se realizaron actividades de observación y encuestas entre los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” para obtener datos primarios sobre las experiencias y percepciones en torno a la gamificación y el aprendizaje del inglés.

3.3 Definición y operacionalización de variables

La investigación partió de la definición de las variables a evaluar el proceso del desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primero de bachillerato para recopilar datos e información específica que permita responder al problema objeto de estudio.

Variable dependiente:

- Habilidades lingüísticas

Variable independiente:

- Estrategias de enseñanza.
- Proceso de aprendizaje.

Tabla 1.

Operacionalización de variables- Variable independiente.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	VARIABLES	INDICADORES VARIABLE INDEPENDIENTE	PREGUNTAS
La Gamificación es la utilización de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes.	Gamificación	Nivel de conocimiento de gamificación Estrategias lúdicas Aplicación y recursos de gamificación Capacitación docente	Pedagógico. Didáctico Tecnológico	¿Tu profesor utiliza los recursos digitales basados en juegos para la clase de inglés? ¿Tu profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia para lograr un aprendizaje significativo en tu comportamiento? ¿Crees que es importante utilizar la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje del idioma inglés?
Las habilidades lingüísticas en el idioma inglés son las capacidades que una persona desarrolla para comprender y comunicarse en inglés de manera efectiva	Proceso de enseñanza	Tipos de habilidades lingüísticas de un idioma extranjero	Hablar Escuchar Leer Escribir	¿Tu profesor utiliza la dinámica de juegos como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo en el material de inglés? ¿Tu profesor promueve un aprendizaje colaborativo entre tus compañeros, mediante la utilización de juegos didácticos? ¿Tu profesor te incentiva a mejorar la destreza de Reading mediante el uso de juegos? ¿Tu profesor te incentiva mejorar la destreza de writing mediante el uso de juegos? ¿Tu profesor te incentiva mejorar la destreza de speaking mediante el uso juegos?

3.4 Procedimiento

Fase 1: Nivel de habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.

Se utilizó la técnica de ficha de evaluación aplicada a 109 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, donde se evaluó el nivel de desarrollo del aprendizaje del idioma inglés (Anexo II), que fueron diseñadas con las dimensiones de las 4 habilidades lingüísticas, con la finalidad de dar a conocer las dificultades que tienen los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la segunda lengua.

El análisis de los resultados se lo realizó mediante el software Excel, mediante criterios definidos mediante las variables de investigación, lo que permitió realizar un análisis cuantitativo con cada una de las dimensiones de estudio.

Fase 2: Conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.

Se utilizó la técnica de la encuesta a los docentes de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” (Anexo III) donde se abordando las siguientes variables: desempeño docente, estrategias de enseñanza, proceso de aprendizaje y capacitación docente, para determinar cuáles fueron las dificultades al momento de recibir clases del idioma inglés.

La encuesta se envió mediante link a 6 docentes de Bachillerato, y se utilizó como instrumento un cuestionario de opción múltiple, a través de la herramienta en línea Google Forms. Para el proceso de análisis de datos se usó de una hoja

electrónica de cálculo Excel, para los problemas que tuvieron los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

A partir de los resultados obtenidos se diseñó una serie de estrategias gamificadas para que los docentes de la institución mejoren las estrategias de enseñanza de las habilidades lingüísticas, el cual se basó en eXeLearn, el cual está conformado por la introducción en la que se explicó la importancia de las estrategias gamificadas; objetivos; el primer módulo se expuso la metodología e información relevante para el proceso de enseñanza del idioma inglés; el segundo módulo se detalló las estrategias gamificadas para cada una de las 4 habilidades finalmente se cerró con las conclusiones y la bibliografía con autores claves para esta investigación.

3.5 Consideraciones bioéticas

El planeamiento de la investigación se desarrollará mediante la obtención directa de la información y la observación (encuestas), se les informará a los estudiantes implicados en el estudio lo siguiente: La encuesta tiene fines académicos, con el objeto de mejorar las habilidades lingüísticas y rendimiento académico en la materia "inglés", usando como principal estrategia la gamificación. Además, se mencionará sobre la importancia de esta investigación y se solicitará su consentimiento para la realización del mismo de manera verbal.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

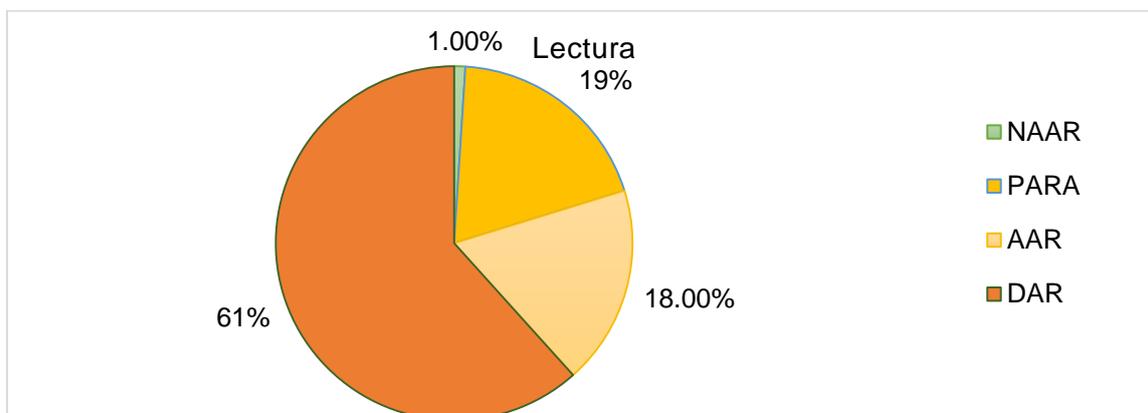
En este apartado se detallan los resultados de la aplicación de los instrumentos de encuesta y la ficha de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, según cada una de las fases Análisis de resultados ficha evaluación a estudiantes.

Fase 1: Nivel de habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.

Cuáles son las estrategias que utiliza para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato. La Figura 3 muestra el análisis de los resultados de la habilidad lingüística de lectura, se determina que 87 estudiantes de primero de bachillerato dominan los aprendizajes requeridos para esta habilidad con una nota de (7 a 10 pts.), mientras que 22 estudiantes no han alcanzado los aprendizajes requeridos con una nota de (0 a 6 pts).

Figura 3.

Resultados habilidad de lectura.

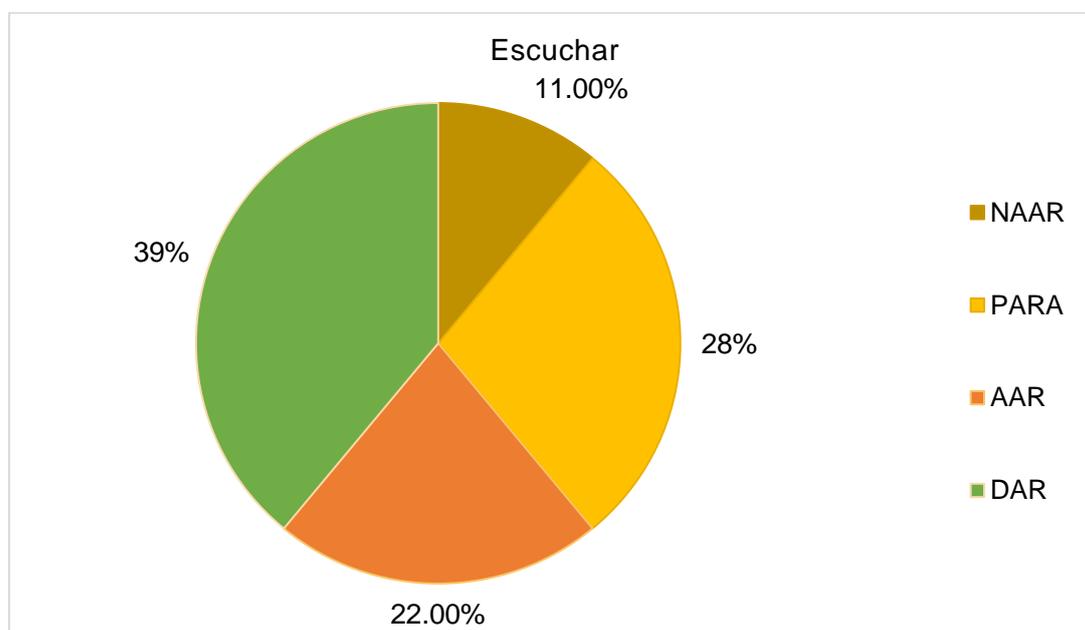


Según Tamayo *et al* (2020) en su investigación denominada “Influencia de estrategias de aprendizaje con herramientas TIC en la competencia de la comprensión lectora en inglés” manifiesta que las estrategias diseñadas con base en las TIC aportan en la mejora del rendimiento de los estudiantes respecto a la comprensión lectora en inglés. Los juegos, las páginas web, los celulares, los computadores y demás artefactos tecnológicos en hardware y software ayudan tanto en el nivel cualitativo y cuantitativo, como también mejora el interés y motivación que produce en los estudiantes el trabajar con herramientas TIC.

En cuales habilidades lingüísticas los estudiantes de bachillerato tiene dificultades para el aprendizaje habilidad de escuchar. La Figura 4 presenta los resultados respecto al dominio de la habilidad lingüística en relación a escuchar se analiza que se mantienen los 67 estudiantes que han alcanzado los aprendizajes requeridos para esta habilidad con una nota que está en el intervalo (7 a 10 pts.), mientras que 42 no lo han alcanzado ya que el logro académico obtenido es de (0 a 6pts)

Figura 4.

Resultados habilidad de escuchar.

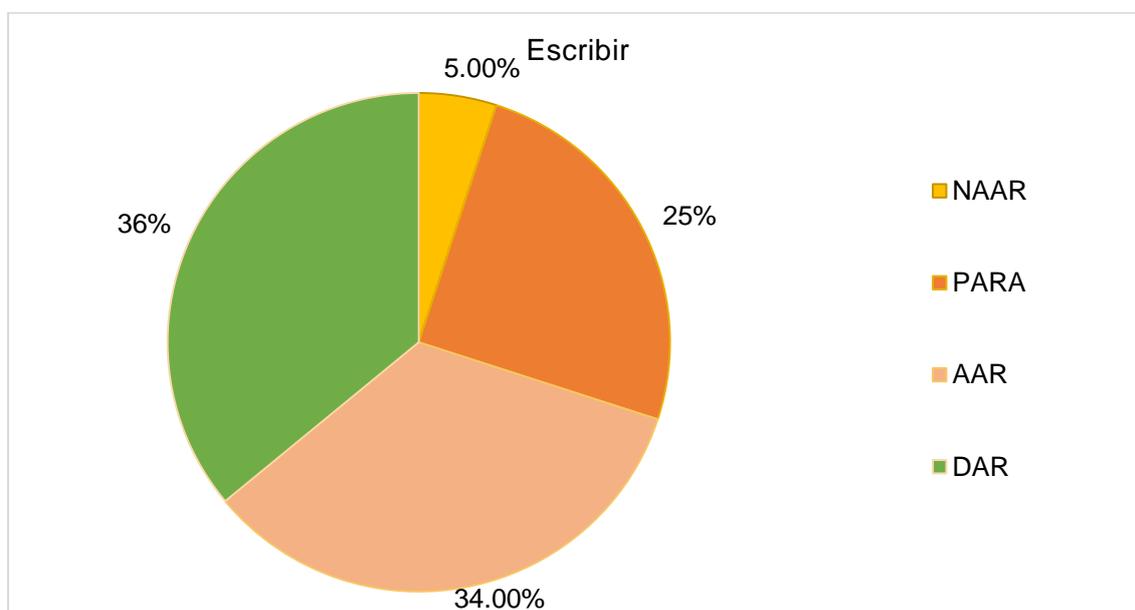


Según González *et al* (2020) en su artículo denominado “El desarrollo de la comprensión auditiva en inglés mediante la audición extensiva” manifiesta que desarrollar la comprensión auditiva mediante la audición extensiva es necesaria para potenciar el desarrollo de esta habilidad, sobre todo a partir del empleo de materiales audiovisuales en actividades extra clase. Las actividades propuestas garantizan la interacción de los estudiantes con el idioma y sus aspectos suprasegmentales, tales como el ritmo, la pronunciación y la entonación.

En cuales habilidades lingüísticas los estudiantes de bachillerato tiene dificultades para el aprendizaje habilidad de escribir. La Figura 5 presenta los resultados de la habilidad lingüística de escribir se analiza 76 estudiantes que han alcanzado los aprendizajes requeridos para esta habilidad con una nota que está en el intervalo (7 a 10 pts.), mientras que 33 estudiantes no lo han alcanzado el aprendizaje requerido y el rango de nota es de (0 a 6pts) respectivamente. desarrollar una adecuada escritura a través de trabajos de investigación, ensayos, informes, presentaciones mediante actividades gamificadas.

Figura 5.

Resultados habilidad de escribir.

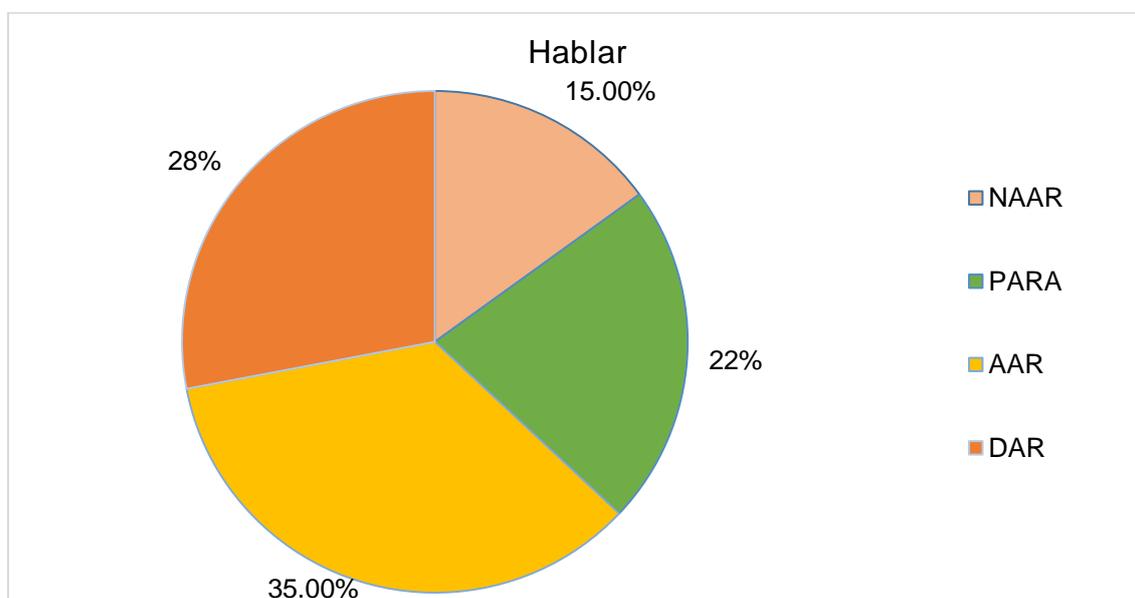


Según Mendo (2021) en su artículo denominado “Uso de las TIC para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica” se refiere a que la aplicación de programas o proyectos apoyados por TIC para el aprendizaje de inglés motiva significativamente a los estudiantes en el trabajo de las diferentes habilidades del idioma, como son el hablar, la comprensión auditiva, la comprensión lectora o la escritura.

Qué estrategias activas utiliza para el desarrollo de las habilidades lingüísticas habilidad de hablar. La Figura 6 presenta los resultados de la habilidad lingüística de hablar se analiza 69 estudiantes han alcanzado los aprendizajes requeridos para esta habilidad con una nota que está en el intervalo (7 a 10 pts.), mientras que 40 estudiantes no han alcanzado el aprendizaje requerido y el rango de nota está en (0 a 6pts) respectivamente. De los datos obtenidos se determina que, el desarrollo de la habilidad lingüística para hablar el idioma inglés es esencial para los estudiantes de primero de bachillerato, ya que no solo les ayuda en su educación académica, sino que también prepara el camino para el exitoso y desarrollo profesional.

Figura 6.

Resultados habilidad de hablar.



Según Vélez *et al* (2020) en su artículo denominado “Enseñanza de inglés como lengua extranjera en el desarrollo de la destreza speaking a través de clases virtuales en la educación superior” manifiesta que el desarrollo de la comprensión oral (speaking) en el inglés requieren estrategias especiales para su aprendizaje, las habilidades de expresión oral requieren necesitan una serie de actividades de aprendizaje comunicativas, como el completar espacios, los juegos, los rompecabezas, la resolución de problemas, las actuaciones, escuchar música en inglés, ver películas en inglés entre otras.

Fase 2: Determinación de los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” en el año lectivo 2022-2023.

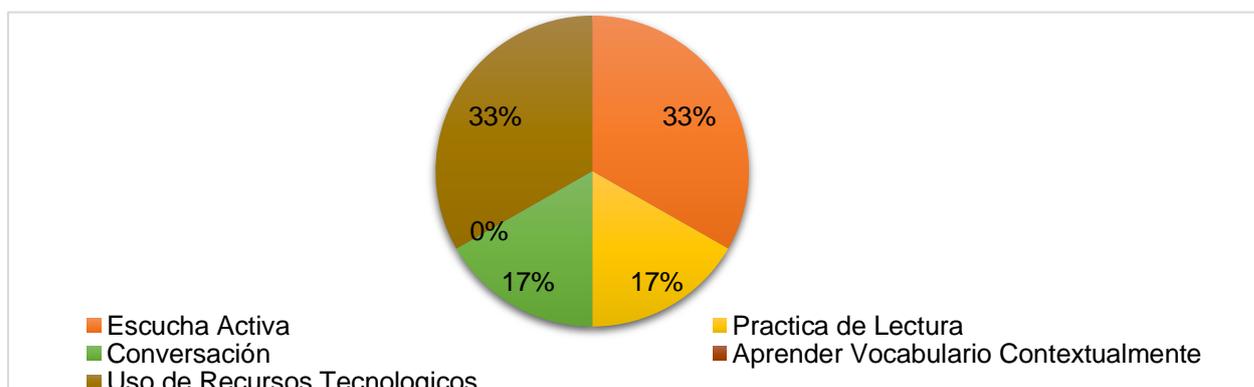
La implementación de estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés permite a los estudiantes de primero de bachillerato tener acceso a diferentes oportunidades en distintos ámbitos como es la educación y ofertas laborales, facilitando de esta forma la comunicación el acceso a información y recursos que impactan de manera positiva en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades cognitivas generales, por lo tanto, invertir tiempo y esfuerzo en el desarrollo de

estas habilidades lingüísticas facilita el aprendizaje continuo y sobre todo la comunicación y movilidad global.

Qué estrategias activas utiliza para el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La Figura 7 presenta los resultados del análisis de los resultados los estudiantes de primer año de bachillerato tienen dificultades en cuanto a la escucha activa para el desarrollo de las habilidades del hablar y escuchar el idioma inglés, ya que los estudiantes de primer año presentan diversas dificultades propias del proceso de aprendizaje debido fundamentalmente a que no tienen un nivel avanzado de fluidez.

Figura 7.

Estrategias aplicadas para el desarrollo lingüísticos.

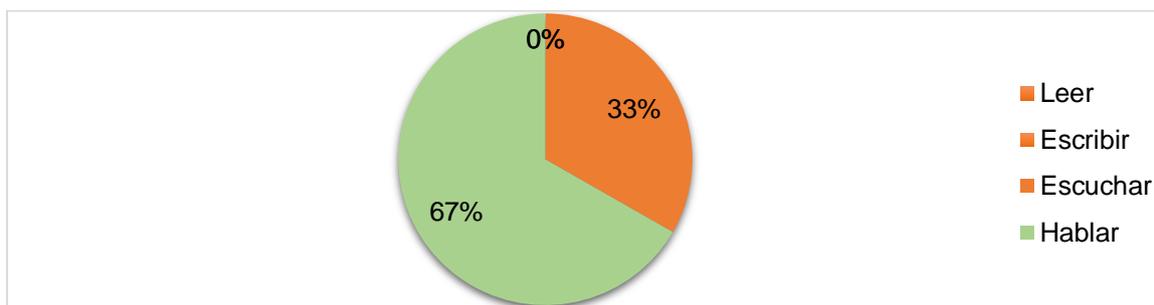


Según González (2023) en su investigación denominada “Aprendizaje del inglés y el uso de las Tics” manifiesta que la actitud y respuesta de los estudiantes frente al uso de herramientas y plataformas para el aprendizaje del idioma inglés evidencia una correlación positiva con un mejor aprendizaje del idioma.

Cuáles de las dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje. La Figura 8 Presenta los resultados de las dificultades más comunes que se han detectado por parte de los docentes dentro del desarrollo del aprendizaje del idioma inglés son vocabulario limitado, que dificulta la expresión de las ideas por parte de los educandos, confusión en cuanto a la estructura gramatical que provocan errores al momento de hablar.

Figura 8.

Dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje.

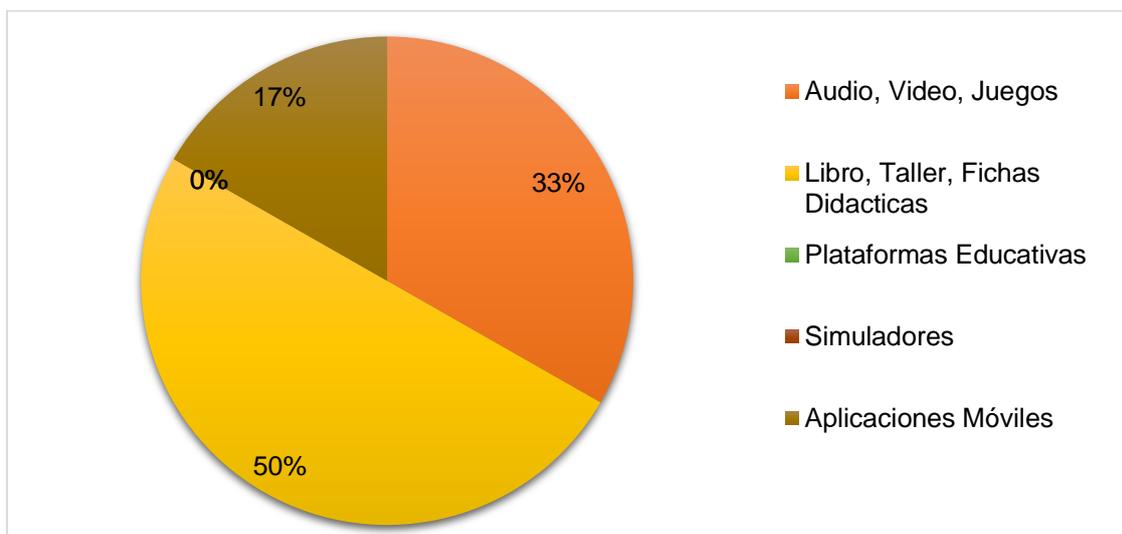


Según (Buckley, 2017) los recursos educativos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades de lectura, escritura, habla y escucha del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato, debido a que estos recursos son un apoyo para el aprendizaje del idioma inglés de forma independiente debido a que les permite practicar y mejorar sus habilidades por sí mismos.

Que recursos didácticos utiliza para las habilidades lingüísticas. La Figura 9 Presenta los resultados obtenidos de los docentes del área de inglés, donde se determinan que estos utilizan el aprendizaje cooperativo como una estrategia para el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma inglés como un recurso principal, que lo complementan con el aprendizaje basado en proyectos, que son elementos principales que los docentes utilizan al enseñar inglés mediante estrategias activas, que son esenciales en el ciclo educativo y sobre todo para la comunicación efectiva en un mundo.

Figura 9.

Recursos didácticos para las habilidades lingüísticas.

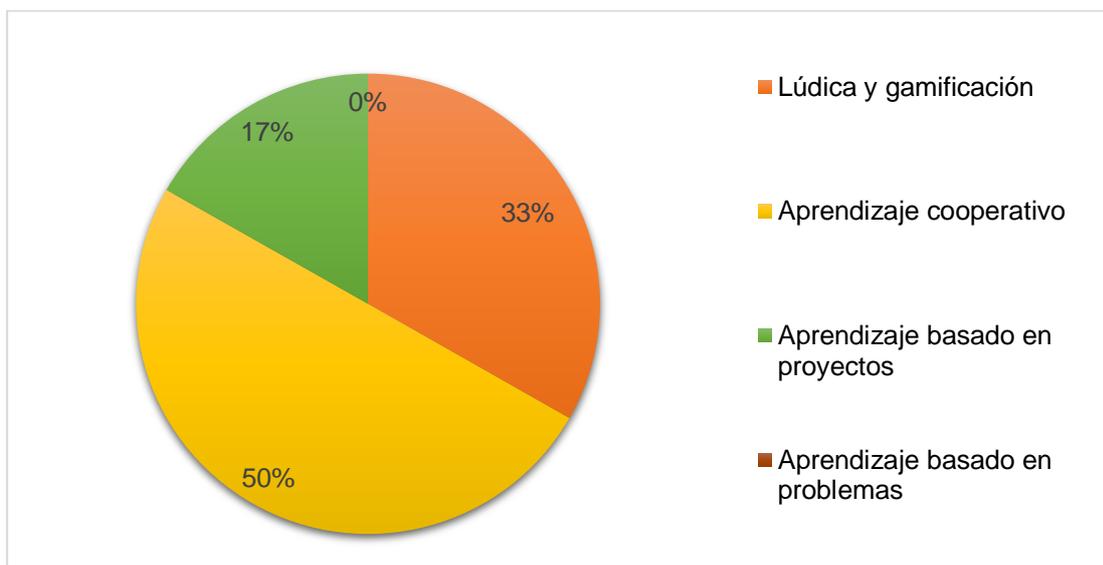


Para Rodríguez (2020) en su investigación denominada “Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del idioma inglés” manifiesta que los estudiantes se sienten más motivados y prestan atención e interés en la clase de inglés cuando los docentes proponen actividades educativas innovadoras que se refuerzan con la metodología del aula invertida.

Estrategias activas el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La Figura 10 presenta los resultados obtenidos de los docentes tienen conocimiento de las estrategias gamificadas sin embargo estas no se han implementado en el proceso de enseñanza del idioma inglés, debido a factores como uso de herramientas tecnológicas, falta de capacitación y tiempo por parte de los docentes para integrar estas estrategias educativas en el aula ya que la lúdica tiene un impacto significativo en el proceso de aprendizaje y sobre todo para el desarrollo de las cuatro habilidades esenciales que requieren el estudiantes para hablar, escuchar, leer y escribir que deben dominar para el aprendizaje significativo.

Figura 10.

Estrategias activas el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

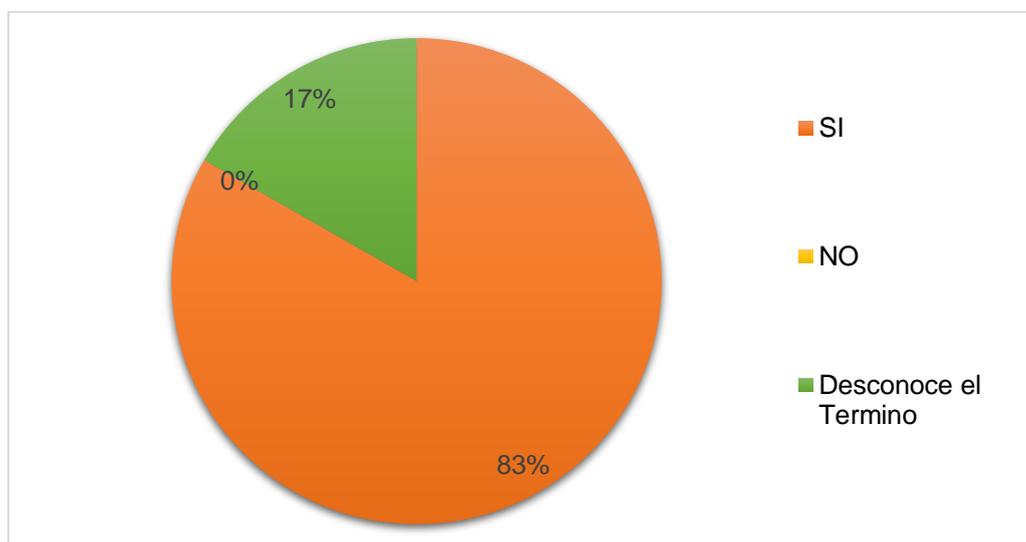


Según Aguilera (2020) considera que el aprendizaje cooperativo ayuda a que los estudiantes expresen lo que aprenden con mayor soltura mediante el desarrollo de actividades comprensivas; por tanto, el logro de estas habilidades se alcanza mediante la interacción entre los miembros de los equipos, ya que en la medida que los estudiantes socializan adquieren, elaboran y transfieren el conocimiento y sus aprendizajes.

Utiliza la gamificación en el proceso de aprendizaje de la habilidad es lingüísticas. La Figura 11 presenta los resultados obtenidos respecto a la utilización de la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar el proceso de aprendizaje de habilidades lingüísticas al aumentar la motivación, fomentar el aprendizaje activo, proporcionar retroalimentación inmediata, fomentar la colaboración y la competencia, y personalizar el aprendizaje para las necesidades individuales de los estudiantes.

Figura 11.

Uso de gamificación en el proceso de aprendizaje.

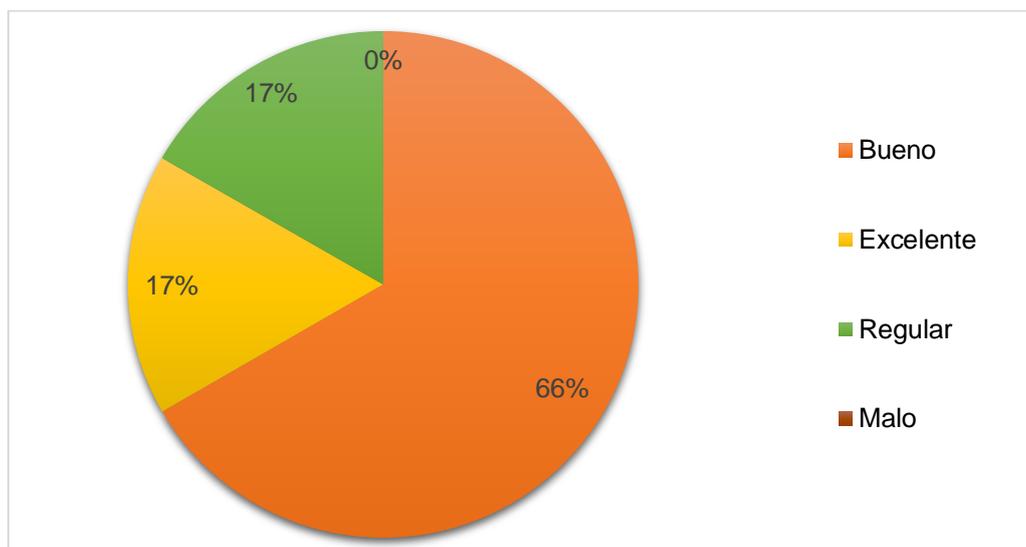


Según De los Ángeles *et al* (2020) en su investigación denominada “La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado” expresa que la gamificación como herramienta innovadora permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos de forma personalizada y en tiempo real.

Cuál nivel de conocimiento que tiene en la utilización de la estrategia de gamificación en la enseñanza del idioma inglés. La Figura 12 presenta los resultados obtenidos sobre el nivel de dominio bueno sobre el conocimiento de estrategias activas como es el caso de la gamificación en el aula, este dato permite concluir que se debe realizar un proceso de capacitación a los docentes del área de inglés para que estos implementen las estrategias activas a partir de la lúdica y gamificación debido al potencial que estas tienen para la transformación de las experiencias educativas, haciendo que el proceso de aprendizaje de la segunda lengua sea más atractivo, efectivo y significativo.

Figura 12.

Nivel de conocimiento sobre la gamificación para enseñar inglés.

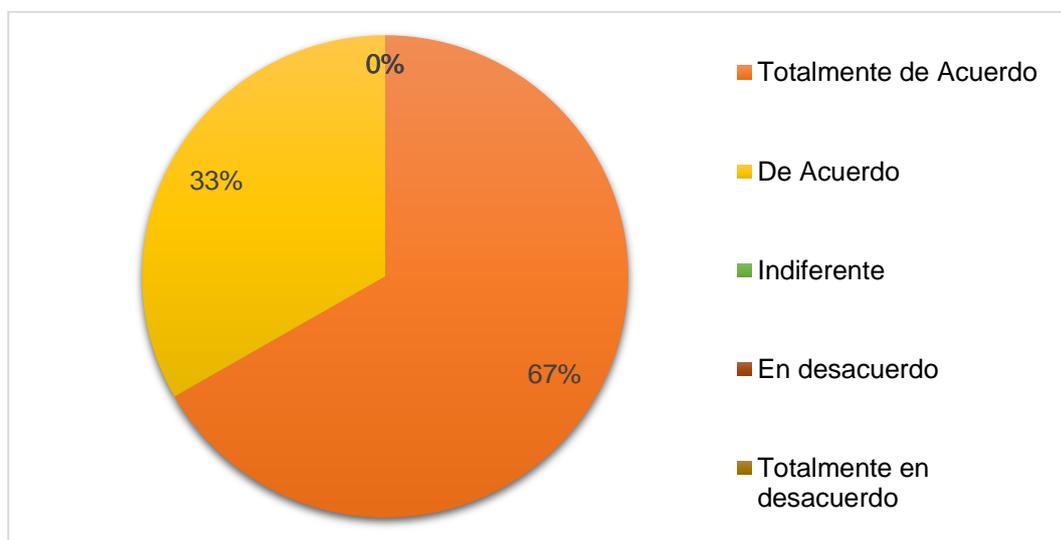


Los beneficios y el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje son evidentes en la mayor motivación y compromiso de los estudiantes, así como en el desarrollo de habilidades clave para el éxito en el siglo XXI. Según García *et al* (2021) en su investigación denominada “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés” expresa que los docentes requieren estrategias más efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas en el estudiante y la gamificación puede convertirse en una herramienta valiosa para tal fin.

Tiene conocimiento sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés. La Figura 13 presenta los resultados obtenidos respecto al desarrollo de las habilidades lingüísticas mediante la gamificación, es fundamental porque a partir del juego esta se transforma en una estrategia educativa que tiene como contexto el aprendizaje de forma interactiva el aprender una segunda lengua como es el caso del idioma inglés, debido a que al aplicarse esta técnica los estudiantes de primero de bachillerato pueden participar activamente en actividades lúdicas y motivadoras que fomentan la adquisición y mejora de sus habilidades en inglés, incluyendo la comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura.

Figura 13.

Beneficios de la gamificación para el aprendizaje de inglés.

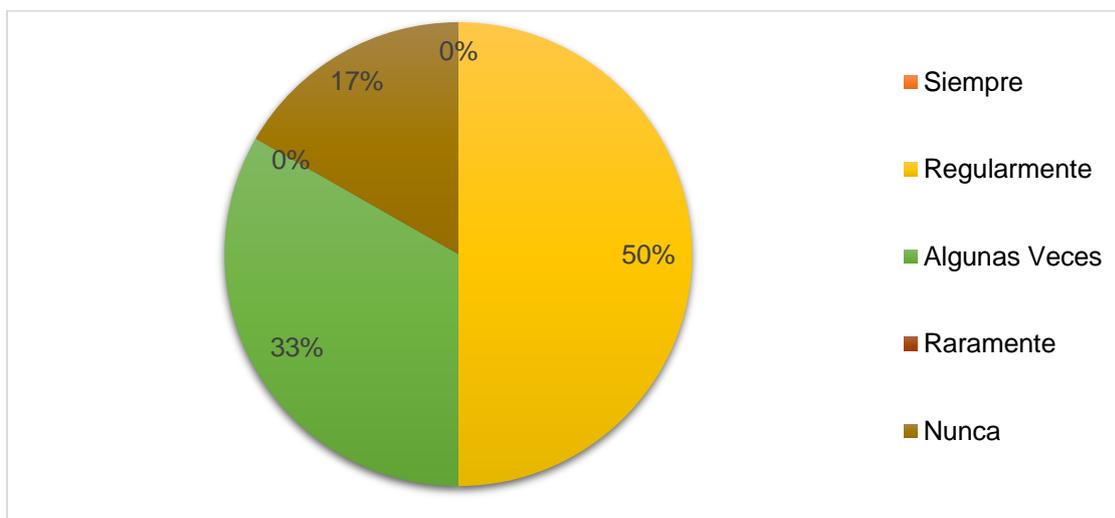


Al integrar elementos propios de la lúdica, como desafíos, recompensas y competencias, se crean un ambiente de aprendizaje atractivo que mantiene la atención de los estudiantes y los motiva a participar activamente en las tareas de idiomas. Según (Avila, 2021) en su investigación llamada “Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas” manifiesta que las herramientas de gamificación crean un ambiente divertido en las aulas que fomentan la participación del alumnado y la motivación del mismo.

Considera necesarios que se desarrollen actividades gamificadas en el proceso de desarrollo de las habilidades lingüísticas. La Figura 14 presenta los resultados obtenidos de la utilización de la gamificación en el aprendizaje del inglés es una estrategia que contribuye al desarrollo integral de las habilidades lingüísticas que son requeridas para hablar, escuchar, leer y escribir, donde el juego en el contexto educativo a través de la gamificación mejora la experiencia del aprendizaje de los estudiantes de bachillerato, principalmente, la gamificación fomenta la práctica activa y la conversación en inglés, juegos de rol, simulaciones y actividades interactivas permiten a los estudiantes expresarse de mejor manera en el ámbito de la pronunciación y demás habilidades lingüísticas.

Figura 14.

Aplica estrategias de gamificación en clases.



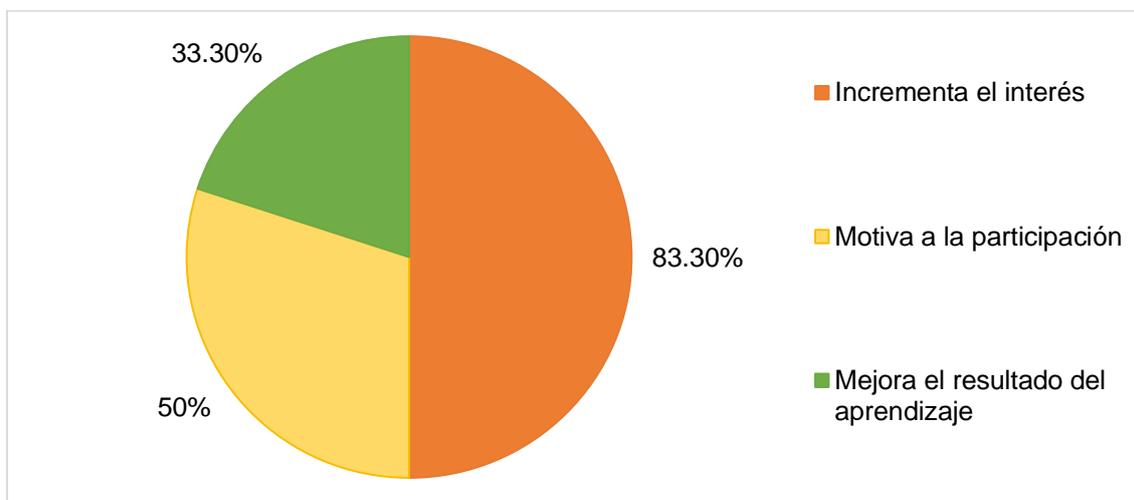
Según Cangalaya *et al* (2021) en su investigación denominada “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” manifiesta que esta herramienta en el aspecto educativo influye de manera positiva, siendo de mucha utilidad tanto como para el docente y el estudiante, dando una experiencia mucha más atractiva, generando motivación y simplificando las actividades dificultosas y el progreso del estudiante va siendo mucho más significativo.

Las actividades gamificadas mejoran las habilidades lingüísticas. La Figura 14 presenta los resultados obtenidos donde se determina que implementar actividades gamificadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, se ha demostrado que es una estrategia efectiva que mejora las habilidades lingüísticas en varias dimensiones, tales como el escucha, el habla, la lectura y la escritura.

De ahí la necesidad de que los docentes del área de idiomas realicen un análisis de la praxis profesional, para mejorar las actividades educativas, integren didáctica, pedagogía mediante el uso de las modernas tecnologías educativas para de esta forma contribuir en el desarrollo de estas habilidades.

Figura 15.

Las actividades gamificadas mejoran las habilidades lingüísticas.



Según Cajamarca *et al* (2020) en su investigación denominada “Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del inglés” manifiesta que al implementar la gamificación como una estrategia didáctica que despierte el interés por el aprendizaje del idioma extranjero, los estudiantes se motivaron a adquirir conocimientos nuevos del inglés mismos que lo utilizan en su vida cotidiana.

Una vez realizado el análisis de los resultados de las habilidades lingüísticas del aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato apenas el 61% y 39% dominan los resultados de aprendizaje para leer y escuchar de forma efectiva la segunda lengua, mientras que el 18% y 12% alcanzan los aprendizajes requeridos, a su vez el 19% y 28% están próximos alcanzarlos finalmente el 1% y 11% no alcanzan los aprendizajes requeridos.

Del análisis de los datos proporcionados, donde el 61% y 39% dominan los aprendizajes requeridos para la lectura y comprensión auditiva del idioma inglés, mientras que el 1% y 11% no lo logra, se contempla las siguientes consideraciones a tomar en cuenta por todos los actores del sistema educativo. Se parte del hecho de que un porcentaje mínimo no alcanza los aprendizajes requeridos, o se encuentran en proceso para la lectura eficaz y comprensión auditiva del idioma inglés, indica que hay margen para mejorar en la enseñanza y el aprendizaje de esta habilidad, por lo tanto se hace necesaria la intervención

educativa mediante procesos individualizados y colectivos a este grupo aplicando un enfoque pedagógico diferente con estrategias y recursos interactivos, lúdica, didáctica e integración de metodologías activas como la lúdica o gamificación como estrategia de aprendizaje de este grupo de estudiantes.

Por otra parte, se hace necesaria una intervención al grupo de estudiantes que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, es una cifra pequeña en comparación con los que dominan, sin embargo, no se debe pasar por alto estos estudiantes que tienen dificultades en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, ya que estos estudiantes pueden requerir intervenciones específicas y particulares para abordar sus dificultades en la lectura y comprensión auditiva del idioma inglés.

Del análisis de los resultados con relación a los datos recopilados de la encuesta a docentes, fichas de observación y evaluación de las habilidades lingüísticas obedecen a la calidad de la enseñanza, la motivación del estudiante, el acceso a recursos educativos adecuados y la cantidad de tiempo dedicado al aprendizaje, es tarea de los docentes realizar un análisis sobre la praxis educativa para comprender el por qué un grupo de estudiantes no alcanzan los aprendizajes requeridos para el aprendizaje de una segunda lengua.

En el ámbito de hablar y escribir se determina del análisis de los resultados con relación al aprendizaje y desarrollo de estas habilidades lingüísticas que los estudiantes de primer año de bachillerato apenas el 28% y 36% dominan los aprendizajes para las dos habilidades de forma efectiva, mientras que el 35% y 34% alcanzan los aprendizajes requeridos, a su vez el 22% y 26% están próximos alcanzarlos finalmente el 15% y 5% no alcanzan los aprendizajes requeridos para el dominio de estas destrezas.

En el ámbito de las habilidades de comunicación en el idioma inglés, es un factor educativo que los docentes deben tomar en cuenta para comprender las razones, causas y factores que hacen que este grupo de estudiantes no alcancen

el dominio en estas dos habilidades, donde se hace necesaria la intervención inmediata tomando en cuenta ritmos, estilos, materiales, recursos didáctica y pedagogía para aportar a la consecución y apoyo adicionales para mejorar las habilidades lingüísticas en inglés.

Por otra parte, en cuanto al proceso en sí de la enseñanza de los resultados pueden ser el resultado de varios factores, como la calidad de la enseñanza, la motivación del estudiante, el entorno de aprendizaje y la exposición al idioma por parte de los docentes hacia los estudiantes, si bien el idioma inglés y sobre todo al desarrollo de estas habilidades la práctica es crucial examinar este aspecto para identificar las causas subyacentes de las diferencias en el desempeño de los estudiantes.

En cuanto al grupo de estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos los docentes deben de implementar una serie de estrategias y mecanismos de enseñanza para ejecutar un seguimiento cercano y apoyo individualizado, en donde se tome en cuenta e incluyan programas de tutorías, refuerzo académico y de ser el caso adaptaciones curriculares específicas para abordar las necesidades particulares de estos estudiantes.

También es importante considerar y evaluar el nivel de compromiso y motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, ya que se asocia que el fracaso en hablar y escribir en inglés se relaciona con la falta de interés o motivación por parte de los estudiantes, lo que requeriría estrategias de motivación adicionales, interactivas, participativas y sobre todo que generen la motivación e interés por aprender el idioma inglés.

En tal sentido, se debe realizar un análisis de la forma tal que los docentes enseñen y los estudiantes aprendan en torno a la evaluación continua ya que es el mecanismo por el cual los docentes recopilan y realizan un análisis periódico de datos sobre el desempeño lingüístico de los estudiantes de primer año de bachillerato, es esencial para identificar tendencias y áreas de mejora, esto permitirá a los docentes de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”

tomen medidas proactivas para abordar las brechas en el aprendizaje. Esto subraya la necesidad de una planificación educativa cuidadosa y acciones específicas para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar estas habilidades esenciales en el idioma inglés.

Por otra parte, se debe considerar un enfoque educativo que articule la didáctica, pedagogía, tecnologías y estrategias activas que permitan obtener mejores resultados en los diferentes actores del proceso educativo de ahí la importancia de evaluar y ajustar los enfoques pedagógicos utilizados para enseñar hablar, escuchar, leer y escribir en inglés, donde se consideren métodos de enseñanza más efectivos y estrategias de apoyo para atender las necesidades de los estudiantes.

Donde estrategias activas como la gamificación en la enseñanza del inglés ofrece una serie de beneficios cruciales para el desarrollo de habilidades lingüísticas. Estos incluyen un mayor compromiso, una mejora en la comprensión auditiva, expresión oral, lectura y escritura, y una mayor confianza en el uso del idioma. Al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia lúdica, la gamificación se ha convertido en una herramienta valiosa para ayudar a los estudiantes a alcanzar la fluidez en inglés de manera efectiva y atractiva.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Propuesta de gamificación UECAM SKILLS

El proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua en el bachillerato es un tema de mucha importancia sobre todo en la actualidad, que se demanda y requiere de estudiantes no solo con conocimientos técnicos, sino que tengan el dominio de una segunda lengua dentro de sus habilidades y destrezas comunicativas. Por lo tanto, es deber de las instituciones educativas implementar dentro de la estructura curricular planes y programas que estén enfocados en el desarrollo de lo que se denomina las habilidades lingüísticas para que sus estudiantes puedan hablar, escuchar, leer y escribir, de forma adecuada identificando los factores que contribuyen a su aprendizaje tanto internos y externos que tienen una mayor influencia sobre el nivel de aprendizaje del inglés como lengua extranjera

Según Bastidas (2020) el desarrollo del aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas determina aquellas condiciones que tienen que ver con el ambiente del aprendizaje en el aula, el currículo institucional, la preparación profesional de los docentes, el acompañamiento y refuerzo académico, que son elementos que contribuyen de forma positiva en el dominio de una segunda lengua, además el rol del docente juega un papel preponderante en el ámbito en sí de la enseñanza, es decir factores cognitivo y afectivo que contribuyen al interés por aprender y desarrollar las habilidades lingüísticas.

Por otra parte, no se debe dejar de lado que la praxis docente tiene mucho que ver en cuanto a la forma de enseñar y de aprender una segunda lengua, de ahí que se deben utilizar las estrategias didácticas para enseñar inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato, es en el salón de clases donde los

educadores pueden utilizar diversas técnicas para hacer que el aprendizaje sea interactivo mediante estrategias que incluyan el juego educativo, canciones, películas y actividades interactivas que fomenten la participación, motivación e interés por aprender inglés en los estudiantes.

Por lo tanto se plantea una alternativa de intervención educativa que permita a los estudiantes de primero de bachillerato entender la importancia de dominar una segunda lengua dentro de su proceso de aprendizaje, que es fundamental en un mundo cada vez más globalizado e interconectado, donde la adquisición de una segunda lengua como es el idioma inglés no solo tiene un impacto en la comunicación, sino que también influye en aspectos cognitivos, culturales y profesionales de la vida de los estudiantes de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”. De ahí la necesidad de que los docentes exploraren los factores, los motivos, los beneficios, los desafíos y las estrategias relacionadas con el aprendizaje de una segunda lengua de tal forma que les permita a los estudiantes tener una fluidez para hablar, escuchar, leer y escribir.

Justificación de la propuesta

En la educación actual y en un mundo globalizado, el dominio de las cuatro habilidades lingüísticas en el idioma inglés: hablar, escuchar, leer y escribir, en el contexto de la sociedad del conocimiento es fundamental que los estudiantes desarrollen estas habilidades, ya que no solo son esenciales para la comunicación efectiva, sino que también desempeñan un papel fundamental en el éxito académico, profesional y personal en la sociedad actual donde el idioma inglés es la lengua aceptada globalmente, de ahí la importancia de cada una de estas habilidades en el contexto de la educación actual.

Para los estudiantes de primero de bachillerato desarrollar en el aprendizaje y la habilidad de hablar en inglés es esencial en la comunicación cotidiana y en el ámbito profesional. En un mundo globalizado, hablar inglés se ha convertido en el idioma común de los negocios, la diplomacia y la comunicación internacional. Permitiéndoles a los estudiantes participar activamente en conversaciones,

presentaciones y negociaciones globales, lo que es crucial en el entorno laboral y en la toma de decisiones informadas. Por otra parte, la comprensión auditiva en inglés es vital para entender y comprender el idioma en varios contextos y situaciones que requieren ser entendidas tales como conferencias académicas hasta reuniones de trabajo, la habilidad de escuchar y comprender el inglés hablado permite a las personas acceder a información crítica y colaborar de manera efectiva en equipos multiculturales.

En el ámbito de la comprensión de lectura en el idioma inglés es esencial para acceder al conocimiento en un mundo globalizado, partiendo del hecho que los recursos académicos, científicos y literarios más importantes se encuentran en idioma inglés. Esto les permite a los estudiantes de primero de bachillerato tener acceso a información diversa y actualizada, lo que es especialmente relevante en el entorno educativo.

Por otra parte, la expresión escrita en inglés es fundamental para comunicar ideas de manera clara y efectiva, esta habilidad se aplica en la redacción de informes, ensayos académicos, correos electrónicos profesionales y documentos técnicos. Una comunicación escrita precisa y coherente es esencial en el ámbito académico y laboral. Por lo tanto, las habilidades de hablar, escuchar, leer de una segunda lengua en los estudiantes de primero año de bachillerato son esenciales en la educación actual y en un mundo globalizado.

Alcance de la propuesta: Diseñar estrategias de aprendizaje mediante gamificación para el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”.

Objetivos de la propuesta

1. Fomentar el desarrollo del aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas en inglés: hablar, escuchar, leer y escribir en los estudiantes de primer año de bachillerato.

2. Incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.
3. Mejorar la fluidez, la comprensión y la confianza en el uso del idioma inglés en situaciones académicas.

Fundamentación teórica de la propuesta

Las habilidades lingüísticas, en el contexto de la adquisición y el uso de un idioma inglés, se refieren a las diferentes capacidades que los estudiantes a lo largo de su ciclo académico de una segunda lengua deben desarrollar para comprender y poder comunicarse efectivamente en una segunda lengua, estas habilidades son fundamentales para la comunicación efectiva y el entendimiento en cualquier lengua no nativa, y en el caso del idioma inglés, estas se dividen en cuatro componentes esenciales, comprensión auditiva (listening), expresión oral (speaking), comprensión lectora (reading) y expresión escrita (writing).

Cada una de estas habilidades lingüísticas desempeña un papel crucial en la comunicación cotidiana, académica, profesional y en el desarrollo del aprendizaje para los estudiantes, para (Avila, 2021) la comprensión auditiva se centra en la capacidad de entender lo que se escucha, mientras que la expresión oral se refiere a la habilidad de comunicarse verbalmente de manera efectiva, por otra parte la comprensión lectora se relaciona con la capacidad de entender y extraer información de textos escritos, y la expresión escrita se refiere a la capacidad de comunicarse a través de la escritura que son los elementos esenciales que los estudiantes deben desarrollar para poder comunicarse de forma fluida en el idioma inglés.

Para el desarrollo de la propuesta de la gamificación aplicada a la mejora de la adquisición de estas habilidades lingüísticas en el contexto del idioma inglés, destacando su importancia y cómo desarrollarlas para lograr un dominio completo del idioma por parte de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”.

Comprensión auditiva (Listening):

La comprensión auditiva se refiere a la capacidad de entender el idioma inglés cuando se habla este idioma en diferentes situaciones y contextos, esto incluye la habilidad de identificar palabras, frases y entender tanto el significado general como los detalles específicos de lo que se está escuchando. Esta habilidad es fundamental para que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en situaciones de la vida cotidiana en el idioma inglés que va desde conversaciones informales, interacciones profesionales, presentaciones, medios audiovisuales y más.

Expresión Oral (Speaking):

La expresión oral implica la habilidad de comunicarse en inglés de manera hablada, esto incluye la pronunciación correcta, la fluidez en la conversación, la capacidad de expresar ideas de manera clara y coherente, y la selección apropiada de vocabulario y gramática propia del idioma inglés. La habilidad de hablar se utiliza en una amplia gama de situaciones, desde conversaciones diarias hasta presentaciones, y en los demás ámbitos del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. (Reyes, 2021)

Para mejorar la expresión oral en el proceso de enseñanza es importante que los estudiantes tengan el hábito de la práctica constante, que es esencial para conseguir fluidez y sobre todo dominar esta habilidad, por lo tanto, los docentes pueden desarrollar actividades a través de conversaciones con compañeros de aprendizaje, donde se den situaciones en las cuales se tenga que conversar y mejorar de esta forma la pronunciación, y el uso de grabaciones para escuchar y corregir la propia pronunciación.

Comprensión lectora (Reading)

La comprensión lectora se refiere a la capacidad de entender y extraer información de textos escritos en idioma inglés, esto incluye la identificación de ideas principales, detalles, inferencias y el contexto general del texto, por lo tanto, esta habilidad es fundamental para el estudio y aprendizaje, la lectura de libros, artículos, sitios web y más información que esta en este idioma. (Guarneros, 2019).

Para mejorar la comprensión lectora, es importante que los estudiantes practiquen la lectura regularmente en una variedad de géneros y niveles de dificultad para ello se debe utilizar material de lectura en inglés, como libros, revistas, noticias en línea y documentos académicos.

Expresión Escrita (Writing):

La expresión escrita implica la capacidad de comunicarse a través de la escritura en inglés de manera coherente y efectiva, esto incluye la organización de ideas, el uso correcto de la gramática, el estilo de escritura apropiado y la capacidad de transmitir información de manera clara. Esta habilidad les permite a los estudiantes una correcta redacción de ensayos, informes, búsqueda de información y contenido en línea, entre otros aspectos de la expresión escrita. (Bermúdez, 2021).

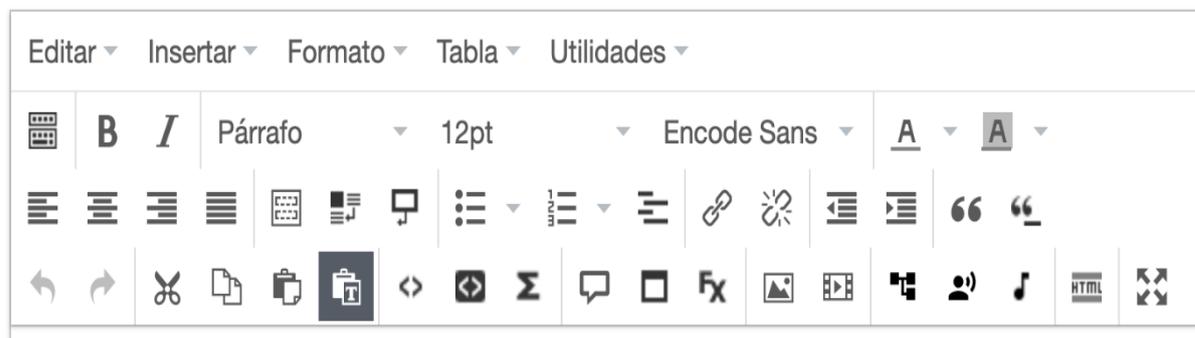
Para mejorar la expresión escrita, es esencial practicar la escritura regularmente, esto puede lograrse a través de la redacción de textos, la revisión de gramática y estilo, y la retroalimentación por parte de los docentes de inglés. Por lo tanto, las habilidades lingüísticas, en el contexto de la adquisición y el uso de un idioma, se refieren a las diferentes capacidades que una persona desarrolla para comprender y comunicarse efectivamente en dicho idioma. Cada una de estas habilidades lingüísticas desempeña un papel crucial en la comunicación cotidiana, académica y profesional.

Herramientas y recursos

Plataforma de Aprendizaje en Línea: Para el desarrollo de las actividades lúdicas mediante gamificación se utilizó la plataforma en línea eXeLearnig que es una aplicación educativa que permita a los estudiantes acceder al conjunto de actividades para el desarrollo de las habilidades lingüísticas. La Figura. 16, detalla la implementación de e-learning (aprendizaje electrónico) que es una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma inglés, debido a que ofrece flexibilidad, accesibilidad y una variedad de recursos interactivos que permiten a los estudiantes aprender y practicar estas habilidades de manera efectiva.

Figura 16.

Editor de contenidos educativos eXeLearnig.



Recursos de aprendizaje: Los recursos de aprendizaje que se han definido para el desarrollo de las habilidades lingüísticas son grabaciones de audio, videos y herramientas de escritura en línea.

- Videos de youtube.
- Actividades gamificadas en EducaPlay.
- Audios
- Recursos interactivos.

Evaluación: Permite medir el progreso de los estudiantes en las habilidades lingüísticas en inglés a través de test que se generan en la plataforma eXeLearnig.

5.2. Desarrollo de la propuesta

La gamificación se ha convertido en una estrategia efectiva para fomentar la participación activa y el aprendizaje en diversos contextos educativos. En particular, en el ámbito del desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés, donde la gamificación desempeña un papel significativo para motivar a los estudiantes de bachillerato de la Unidad educativa “César Antonio Mosquera”, con el objetivo de mejorar su competencia comunicativa del idioma inglés.

Esta propuesta se enfoca en la utilización de la gamificación para el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita en inglés.

NOMBRE DE LA PROPUESTA: MOSQUERA ENGLISH SKILLS

La cual engloba las cuatro competencias lingüísticas en inglés necesarias para la comunicación efectiva en este idioma para los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”, de la parroquia de Julio Andrade.

Planificación académica

Una planificación integral para la enseñanza de las habilidades lingüísticas en el idioma inglés es un pilar fundamental para el desarrollo de la propuesta de la enseñanza de habilidades, compuestas por la comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita, son esenciales tanto para la comunicación efectiva como para el desarrollo académico y profesional. Tabla 2.

Tabla 2.

Inspirational people Reading

		UNIDAD EDUCATIVA “ CESAR ANTONIO MOSQUERA”			SCHOLAR YEAR: 2022-2023	
MICROCURRICULAR PLANNING / CLASS HOUR		PARTIAL Nº 1			1	
1. INFORMATION						
TEACHER:	AREA	LEVEL	TIME		DURATION	
ELIANA REASCOS	ENGLISH	FIRST OF BACCALAUREATE	WEEKS 4	PERIODS 3	BEGINNING	END
TITLE OF THE UNIT	OBJECTIVES					
INSPIRATIONAL PEOPLE READING	OG.EFL 3. Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence, and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning. (MINEDUC, 2016)					
EVALUATION CRITERIA	CE.EFL.5.10. Find specific information and identify the main points in simple, straightforward texts on subjects of personal interest or familiar academic topics while making informed decisions about one's own reaction to the text. (MINEDUC, 2016)					
2. PLANNING						
PERFORMANCE CRITERIA	METHODOLOGICAL STRATEGIES	RESOURCES	EVALUATION			
			INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION TECHNIQUES AND INSTRUMENTS		
EFL 5.3.8. Identificar y comprender los puntos principales de textos sencillos sobre temas de interés personal o temas académicos familiares. (MINEDUC, 2016)	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p>Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> Confrontar las conjugaciones verbales de los verbos regulares e irregulares del idioma inglés. <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar una reflexión acerca de las siguientes preguntas: ¿Cuál es la diferencia entre los verbos regulares e irregular del idioma inglés? <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacer inferencias para determinar frases y realizar una comprensión de textos. Llenar crucigramas o sopa de letras, utilizando 	Internet Tiempo para leer y jugar Diccionario Computadora portátil	I.EFL. 5.10.1. Los estudiantes pueden encontrar información específica e identificar los puntos principales en textos simples y directos sobre temas de interés personal o temas académicos familiares mientras toman decisiones informadas sobre su propia reacción ante el texto. (MINEDUC, 2016)	Técnica Reading and writing Instrumentos Plataforma: Exelearning		

	<p>EDUCAPLAY, donde se establezca claramente el conocimiento y dominio de los verbos regulares e irregulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reforzar a través del juego el aprendizaje adecuado sobre el tema de los verbos regulares e irregulares. • Aplicación • Escribir oraciones usando las conjugaciones verbales correctas, de acuerdo al tiempo sugerido de manera adecuada. 			
3. CURRICULAR ADJUSTMENT				
Specification of the educative necessity	Specification of the adjustments to be applied			
Students with disabilities level 0				

Tabla 3.

Experience culture writing

		UNIDAD EDUCATIVA “ CESAR ANTONIO MOSQUERA ”			SCHOLAR YEAR: 2022-2023	
MICROCURRICULAR PLANNING / CLASS HOUR			PARTIAL N° 2		1	
1. INFORMATION						
TEACHER:	AREA	LEVEL	TIME		DURATION	
ELIANA REASCOS	ENGLISH	FIRST OF BACCALAUREATE	WEEKS 4	PERIODS 3	BEGINNING	END
TITLE OF THE UNIT		OBJECTIVES				
EXPERIENCE CULTURE WRITING		OG. EFL4. Deploy a range of learning strategies, thereby increasing disposition and ability to independently access further (language) learning and practice opportunities. (MINEDUC, 2016)				
EVALUATION CRITERIA		CE.EFL.5.14. Identify, critically evaluate and recommend a variety of potential resources and references, including digital tools, that support collaboration and productivity, for educational and academic use. (MINEDUC, 2016)				
2. PLANNING						
			RESOURCES	EVALUATION		

PERFORMANCE CRITERIA	METHODOLOGICAL STRATEGIES		INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION TECHNIQUES AND INSTRUMENTS
<p>EFL5.4.2. Identificar una variedad de tipos y formatos de recursos potenciales y el valor, propósito y audiencia de cada uno para su uso en el ámbito educativo. (Ejemplo: audio/vídeo, multimedia, sitio web, base de datos, libro, diccionario de sinónimos, académico/popular, actual/histórico, etc.) (MINEDUC, 2016)</p>	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE Experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre el uso correcto de los verbos en participio pasado y estructuras gramaticales del presente perfecto. <p>Reflección</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una reflexión acerca de las siguientes preguntas: Para que sirve el uso del presente perfecto? • En que situaciones se debe utilizar el presente perfecto? <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la estructura gramatical de las oraciones afirmativas, negativas e interrogativas del presente perfecto. • Descifrar el orden correcto de las oraciones provistas. • Ordenar las palabras para completar la actividad propuesta en EDUCAPLAY • Afianzar el conocimiento sobre el presente perfecto a través del juego. <p>Aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas correctamente en presente perfecto, dominando la estructura gramatical aprendida. 	<p>Internet Cuaderno Libro Diccionario Computador portátil.</p>	<p>I.EFL.5.14.1. Los estudiantes pueden identificar, críticamente evaluar y recomendar una variedad de recursos y referencias potenciales, incluidas herramientas digitales, que apoyen la colaboración y productividad, para fines educativos y académicos. (I.1, I.2, S.3, S.4) (MINEDUC, 2016)</p>	<p>Técnica Reading and Writing Instrumentos Plataforma: Exelearning</p>
3. CURRICULAR ADJUSTMENT				
<p>Specification of the educative necessity</p>	<p>Specification of the adjustments to be applied</p>			

Tabla 4.

Traveling the world listening

		UNIDAD EDUCATIVA “ CESAR ANTONIO MOSQUERA”			SCHOLAR YEAR: 2022-2023	
MICROCURRICULAR PLANNING / CLASS HOUR			PARTIAL Nº 3		1	
1. INFORMATION						
TEACHER:	AREA	LEVEL	TIME		DURATION	
ELIANA REASCOS	ENGLISH	FIRST OF BACCALAUREATE	WEEKS 4	PERIODS 3	BEGINNING	END
TITLE OF THE UNIT	OBJECTIVES					
TRAVELING THE WORLD LISTENING	OG. EFL4. Deploy a range of learning strategies, thereby increasing disposition and ability to independently access further (language) learning and practice opportunities. Respect themselves and others within the communication process, cultivating habits of honesty and integrity into responsible academic behavior. (MINEDUC, 2016).					
EVALUATION CRITERIA	CE.EFL.5.5. Listening for Meaning: Identify the main idea in a variety of audio recordings (e.g., interviews, radio ads, news reports, etc.) and deduce the meanings of unfamiliar phrases and words in familiar contexts, provided speech is clear and visuals help support meaning. (MINEDUC, 2016).					
2. PLANNING						
PERFORMANCE CRITERIA	METHODOLOGICAL STRATEGIES	RESOURCES	EVALUATION			
			INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA	EVALUATION TECHNIQUES AND INSTRUMENTS		
EFL 5.2.5. Comprender la idea principal de grabaciones de radio y audios sobre temas de interés personal, siempre que el discurso sea claro. (MINEDUC, 2016)	<p>CICLO DEL APRENDIZAJE</p> <p><u>Experiencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de vocabulario relacionado a viajes, actividades y deportes al aire libre. <p><u>Reflexión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una reflexión acerca de las siguientes preguntas: ¿Cual es la ventaja de realizar deportes que se lleven a cabo en el medio ambiente? • <u>Conceptualización</u> • Escuchar audios sobre actividades en el medio ambiente y completar con las palabras correctas los espacios en blanco, utilizando plataformas 	Internet Cuaderno Libro Diccionario Computador portatil	I.EFL.5.5.1. Los alumnos pueden identificar la idea principal en una variedad de grabaciones de audio (por ejemplo, entrevistas, anuncios de radio, informes de noticias, etc.) y deducir los significados de frases y palabras desconocidas en familiar contextos donde el habla es clara y las imágenes	Técnica Reading and Writing Instrumentos Plataforma: Exalearning		

	digitales como Educaplay. • Incrementar el vocabulario de una manera fácil y divertida a través de la gamificación <u>Aplicación</u> • Producir pequeños textos de manera eficaz, usando vocabulario nuevo aprendido y usando reglas gramaticales estudiadas dentro de la clase.		ayudan a respaldar el significado.(l .3, l.4). (MINEDUC, 2016).	
3. CURRICULAR ADJUSTMENT				
Specification of the educative necessity	Specification of the adjustments to be applied			

Tabla 5.

Traveling the world speaking

	UNIDAD EDUCATIVA “ CESAR ANTONIO MOSQUERA”				SCHOLAR YEAR: 2022-2023	
MICROCURRICULAR PLANNING / CLASS HOUR	PARTIAL Nº 3			1		
1. INFORMATION						
TEACHER:	AREA	LEVEL	TIME		DURATION	
ELIANA REASCOS	ENGLISH	FIRST OF BACCALAUREATE	WEEKS 12	PERIODS 3	BEGINNING	END
TITLE OF THE UNIT	OBJECTIVES					
TRAVELING THE WORLD SPEAKING	O.EFL 5.6 Through selected media, participate in reasonably extended spoken or written dialogue with peers from different L1 backgrounds on work, study, or general topics of common interest, expressing ideas and opinions effectively and appropriately (MINEDUC, 2016)					
EVALUATION CRITERIA	CE.EFL.5.1. Display an understanding of the integrity of different cultures by sharing experiences and by participating in class activities and discussions in a way that shows empathy and respect for others. (MINEDUC, 2016)					
2. PLANNING						
PERFORMANCE CRITERIA	METHODOLOGICAL STRATEGIES	RESOURCES	EVALUATION			
			INDICATORS FOR THE PERFORMANCE CRITERIA		EVALUATION TECHNIQUES AND INSTRUMENTS	
EFL 5.1.2. Demostrar atención plena, empatía, tolerancia y respeto general por la	CICLO DEL APRENDIZAJE <u>Experiencia</u> • Conocimiento de las diferentes estructuras gramaticales para formar oraciones	Internet Dictionary Notebook Celular Laptop	I.EFL.5.1.1. Los alumnos pueden demostrar una comprensión de la integridad de diferentes culturas compartiendo experiencias y	Técnica Listening and speaking Instruments Plataforma: exelearning		

<p>integridad de las culturas en las actividades diarias del aula. (MINEDUC, 2016).</p>	<p>en tiempos simples y continuos.</p> <p><u>Reflexión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un análisis de los tiempos simple y continuos, establecer semejanzas y diferencias entre ellos, como además su uso y correcta aplicación. <p><u>Conceptualización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un video acerca del tema "Mis últimas vacaciones", con un tiempo determinado de 2 min. • Producir frases con coherencia que transmitan una idea clara sobre el tema propuesto, y que utilice las estructuras gramaticales estudiadas y vocabulario adquirido. • Utilizar cualquier medio tecnológico que permita hacer una grabación exitosa del video, para luego ser subido a un repositorio digital. • <u>Aplicación</u> • Discursos cortos donde se demuestre claridad, fluidez y coherencia, destacando el dominio de las estructuras gramaticales simples y continuos. 		<p>participando en actividades y debates de clase en una manera que muestra empatía y respeto por otros. (I.3, S.1, S.2, J.1, J.3) (MINEDUC, 2016)</p>	
---	---	--	--	--

Esta planificación se centrará en un enfoque comunicativo, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también participan activamente en conversaciones, debates, lecturas y escritura a través de las actividades de gamificación.

Actividades gamificadas

Las actividades gamificadas ofrece la oportunidad para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del inglés de una manera interactiva y motivadora. Al fomentar la competencia amigable, la colaboración y la exploración, este enfoque ayuda a desarrollar de manera efectiva las habilidades lingüísticas para los estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa "César Antonio Mosquera".

La Figura 17 detalla la estructura de la propuesta mediante secciones y unidades de aprendizaje concebidas para que los estudiantes de primer año de bachillerato desarrollen las cuatro habilidades lingüísticas del idioma inglés.

Figura 17.

Propuesta English Skills

The screenshot displays the interface for the SCORM Learning Object titled "Objeto de Aprendizaje SCORM para Desarrollo de English Skills". The interface is divided into a left sidebar and a main content area. The sidebar contains a navigation menu with the following items: "Inicio", "MOSQUERA ENGLISH SKILLS", "Presentación de la propuesta", "Vocabulario", "Expresión Escrita (Writing):", "Expresión Oral (Speaking):", "Comprensión Lectora (Reading):", and "Expresión Escrita (Writing):". The main content area features the title "MOSQUERA ENGLISH SKILLS" at the top. Below the title, there are three main sections, each with an icon and a plus sign to its right: 1. "Tema: ENGLISH SKILLS" with a green grid icon. 2. "Institución educativa" with a green icon of a building and a person. 3. "UECAM" with a purple icon of a person and a document. At the bottom of the main content area, there is a dark grey bar with the text "Licencia: licencia libre dual GPL y EUPL". The interface also includes a "Menú" button and navigation arrows in the top right corner, and "Activar Windows" with navigation arrows in the bottom right corner.

El "Objeto de Aprendizaje SCORM para Desarrollo de English Skills" es una herramienta versátil que puede utilizarse tanto en entornos educativos formales o en entornos virtuales, así como en contextos de aprendizaje independientes para que los estudiantes de primer de bachillerato puedan aprender y mejorar las cuatro habilidades lingüísticas en inglés por lo que lo convierte en un recurso valioso para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de todas las edades y niveles de competencia que buscan mejorar su comunicación en este idioma.

La Figura 18 la docente Lcda. Eliana Reascos, hace la presentación de las actividades gamificadas la cual permite involucrar a los estudiantes de primer año de bachillerato mejorar sus habilidades lingüísticas en inglés de manera divertida y efectiva.

Figura 18.

Presentación de la propuesta Skills UECAM

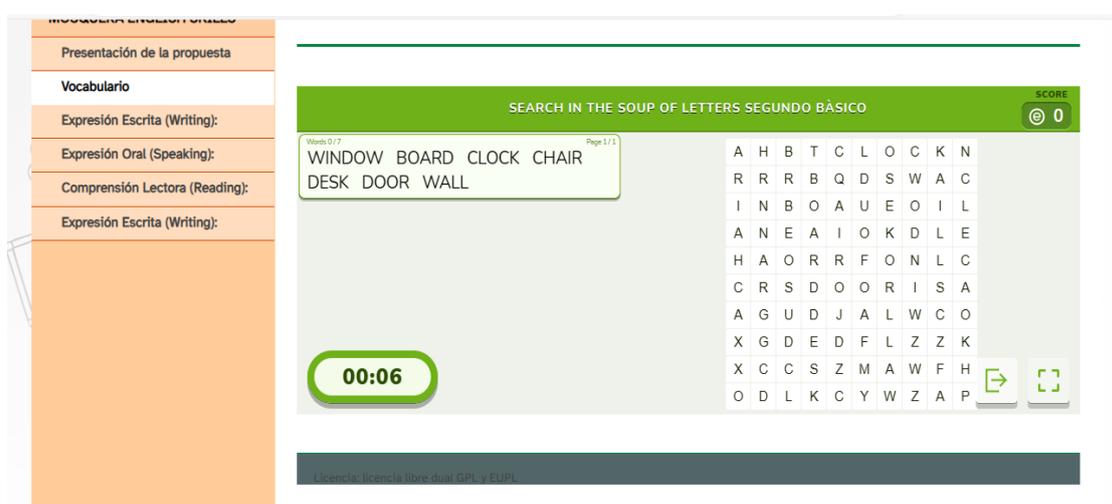


Para ello la propuesta está definida mediante recursos digitales, videos, juegos interactivos para el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita.

La Figura 19 muestra el desarrollo de una actividad gamificada que permite a los estudiantes mejorar e incrementar el vocabulario del idioma inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato, esta actividad es esencial para el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas ya que facilita la comunicación, el acceso a recursos, y por ende mejora la comprensión del idioma inglés en los estudiantes.

Figura 19.

Actividad gamificadas de vocabulario en inglés



Expresión Escrita (Writing)

La actividad gamificada aplicada a la enseñanza de la expresión escrita no solo hace que el proceso sea más atractivo, sino que también mejora la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades, este enfoque busca no solo enseñar a los estudiantes a escribir, sino a disfrutar del proceso de escritura y a expresarse de manera creativa y efectiva del idioma inglés. Figura 18

Order the sentences using the grammatical structure of the present perfect.

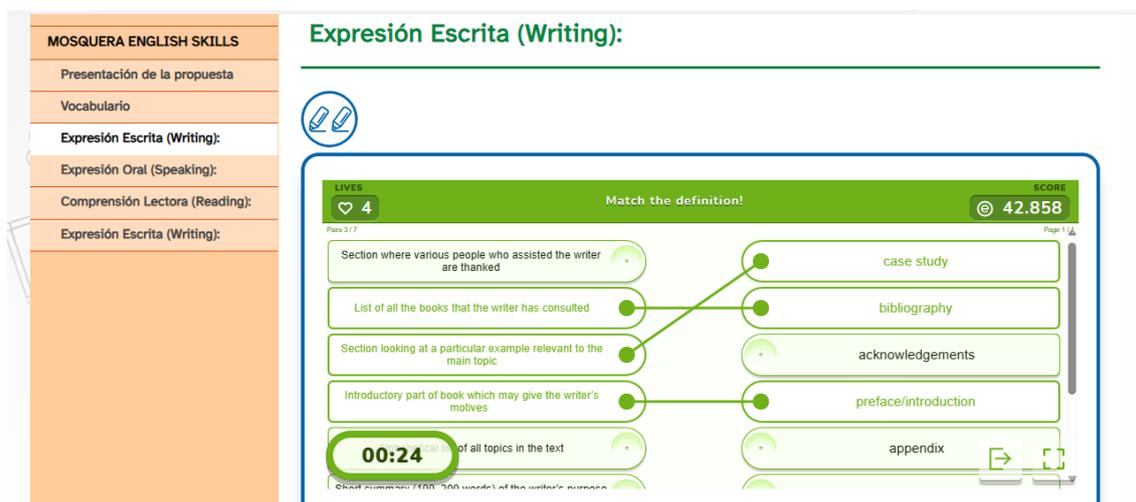
- A. Long/ have/you/how/ studied english/? How long have you studied english?
- B. Long/ have/ been/ you/ in/ your group/ how/? How long have you been in your group?
- C. Much/ have/ spent/ in those shoes/ how/ you ? How much have you spent in those shoes?

- D. Have/ bought/ for dinner/ what/ they what have they bought for dinner?
- E. Met/ your friends/ where/ you / have where have you met your friends?
- F. They/ friends/ have/ been/ long/ how/? How long have they been friends?
- G. Visited/ marco/ how/ france/ times/ many/ has how many times has marco visited france?
- H. Have/ studied/ english/ how/ long/ you/ how long have you studied english?

La Figura 20 muestra la actividad gamificada e interactivas que permite a los estudiantes de primer año de bachillerato no solo mejorar la comprensión lectora en el idioma inglés de los estudiantes, sino que también los motiva, compromete y entusiasma por explorar textos en este idioma.

Figura 20.

Expresión escrita (Writing)



. Además, pueden adaptarse según el nivel de de los estudiantes, lo que las hace adecuadas para el proceso de desarrollo de esta habilidad lingüística.

Comprensión Lectora (Reading):

La integración de la lúdica en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora es una estrategia educativa efectiva que involucra a los estudiantes de manera activa y creativa en el desarrollo de sus habilidades de lectura del idioma inglés, este enfoque combina la enseñanza de la comprensión lectora con elementos lúdicos y actividades prácticas.

READ THE CLUES AND FILL IN THE MISSING WORDS.

1. C	A	2.S	T		3. A	R	O	4. S	E	N	
		M						T			
5. F	L	E	W		6. L	E	A	R	N	E	7. D
		L		8. R				U			U
	9.S	T	R	I	D	D	E	N			G
				V				G		10.W	
			11. F	E	L	12. L			13.W	O	N
14. M	E	T		N		E				U	
						N		15. C		N	
16. S					17. I	T	C	H	E	D	
18.H	I	19. T		20. S				O			21. I
O		R		L		22. L		23. S	E	W	N
E		D		P		Y		N			I
D		D		T			25. T		26. R	U	N
		E					H				E
27.C	O	N	S	I	D	E	R	E	D		R
L							E				A
I			28. K		29. S	A	W		30. F	I	T
M			N								E

La Figura 21 permite generar la enseñanza de la comprensión lectora del idioma inglés mediante gamificación no solo hace que el proceso sea más atractivo, sino que también mejora la retención del conocimiento, la habilidad para analizar textos y la apreciación por la lectura.

Figura 21.

Comprensión lectora (Reading)

The screenshot shows a digital reading comprehension interface. On the left, a sidebar lists various language activities, with 'Comprensión Lectora (Reading):' highlighted. The main window displays a text passage with gaps for word completion. A word bank on the right provides a list of words to choose from. A timer and score indicator are visible at the top of the main window. A green checkmark and a timer showing '00:18' are also present.

Comprensión Auditiva (Listening)

La gamificación en el proceso de enseñanza de la comprensión auditiva no solo hace que el aprendizaje sea interactivo, sino que también mejora las habilidades para escucha y la retención de la información. Esta actividad busca no solo enseñar a los estudiantes a escuchar, sino a disfrutar de la experiencia de comprender y participar activamente en situaciones de comunicación oral.

LISTEN THE AUDIOS AND COMPLETE THE FOLLOWING PARAGRAPHS WITH THE CORRECT WORDS.

Paragraph 1.

I like to travel by **plane**. They're much faster than cars, aren't they? I like staying in **hotels** with air conditioning and internet, cable TV, etc. You know, it's very **comfortable**.

Paragraph 2.

I love staying in **campsites**. It's much closer to nature. I prefer going **Kayaking**, **hiking** and that kind of thing. I also love **bicycle trips**. On my last trip, I slept in a **tent**. It's much harder but much more exciting. It's all ecological and healthy, isn't it?

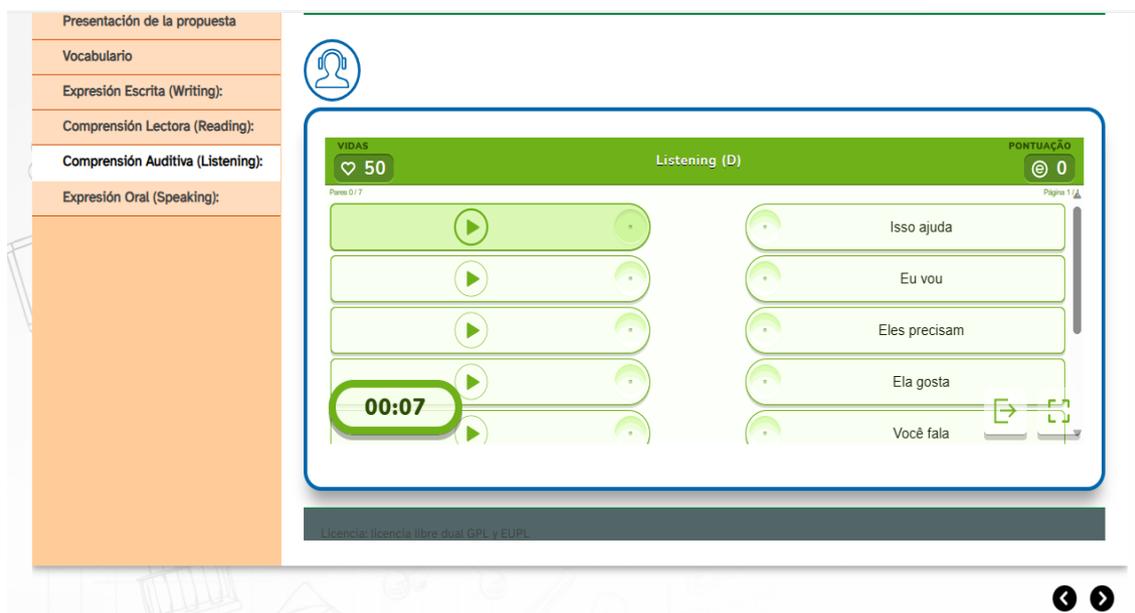
Paragraph 3.

My favorite activity is to go **sightseeing**. I love taking pictures of statues and churches, so I prefer traveling by bus. It's more interesting. I also enjoy going green. On my last vacation, I stayed in a **cabin**. It's much more eco-friendly.

La Figura 22 muestra la gamificación en la enseñanza de la comprensión auditiva es una estrategia que combina la enseñanza de habilidades de escucha con elementos lúdicos y actividades interactivas.

Figura 22.

Comprensión auditiva (Listening)



Los aspectos clave de esta actividad incluyen el establecimiento de objetivos claros, la elección de materiales interactivos, la introducción lúdica del contenido, instrucciones claras, la promoción de la escucha activa, el uso de recompensas y puntuación, retroalimentación constructiva, competencias y desafíos, aplicación práctica, reflexión y evaluación, así como la celebración de logros.

Comprensión Auditiva (Speaking)

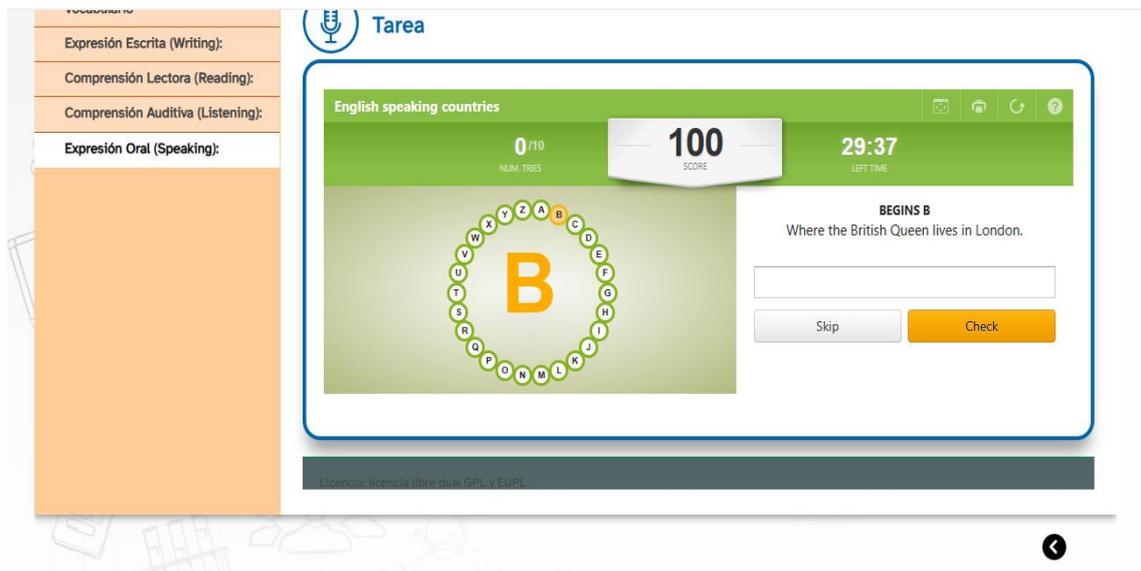
La gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la comprensión auditiva de los estudiantes. Por lo tanto, este enfoque combina la enseñanza de habilidades para escuchar combinado elementos lúdicos y actividades interactivas que mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primero de bachillerato.

Make a short video with the topic “my last vacations”, it must have the use of different tenses like: simple and past present, present and past continuous, also you should use different connector to give coherence to it. This video must be at least 2 min.

La Figura 23 muestra la gamificación en la enseñanza de la comprensión auditiva (Speaking) es una estrategia educativa que utiliza elementos lúdicos y actividades interactivas para mejorar las habilidades de expresión oral de los estudiantes

Figura 23.

Comprensión oral (Speaking)



Este enfoque incluye objetivos claros, materiales auditivos interesantes, introducción lúdica, instrucciones precisas, participación activa, sistemas de recompensas, retroalimentación constructiva, competencias y desafíos, aplicación práctica, reflexión y evaluación, así como la celebración de logros, mejora la fluidez y la efectividad en la expresión oral de los estudiantes, alentándolos a disfrutar de la comunicación activa.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de bachillerato revela carencias significativas en las áreas de escucha y expresión oral, contrastando con un dominio más destacado en las habilidades de lectura y escritura. Instando a la implementación de estrategias educativas dinámicas, como la gamificación, que se integren de manera efectiva en el desarrollo de las competencias lingüísticas. Este enfoque no solo aspira a optimizar el proceso de aprendizaje, sino que también fomenta la formación y autonomía del estudiante, contribuyendo así a una mejora sustancial en su desempeño lingüístico.
- En tal sentido, se deduce que la gamificación emerge como una estrategia pedagógica idónea para el aprendizaje de una segunda lengua, especialmente para los estudiantes de primer año de bachillerato, ya que representa un componente fundamental en la educación al establecer bases sólidas para el desarrollo integral de las habilidades lingüísticas. Dicha consolidación resulta esencial para el éxito a largo plazo tanto en el ámbito académico como profesional.
- Los docentes tienen conocimiento sobre la importancia y los beneficios sobre la aplicación de la gamificación dentro de los procesos educativos de la enseñanza del idioma inglés, sin embargo, ellos no la utilizan de manera frecuente dentro de sus clases.
- La gamificación emerge como una estrategia innovadora y efectiva para el desarrollo de habilidades lingüísticas en el idioma inglés, debido a que esta fusiona la diversión inherente a los juegos con los objetivos educativos, por lo tanto con el desarrollo de la propuesta se logra un entorno de aprendizaje circundante que motiva a los estudiantes de bachillerato a participar activamente ya que no solo mejora la motivación y el compromiso, sino que también ofrece oportunidades para la práctica la retroalimentación inmediata.

Recomendaciones

- Para el grupo de estudiantes que no han alcanzado los aprendizajes requeridos en el aprendizaje del inglés, es necesario que se identifiquen las causas subyacentes para dar paso a la implementación de estrategias efectivas de apoyo para el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas del idioma inglés.
- Una vez que se identifican las causas y factores se deben adoptar estrategias educativas adaptadas a la realidad específica de los estudiantes de primer año de bachillerato, donde los métodos de enseñanza, la asignación de recursos adicionales y la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos les permitan alcanzar los resultados de aprendizaje requeridos y de esta forma desarrollar las dos habilidades lingüísticas en las que tienen problemas de aprendizaje.
- El desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas del idioma inglés requiere el compromiso y colaboración entre todos los actores del sistema educativo, docentes, padres de familia y estudiantes que son parte del proceso educativo y que son responsables en abordar esta brecha en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de primer año de bachillerato para de esta forma brindarles las oportunidades necesarias para alcanzar los estándares requeridos.
- La educación inclusiva y el apoyo individualizado desempeñan un papel crucial en la superación de las dificultades en el aprendizaje del inglés y en la preparación de los estudiantes para una comunicación efectiva en un mundo cada vez más globalizado, donde hablar, escribir, leer y escuchar es fundamental para alcanzar los resultados de aprendizaje requeridos para una segunda lengua.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. S. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Educare*, 4(4), 11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>
- Ahmadi, M. R. (2019). Reciprocal Teaching Strategies and Their Impacts on English Reading Comprehension. *Agenda Nacional de Investigación Educativa (ANIE)*, 2(4), 14.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14482/esal.5.378>
- Álava, A. P. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, Especial septiembre 2020, pp. 349-369, 23.*
- Asamblea Constituyente. (2008). *La Constitución de la República del Ecuador*. Quito Ecuador : Senplades.
- Avila, M. A. (2021). Las habilidades lingüísticas, en el contexto de la adquisición y el uso de un idioma. *Pol. Con. (Edición núm. 62) Vol. 6, No 9, Septiembre 2021, pp 86-98, ISSN: 2550 - 682X, 4(12), 15.*
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.164.58925>
- Banditvilai, C. (2020). The effectiveness of Reading Strategies. *International Journal of Social Science*, 4(12), 46-50.
<https://doi.org/https://www.comie.org.mx/revista/v2018/rmie/index.php/nrmie/article/view/1242>
- Bastidas, J. A. (2020). Factors Influencing English Language Learning of High School Students in Pasto, Colombia. *Folios no.51 Bogotá Jan./June 2020 Epub July 07, 2020.*
- Bermúdez, E. R. (2021). Adquisición de las habilidades lingüísticas y cognitivas, relevancia para el aprendizaje del lenguaje escrito. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal Umbral Científico, Bogotá Colombia No.16 p.8 - 12. Junio de 2021, 12(14), 12.*
<https://doi.org/http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/5258/544>
8.

- Bernal, M. &. (2020). Using reading to teach English as a foreign language. 18-26.
- Biel, L. A., y García Jiménez, A. M. (2019). GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. *Mahidol University International College y Sichuan International Studies University, College of*, 15.
- Botello , H., y López, A. (2017). a influencia de las TIC en el desempeño académico: evidencia de la prueba PIRLS en Colombia 2017. *Revista Academia y Virtualidad*, 7 (2), 15 – 26., 11.
- Buckley, P. y. (2017). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Enviroments. revista Academia y Virtualidad*, 7 (2), 15 – 26., 16.
- Cajamarca. (2020). Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Localización: Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, ISSN-e 2542-3088, Vol. 5, Nº. Extra 1, 2020* , 12.
- Cangalaya. (2021). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *ducación*, 6(23), 637–647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>, 12.
- Carmen Ricoy, M., y Álvarez Pérez, S. (2019). La enseñanza del inglés en la educación básica de personas jóvenes y adultas. *RMIE* , 21(16), 12. [https://doi.org/NÚM. 69, PP. 385-409](https://doi.org/NÚM.69,PP.385-409) (ISSN: 14056666)
- CNP. (2024). *Plan de Desarrollo 2024-2025*. Quito-Ecuador: SENPLADES.
- Dyquisto, A. K. (12 de June de 2020). *Reading Strategies Previewing*. Humanities: [https://human.libretexts.org/Courses/City_College_of_San_Francisco/Writing_Reading_and_College_Success%3A_A_First-Year_Composition_Course_for_All_Learners_\(Kashyap_and_Dyquisto\)/03%3A_The_Reading-Writing_Connection/3.03%3A_Reading_Strategies_-_Previewing](https://human.libretexts.org/Courses/City_College_of_San_Francisco/Writing_Reading_and_College_Success%3A_A_First-Year_Composition_Course_for_All_Learners_(Kashyap_and_Dyquisto)/03%3A_The_Reading-Writing_Connection/3.03%3A_Reading_Strategies_-_Previewing)
- Espinosa, C. (2019). Elementos de juego y motivación: reflexiones entorno a una experiencia que utiliza gamificación en una asignatura de grado para game designers. *Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.*, 16.

- Gaitán, V. (2018). Gamification as a learning resource for design teaching. *Formación universitaria versión On-line ISSN 0718-5006 Form. Univ. vol.11 no.5 La Serena 2018* <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>, 14.
- García, P. F. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 7, núm. 1, Enero- Marzo 2021, pp. 722-730*, 12.
- Gee, J. P. (2019). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, N.Y. 10010 and: Palgrave Macmillan.
- Gómez, F. J. (2018). ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*, 14.
- González. (2023). Influencia de las TIC en el aprendizaje del idioma inglés en niños: un análisis teórico bajo el enfoque de la Neuropsicolingüística. <https://revistas.ute.edu.ec/index.php/tsafiqui/index>, 12.
- González, A. A. (2020). EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN AUDITIVA EN INGLÉS MEDIANTE LA AUDICIÓN EXTENSIVA. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1183/1187>, 12.
- Guarneros, E. (2019). Oral and written language skills for reading and writing in preschool children. *Avances en Psicología Latinoamericana Av. Psicol. Latinoam. vol.32 no.1 Bogotá Jan./Apr. 2019*, 12.
- Hernández, C., y Carpio, N. (2019). *Introducción a los tipos de muestreo*. Revista ALERTA Año 2019, Vol. 2 N° 1.
- Hernández, I. (2018). Learning through Games based on Principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación universitaria versión On-line ISSN 0718-5006 Form. Univ. vol.11 no.5 La Serena 2018*, 8.
- Karimi, L. &. (2021). Develop English language skills in medical students through the use of technologies. *EDUMECENTRO vol.13 no.1 Santa Clara ene.-mar. 2021 Epub 31-Mar-2021*, 12.
- Kaviani, M. &. (2022). The practice of the linguistic abilities in English in relation to the performance in the TOEFL. *EduSol, vol. 22, núm. 80, 2022, 61-72*.

- Kung, F. W. (2019). Enseñanza de la comprensión lectora en una segunda lengua.
- Kuterovac, R. (2019). La relación entre legibilidad, comprensión lectora y estrategias lectora en EFL. *https://doi.org/10.5377/entorno.v0i65.6047*, 14.
- López, I. (2018). El juego en la educación primaria. *Revista autodidacta vol, 1937*, 18.
- Maridueña. (2019). English Methodological Strategies and their influences on reading and writing skills. *Revista Ciencia UNEMI*, 81-89.
- Mayasary, R. (2017). Studio comparativo entre el efecto del uso de la estrategia story map y la estrategia de notas de dos columnas. *Universitas Islam*.
- MINEDUC. (2016). CURRÍCULO DE NIVELES DE EDUCACION 2016. En *https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/BGU-tomo-2.pdf* (pp. 237-320). QUITO, ECUADOR.
- MinEduc. (2017). *Ministerio de Educación*. Acuerdo 41014: *https://educacion.gob.ec/ministro-de-educacion-explica-el-fortalecimiento-del-aprendizaje-del-ingles-en-el-sistema-educativo-del-pais/#:~:text=A%20partir%20del%20a%C3%B1o%20lectivo,%2C%20privadas%2C%20fiscomisionales%20y%20municipales*.
- MinEduc. (2018). *Curriculo ducativo ecuatoriano*. Quito Ecuador: Senplades.
- MinEduc. (29 de 07 de 2022). *https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf*
- Morán, y Camacho. (2017). *El rol del docente en los procesos educacionales mediante estrategias de gamificación*. Coaguila - México : Paranifo.
- Nasri, M. y. (2016). Integrar estrategias múltiples y enfocadas para mejorar la comprensión lectora y el desarrollo léxico. *Revista Internacional de Linguística Aplicada y Lectura inglesa*, 311-321. *http://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJALEL/article/view/2803*
- Pamplona Raigosa, J., Cuesta Saldarriaga, J. C., y Cano Valderrama, V. (2019). estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *ELEHEUTERA*, 21(7), 12. *https://doi.org/https://doi.org/10.17151/elev.2019.21.2*
- Patiño, V. P. (2020). Lectra integral en el desarrollo intelectual de niños y niñas. *he Complete Guide to the TOEFL Test: PBT Edition.* , 12.

- Pourhosein Gilakjani, A. &. (2019). How can students improve their reading comprehension skill. *Journal of studies in Education*, 229-240.
- Reyes, D. E. (2018). Gamification of virtual learning spaces. *Información Tecnológica Vol. 29(3), 237-248 (2018) <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>*, 16.
- Reyes, E. (2021). Oral and written language skills for reading and writing in preschool children. *Avances en Psicología Latinoamericana/Bogotá (Colombia)/Vol. 32(1)/pp. 21-35/2021/ISSNe2145-4515*, 14.
- RodríguezVélez, T. M. (2020). Flipped Classroom como estrategia para un aprendizaje significativo del. *Pol. Con. (Edición núm. 51) Vol. 5, Especial No 1, noviembre 2020, pp. 565-584, ISSN: 2550 - 682X*, 9.
- Saéñz, R. G., y González, J. S. (1990). *Metodología del trabajo intelectual*. Universidad de Texas: Editorial Esfinge.
- Sanabria, M. Y. (2019). Language skills development through text production. *Educación y Ciencia - Núm 19 . Año 2019 • Pág. 13 - 22*, 10.
- Sierralta, M. M. (2021). Teorías implícitas acerca de la comprensión de textos: Estudio exploratorio en estudiantes universitarios de primer año. *Revista Signos*, 29-53.
- Tamayo. (2020). Influencia de estrategias de aprendizaje con herramientas TIC en la competencia de la comprensión lectora en inglés. *Recibido/Received: 25/04/2020 • Aprobado/Approved: 23/06/2020 • Publicado/Published: 16/07/2020*, 12.
- Tampubolon, A. y. (2019). Un estudio comparativo entre la estrategia TPS y LRD para mejorar la comprensión lectora. *Revista de Pedagogía* , 128-152.
- Ulker, U. (2021). Estrategias de comprensión lectora.
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de Investigación Cualitativa* . Barcelona: Editorial Gedisa, S.A. Primera edición .
- Vásquez, I. (2005). *Tipos de estudio y métodos de investigación*. Universidad Federico Villarreal: Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion>.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2019). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your*. Harrisburg: .: Wharton Digital Press.

Zambrano, D. (2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DOCENTES*. Guayaquil: Universidad Casa Grande.

Zambrano, M. D. (2020). herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 3, Especial septiembre 2020, pp. 349-369, 12.*

ANEXOS

Anexo A. Certificado del Centro de Idiomas UPEC



Tulcán, 28 de junio del 2024

CERTIFICADO

Yo, María Teresa Rodríguez de Verenzuela, con cédula de ciudadanía N° 1759039371, docente del Centro de Idiomas Extranjeros y Lenguas Nativas CIDEN – UPEC, certifico que revisé y corregí la traducción del Abstract del Trabajo Tema: “La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés”, mismo que pertenece a la señora Eliana Elizabeth Reascos Bolaños con cédula de ciudadanía N° 0401646054; estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

Atentamente,



Dra. María Teresa Rodríguez de Verenzuela

C.I: 1759039371

DOCENTE CIDEN – UPEC

Anexo B. Validación de fichas de evaluación.

Examinador 1.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar Ficha del estudiante

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación			X			
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas			X			
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación con las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.				X		
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.				X		

	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permite obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.			X			
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.			X			
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.				X		TOTAL
	TOTAL	0	0	12	20	20	52
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN 80.00							
2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES							
Agregar puntos después de cada oración. Revisar las faltas de ortografía							

3. DATOS DEL VALIDADOR	
Nombre y apellido del validador	Luis Leonardo Moreira Mejía
Cédula de ciudadanía	1312341694
Título profesional	Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención Inglés.
Años de experiencia profesional	1 año
Años de experiencia específica en el área	1 año
Código ORCID si lo dispone	0000-0003-2001-1578
FECHA DE VALIDACIÓN	
FIRMA DEL VALIDADOR	
	
Gracias por su ayuda	

Examinador 2.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar Ficha del estudiante

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas			X			
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables				X		
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto				X		

	de investigación.						
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación.					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permite obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	TOTAL
	TOTAL	0	0	3	16	40	59
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							90,77
2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES							
Enumerar las preguntas. En la sexta pregunta hay que considerar la opción de que el encuestado no conozca el termino gamificación, hay que reconsiderar una alternativa para ello. La séptima pregunta debe ir antes que la anterior.							
3. DATOS DEL VALIDADOR							
Nombre y apellido del validador	Francisco Brito						
Cédula de ciudadanía	1312341694						
Título profesional	Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención Inglés.						
Años de experiencia profesional	6 años						
Años de experiencia específica en el área	6 años						

Código ORCID si lo dispone	0000-0003-2001-1578
----------------------------	---------------------

FIRMA DEL VALIDADOR
Gracias por su ayuda



Examinador 3.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

**RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN
INFORMACIÓN**



OBJETIVO: Validar Ficha del estudiante

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta				X		
	Uso de signos de puntuación					X	
	Presenta una correcta ortografía					X	
	Presenta escalas valorativas					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema.					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación.					X	
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para					X	

	realizar la investigación.						
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permite obtener datos que ayuden al procesamiento de datos.					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación.					X	
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área.					X	
	TOTAL	0	0	0	8	55	63
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							96.92
2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES							
3. DATOS DEL VALIDADOR							
Nombre y apellido del validador	Johanna Cevallos						
Cédula de ciudadanía	0401690069						
Título profesional	Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros Mención Inglés.						
Años de experiencia profesional	8 años						
Años de experiencia específica en el área	8 años						
Código ORCID si lo dispone							



FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda

Anexo C. Certificado de evaluación del abstract.



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Eliana Elizabeth Reascos Bolaños				
DATE: 1 de julio de 2024				
Topic: "La Gamificación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas del idioma inglés"				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis Statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Eliana Elizabeth Reascos Bolaños.

Fecha de recepción del abstract: 1 de julio de 2024

Fecha de entrega del informe: 1 de julio de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9, por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



EDISON BOANERGES
PEÑAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN