

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRIA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INVESTIGACIÓN

“La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés”

**Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación Tecnología e Investigación**

Aurora: Deicy Alejandra Cumbal Martínez

Tutor: MSc. Darwin Fernando Flores Albuja

Tulcán, febrero 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Cumbal Martínez Deicy Alejandra, con el número de cédula 0401510441 ha elaborado el trabajo de titulación: “La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario 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.



Darwin Fernando Flores Albuja

DOCENTE TUTOR

Tulcán, febrero 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 Innovación.

Yo, Cumbal Martínez Deicy Alejandra con cédula de identidad número 040151044-1 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Deicy Cumbal', is written over a light blue rectangular background.

Cumbal Martínez Deicy Alejandra

AUTOR

Tulcán, febrero de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cumbal Martínez Deicy Alejandra declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Deicy Cumbal', is written over a light blue rectangular background.

Cumbal Martínez Deicy Alejandra

AUTORA

Tulcán, febrero de 2024

AGRADECIMIENTO

Dedico este trabajo a mi familia, mis hijas, a mi padre que desde el cielo me cuida y guía mi camino, a mi madre que ha sido el pilar fundamental para alcanzar mis éxitos, gracias a ella soy una persona responsable, humilde y capaz de cumplir mis sueños y objetivos. Dedico este proyecto a mi esposo y a mí, porque me siento muy orgullosa de todo mi esfuerzo, dedicación, trabajo y sacrificio alcanzado hasta hoy.

Deicy Alejandra Cumbal Martínez

2024

DEDICATORIA

A Dios el Eterno Padre por su infinito amor, bondad, por siempre guiarme y brindarme esta oportunidad de seguirme superando y cumplir mis sueños. Porque siempre he sentido su compañía a lo largo de mi vida, su guía en cada paso y decisión tomada, y su bendición en cada momento.

A la Universidad Estatal Politécnica Estatal de Carchi, que me ha abierto las puertas para obtener mi título de cuarto nivel, como también a los excelentes docentes que han impartido los módulos, compartiendo sus conocimientos de manera oportuna los mismos que me ha servido para crecer profesionalmente.

A mi tutor, el Msc. Darwin Flores, por su preocupación y su paciencia para terminar el proyecto de investigación, como también por compartir sus conocimientos y ayudarme en mi formación profesional.

Y, nuevamente agradecer a mi madre, hermanos y mis hijas por apoyarme en todos mis procesos formativos que me han hecho crecer como persona y profesionalmente. Porque este nuevo título también se lo dedico a ellos.

Deicy Alejandra Cumbal Martínez

2024

ÍNDICE

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA	15
1.1 Planteamiento del problema.....	15
1.2 Preguntas de investigación o hipótesis	17
1.3 Objetivos de investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos	17
1.4 Justificación	18
CAPÍTULO II.....	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	20
2.1 Antecedentes.....	20
2.2 Marco Teórico.....	23
2.3 Marco Legal.....	41
CAPÍTULO III	42
METODOLOGÍA.....	42
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	42
3.2 Enfoque y tipo de investigación.....	43
3.3 Definición de variables	46
3.4 Procedimientos.....	50
3.6. Consideraciones bioéticas	51
CAPÍTULO V.....	59

PROPUESTA	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
Conclusiones	92
Recomendaciones	93
REFERENCIAS	94
ANEXOS	99

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Enfoques de la enseñanza del idioma inglés.....	27
Figura 2. Elementos de gamificación.....	33
Figura 3. Ubicación de la Unidad Educativa Cristóbal Colón.....	42
Figura 4. Conocimiento de vocabulario de los estudiantes.....	54
Figura 5. Frecuencia de la práctica de vocabulario de los estudiantes.....	55
Figura 6. Dificultad en desarrollar las habilidades – Skills de los estudiantes.....	56
Figura 7. Interés por conocer nuevas estrategias.....	58
Figura 8. Estrategias de gamificación que les gustaría a los estudiantes.....	59
Figura 9. Genero de los estudiantes.....	111
Figura 10. Paralelo de los estudiantes.....	111
Figura 11. Consideración de conocimiento de vocabulario por los estudiantes.....	112
Figura 12. Respuesta a significado de YO.....	112
Figura 13. Pregunta significado NOSOTROS.....	113
Figura 14. Respuestas de Ellos en inglés.....	113
Figura 15. Respuestas PIE en inglés.....	114
Figura 16. Respuestas Cabeza en inglés.....	114
Figura 17. Respuestas Ojos en inglés.....	115
Figura 18. Respuestas Camiseta en inglés.....	115
Figura 19. Respuestas Abrigo en inglés.....	116
Figura 20. Respuestas Pantalones en inglés.....	117
Figura 21. Respuestas Amarillo en ingles.....	117
Figura 22. Respuestas Rojo en inglés.....	118
Figura 23. Respuestas Azul en inglés.....	118
Figura 24. Respuestas Secretaria en inglés.....	119
Figura 25. Respuestas Doctor en inglés.....	119
Figura 26. Respuestas ingeniero en inglés.....	120
Figura 27. Respuestas Nacionalidades in Inglés.....	121
Figura 28. Respuestas Nacionalidades en inglés.....	121
Figura 29. Importancia del aprendizaje del idioma inglés.....	122
Figura 30. Habilidades con mayor dificultad.....	122
Figura 31. Estrategias de enseñanza utilizadas.....	123
Figura 32. Utilización de tecnología.....	123
Figura 33. Gustos de actividades de gamificación.....	124

Figura 34. Gustos de nuevas estrategias..... 124

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Teorías de aprendizaje.....	26
Tabla 2. Operacionalización de variables	48
Tabla 3. Análisis de entrevista.....	105

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Cuestionario estudiantes	99
Anexo B. Cuestionario entrevista Docentes	103
Anexo C. Análisis de entrevista	105
Anexo D. Autorización de padres de familia	109
Anexo E. Resultados test diagnóstico	110

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias didácticas de gamificación, para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, Tulcán, año lectivo 2022-2023, con la finalidad de fortalecer la enseñanza aprendizaje del idioma inglés. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se aplicó una prueba de diagnóstico a 50 estudiantes, para determinar el nivel de conocimiento de vocabulario inglés acorde al Marco Común Europeo Nivel A1. Se realizó una entrevista a 2 docentes del área, para evaluar su conocimiento en cuanto al uso de herramientas tecnológicas, así como de estrategias de gamificación aplicadas a la enseñanza del idioma. El 24% de los estudiantes no alcanzan los logros de aprendizaje deseados, mientras que el 76% de los estudiantes les gustaría que se incorpore nuevas estrategias de enseñanza enfocadas a la gamificación en el aprendizaje del idioma. Los docentes conocen la metodología de gamificación, pero muy poco la han utilizado en el proceso de enseñanza. Se elaboraron estrategias de gamificación para el fortalecimiento del vocabulario de inglés, considerando en su diseño actividades orientadas al desarrollo de habilidades comunicativas y expresivas, así como también el desarrollo de la creatividad e interés por el idioma.

Palabras clave: Educación, Gamificación. Estrategia didáctica, inglés

ABSTRACT

The main objective of the research is to propose gamification didactic strategies, to strengthen the vocabulary of the English language in 8th year Basic Education students of the Cristóbal Colón educational unit, in the Tulcán canton, in the 2022-2023 school year, with the purpose of strengthening the teaching and learning of the English language. The approach was mixed descriptive, documentary and field. A diagnostic test was applied to 50 students to determine the level of English vocabulary knowledge according to the Common European Framework level A1. An interview was conducted with 2 teachers in the area to evaluate their knowledge regarding the use of technological tools, as well as gamification strategies applied to language teaching. By collecting data, which includes interviews, observations and surveys carried out with ICT, the effectiveness of gamification strategies in strengthening English vocabulary is studied in a target audience of students and foreign language teachers. 24% of students do not achieve the desired achievements, 76% of Students would like to incorporate new teaching strategies focused on gamification in language learning. Finally, teachers agree on the importance of implementing innovative gamification strategies that improve students' academic performance. The implementation of gamification strategies to strengthen English vocabulary has many advantages in the teaching-learning process. These include better development of communicative and expressive skills, as well as the development of creativity and interest in the language.

Keywords: Education, Gamification, Strategies., English,

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Aprender inglés con un entorno digitalizado ha venido desarrollándose en los últimos años con la era de la digitalización, la cual promueve el uso del idioma inglés como herramienta adherente al uso de herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como uno de los ejemplos a mencionar. Según (Villagram, 2021) establece que el idioma inglés es considerado uno de los idiomas más influyentes en nuestro tiempo, y sin duda juega un papel importante en las relaciones internacionales. En consideración a nivel internacional el idioma inglés es catalogado como el primer lenguaje de mayor uso en todos los ámbitos educativo, comercial, laboral y de negocios, por cuanto ha permitido la apertura de miles de espacios de interconexión en un mundo globalizado y digitalizado.

En los países latinoamericanos, al ser el idioma inglés considerado como un idioma extranjero su difusión no ha tenido los resultados deseados en referencia a los estándares establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia de las lenguas (MCER) presentando diversos escenarios los mismos que muestran a estos países en las últimas posiciones en la utilización y aprendizaje de esta lengua. Ecuador no está exento de esta realidad, así como lo menciona El Índice del Domino de Inglés de EF (EF EPI) que es el ranking de países o regiones más completo del mundo según las habilidades de inglés de los adultos. EF EPI es un punto de referencia internacional importante en cuanto al dominio de inglés en adultos. Los informes de EF EPI identifican las dificultades más comunes y resaltan las estrategias más efectivas para mejorar el dominio de inglés. (EF, 2022).

Según EF menciona que Ecuador se encuentra como los peores países de dominio inglés y esto muestra una alerta de preocupación ya que con este retroceso nuestro país pierde oportunidades de poder ser parte del avance de la tecnología, de la aspiración laboral internacional. Por otra parte, este escenario nos hace interrogarnos acerca de las deficiencias que posee el país para poder contrarrestar esta realidad y lograr que las personas puedan interesarse, motivarse y responsabilizarse en adquirir conocimientos de una segunda lengua

En concordancia, el currículo de inglés del Ministerio de Educación del Ecuador (Currículo , 2016) describe la necesidad de preparar a las y los ecuatorianos para un mundo globalizado. Sin embargo pese a los intereses del Ministerio de Educación en alcanzar en los estudiantes los conocimientos requeridos con las normalizaciones actuales contradicen estos objetivos debido a la disminución de la carga horaria en los diferentes niveles educativos, la disminución de estos periodos académicos repercuten el desarrollo de las destrezas por parte de los estudiantes, y es de ahí donde surgen los problemas de falencias adquisitivas en conocimientos para poder alcanzar el aprendizaje del idioma en un nivel b1 requerido por el Ministerio.

Por otra parte, las estrategias adoptadas por los docentes en la actualidad no son las adecuadas, puesto que no han contribuido al desarrollo de una segunda lengua en los estudiantes ecuatorianos y si a esto le sumamos la disminución de horas, la falta de recursos didácticos y tecnológicos los cuales no han ayudado al aprendizaje del idioma. En relación con la Unidad Educativa Cristóbal Colón no está fuera de la problemática existente, la falta de capacitación en nuevas formas de enseñanza dificulta la enseñanza aprendizaje, así como también el énfasis en la parte gramatical ha dificultado muchísimo el desarrollo de las destrezas del idioma inglés,

La finalidad de la investigación es abarcar el sistema de educación de la enseñanza del inglés como idioma extranjero, misma que a lo largo del tiempo ha generado controversias debido a que las diferentes épocas han evolucionado acorde al avance digital, la enseñanza de una lengua extranjera no ha adaptado dichos cambios. Gracias a esto surge la importancia de involucrar nuevas formas y métodos de enseñanza moderna en la educación deben estar presentes.

Con el fin de cambiar esta situación, es necesario que los educandos puedan adquirir diferentes metodologías las cuales estén relacionadas con la adquisición de conocimientos lingüísticos. Así como también, cada entidad educativa necesita fomentar en su personal a cargo la capacitación continua en técnicas, metodologías, dominio de destrezas y habilidades de la lengua en procesos de aprendizaje de una segunda lengua los mismos que estén acorde al avance tecnológico y uso de herramientas tecnológicas.

Ante todo, esto, surgió el siguiente cuestionamiento ¿Cuál es la incidencia de la utilización de Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de 8vo año de educación básica de la Unidad educativa Cristóbal Colón?

1.2 Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Cuál es la incidencia de la utilización de Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de 8vo año de educación básica de la Unidad educativa Cristóbal Colón?
- ¿Cuál es el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés?
- ¿Qué elementos de gamificación existen para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés?
- ¿Cuál es el proceso de fortalecimiento del vocabulario en la gamificación dentro del aprendizaje del idioma inglés?

1.3 Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo general

Proponer la Gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón.
- Identificar el conocimiento de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón para su fortalecimiento con el uso de la gamificación
- Elaborar estrategias didácticas de gamificación, para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad educativa Cristóbal Colón.

1.4 Justificación

El sistema educativo en el Ecuador en la actualidad presenta déficit en el desarrollo de una segunda lengua esto según informes de EF EPI identifican las dificultades que presenta Ecuador situándose en los últimos lugares del ranking mundial es acorde a esta situación la importancia de buscar estrategias motivadoras de enseñanza que logren en los estudiantes fortalecer la motivación, el interés, la creatividad y la autoeducación en el idioma inglés. Los avances tecnológicos en una era digitalizada moderna hacen que el desarrollo de nuevas tecnologías sean un repunte fundamental en la comunicación, lo que conlleva a generar importantes cambios tanto sociales, como educativos y también económicos, no solo en el Ecuador sino a nivel mundial.

La investigación tiene como propósito aplicar estrategias de gamificación para el fortalecimiento del vocabulario inglés en los estudiantes de octavos años de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, además de identificar el conocimiento que tienen los docentes del área de la institución objeto de estudio en cuanto a estrategias innovadoras enfocadas a la gamificación, con la finalidad de fortalecer el aprendizaje de vocabulario inglés y mantener la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el sistema educativo han desarrollado cambios en los ciclos de instrucción, por esto que acorde a la actualidad los educandos aprovechan nuevas tecnologías en el desarrollo de conocimientos, aprendiendo de forma diferente, desarrollando espacios de aprendizaje en línea fomentando la motivación, la ayuda y el compartimiento de conocimientos.

Los beneficios que brinda la presente investigación es brindar apoyo a los estudiantes, docentes e instituciones educativas que busquen establecer estrategias didácticas de gamificación que contribuyan al fortalecimiento del vocabulario de la lengua extranjera de una manera diferente, utilizando diversas herramientas tecnológicas, como también el uso de la gamificación con herramientas tecnológicas como plataformas interactivas tales como Quizziz, Duolingo, Memrace, Kahoot, etc. Las cuales ayuden a fortalecer el proceso de adquisición de conocimientos como parte vocabulario del idioma y genere impacto en el sistema educativo que permita el uso correcto de las TICs, y que brinde como resultado una enseñanza eficiente y eficaz.

Finalmente, en La Constitución del Ecuador (2008) menciona en sus objetivos: optimizar la esperanza y calidad de vida, e incrementar las potencialidades y capacidades de los habitantes. Así mismo, el Plan Nacional de Desarrollo Creación de Oportunidades 2021-2025 (Senplades, 2021) estipula: “Avalar la calidad y acceso de la formación, la continuación y finalización del estudio, optimizar la conectividad e impulsar la adopción de escenarios virtuales y eliminar la violencia y discriminación”, este objetivo contribuye a establecer una educación inclusiva, de calidad e interactiva en cada nivel de formación académica. Por lo tanto, este estudio se vincula en la línea de innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes

La gamificación en la educación ha dado un gran aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje y para ello se encuentra el trabajo denominado;” La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés” (Toapanta, 2021). Este trabajo refiere al manejo de teorías de aprendizaje que permiten en los estudiantes el desarrollo de motivación, interés, dinamismo e intercambio de conocimientos. Menciona además la estrategia de gamificación como instrumento de valoración formativa en el idioma extranjero, que permite desarrollar nuevos métodos de enseñanza aprendizaje de manera lúdica. La investigación tiene un enfoque cualitativo, basado en la observación detallada de la población.

De la misma manera, el tema.” Estrategia de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el área de inglés de los estudiantes de quinto de primaria de la Institución Educativa Marceliano Polo de Cereté, Córdoba” (Montes, 2021). Se trata de un trabajo factible realizado basándonos en investigación de campo con objetivos tanto cualitativo como cuantitativo. Esta investigación presenta su población constituida por los alumnos de 5° conformados por 37 estudiantes en edades entre los 10 y 15 años. Con este estudio se logró demostrar que el uso de la gamificación en la enseñanza de una segunda lengua proporciona ventajas significativas, las cuales se reflejan en la ganancia de sapiencias de los colegiales, adicional, menciona que educadores deben tener capacitaciones continuas en el uso de herramientas y plataformas tecnológicas

Adicionalmente, se encuentra el trabajo de (Bazurto, 2011) que aborda el tema de “La utilización de las TIC como estrategias activas, creativas y recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero inglés en Educación Básica de los Colegios Fiscales”. Esta investigación tuvo como objetivo primordial conocer la incidencia de la utilización de las herramientas tecnológicas como estrategias en el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del octavo, noveno y décimo año de Educación Básica. Este trabajo de campo con enfoques cuantitativos, cualitativos y de observación directa realizados a estudiantes y docentes.

Por otra parte, la población utilizada consta de 950 estudiantes de tres colegios diferentes; y trabaja con una muestra de 92 estudiantes. Adicional en esta investigación concluye que la escasez de capacitación, conocimientos, y manejos de herramientas informáticas ha hecho que los docentes no puedan acoplarse a los avances tecnológicos con el fin de brindar una educación diferente.

El trabajo de (Basterrera, 2020) denominado “El uso de las TICs como herramientas potenciadoras en la clase de Lengua Extranjera (Inglés)”. Esta investigación presenta un tipo de estudio factible, exploratorio, descriptivo, correlacional y/o explicativo, la cual menciona la importancia de las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera (inglés) en el nivel secundario de la ciudad de Corrientes. La población de estudio está constituida por 5 estudiantes y 5 docentes del colegio rural. Finalmente, se logró determinar que las herramientas tecnológicas, influyen de manera indicadora en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera (inglés). Este trabajo aporta de manera significativa al tema de investigación debido a que muestra ventajas de la utilización de herramientas tecnológicas en el desarrollo de aprendizaje y fortalecimiento del idioma.

De la misma manera, el trabajo de (Molina, *et al*, 2020) con el tema “La gasificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del idioma inglés”. Para lograr este objetivo, se elaboró una revisión documental-bibliográfica de trabajos relacionados con este tema. La metodología fue diseñada para el análisis de contenido. En la selección del material escrito se consideraron criterios de calidad científica y metodológica, contribuciones y años de publicación en 2015-2020. Los resultados muestran que jugar es una estrategia que mejora el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de un juego para estimular el interés de los estudiantes. El dominio de esta lengua extranjera pone al estudiante en una ventaja en la situación globalizada de hoy. Sin embargo, existe la necesidad de estrategias de enseñanza más efectivas que promuevan las habilidades lingüísticas del estudiante, y los juegos pueden convertirse en una herramienta valiosa para esto.

De igual forma se encuentra el trabajo titulado “Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del inglés” el cual tiene como objetivo presentar de manera práctica y sencilla las ventajas del uso de juegos para mejorar la calidad de la enseñanza del inglés en el colegio “Emilio Abad” de la ciudad de Azogues, donde es poco observado. Participación y cooperación de los estudiantes en el aprendizaje de esta lengua extranjera. Un enfoque mixto con resultados cuantitativos y cualitativos. 54.5 estudiantes afirman

que no están motivados y, por lo tanto, participan activamente en las lecciones de inglés. Cuando se utiliza la gamificación, hay siete elementos clave para tener en cuenta que se conectan simultáneamente y forman los vínculos necesarios para garantizar la eficacia y el significado de todo el proceso: propósito, diseño, desafíos, niveles, estándares, avatar y recompensa para los estudiantes exitosos. (Timbe, *et al*, 2020).

Adicionalmente, un trabajo denominado “La gamificación como estrategia de enseñanza aplicada al idioma inglés” el que menciona la educación como uno de los cimientos fundamentales de la sociedad, y su implementación debe utilizar métodos que ayuden a estimular el aprendizaje de los estudiantes, basados en prácticas efectivas tanto dentro como fuera del aula, utilizando estrategias que les permitan adquirir conocimientos sólidos y aplicables en su individualidad. De esta forma, el propósito de este trabajo es mostrar la importancia del juego como técnica de enseñanza, pues se pudo constatar el grave desinterés de los estudiantes por la asignatura de inglés, lo cual se debe a que llevar a cabo la actividad es importante sin considerar la actividad y motivación de todos, por lo tanto, el objetivo de este estudio es encontrar la manera de involucrar a los estudiantes y así mantener una atención activa y una participación continua en el aprendizaje. Esto concluye la autenticidad de los logros del juego, tiene un efecto positivo al magnetizar el conocimiento de los estudiantes. (Tigua, *et al*, 2021).

Finalmente, el artículo llamado “Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia.” El mismo que aborda la importancia del juego como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés como segunda lengua en escuelas primarias y secundarias del Ecuador. El propósito del estudio fue conocer la importancia de la implementación de la estrategia del juego en la adquisición del vocabulario del idioma inglés en la situación postpandemia. Para lograr este objetivo, se cuestionó a seis docentes de idioma inglés del cantón Tulcán, provincia del Carchi, y se identificaron elementos de interés para la implementación efectiva de esta estrategia didáctica en la era postpandemia.

Los resultados de la entrevista y los resultados del análisis teórico con base en la bibliografía actualizada fueron interpretados y procesados a través del método cualitativo. Los juegos para mejorar el vocabulario en inglés han resultado ser muy útiles, lo que era mucho más fácil de lograr en la era de las clases virtuales debido a la pandemia, y ahora es difícil debido a los recursos técnicos limitados en las escuelas públicas. Se reconoció la importancia de ampliar la gama de juegos utilizados en las clases de inglés y su

potencial colaborativo como forma de mejorar los componentes cognitivos y socioafectivos de los estudiantes. (Perez, 2022).

2.2 Marco Teórico

Aprendizaje de idiomas

El contexto del aprendizaje de lenguas extranjeras es muy amplio y complejo. No solo se abordan pragmáticamente las construcciones del lenguaje que se van a aprender, sino que también se tiene en cuenta el contexto social en el que se desarrolla la actividad lingüística. Muchos factores entran en juego a la hora de aprender y aprender una lengua extranjera, incluidos por supuesto los ya desarrollados con la adquisición de la lengua materna. Construir el pensamiento lógico, desarrollar la imaginación y la creatividad. Este aprendizaje ayuda a reconstruir el pensamiento y a crear vínculos comunicativos con el entorno sociocultural de la nueva lengua. (Ussa, 2010).

Durante el aprendizaje de una lengua extranjera, los aprendices descubren y reconstruyen gradualmente las estructuras y reglas del idioma que aprenden, estableciendo implícitamente similitudes y relaciones con su lengua materna. Vale la pena señalar que a medida que se abordan las necesidades lingüísticas de cada estudiante de idioma extranjero, su dominio del idioma mejora. Sin embargo, la presencia de interferencia obliga a los estudiantes a evaluar sus conocimientos de cualquier forma que puedan.

La enseñanza de lenguas extranjeras está relacionada con el tipo de aprendizaje utilizado. Desde un punto de vista pedagógico, los tipos de alumnos más comunes son: (a) raza roja; Aquí el alumno no comprende el contenido y lo repite sin relacionarlo con otros contenidos previamente aprendidos. (b) Aceptable. Los estudiantes entienden el contenido y lo reproducen sin descubrir nada. (c) Aprendizaje por descubrimiento. Los docentes expresan sus conceptos, los relacionan con el entorno y los adaptan a sus propias necesidades cognitivas y (d) aprendizaje significativo. Nos esforzamos para que los alumnos logren coherencia entre sus conocimientos previos y nuevos y que se integren en sus estructuras cognitivas. De la misma manera debe considerar el tipo de aprendizaje y el contexto cultural (lengua nativa y/o extranjera) en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje.

Acorde a (Ussa, 2010). La adquisición del lenguaje es una necesidad esencial para los niños, pero el aprendizaje de una lengua extranjera depende de varias circunstancias cuando cuentan con herramientas básicas como la lengua materna que contribuyen al desarrollo cognitivo de la nueva lengua. Eso no significa que sea lo suficientemente bueno para aprender. Eso también es necesario que haya conciencia y cambio en la percepción y hábitos articulatorios que comprueban los estudiantes internacionales. Las condiciones psicológicas para que los niños aprendan una lengua extranjera son diferentes a las que enfrentan los adultos. Para los primeros el aprendizaje es una forma de adquisición, para los segundos se debe tener en cuenta la capacidad intelectual, la motivación, las necesidades inmediatas y la empatía por la situación cultural a través del lenguaje en la cual la memoria del alumno juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje. Gracias a él, algunas intervenciones de actividad cerebral nuevas adquisiciones para profundizar en tus conocimientos.

Adquisición del Segundo lenguaje

Todos los estudiantes de lenguas extranjeras comienzan aprendiendo un idioma, pero existe la dificultad que no todos lo dominan. La adquisición de un segundo idioma, por lo tanto, se refiere al proceso de aprendizaje final que permite a un estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que un primer idioma. Según Rojas y Garduño, (s.f.). El aprendizaje de una lengua extranjera es mayoritariamente un proceso de aprendizaje que tiene lugar en un escenario de formación académica, donde no se utiliza la lengua. En otras palabras, la adquisición de un segundo idioma ocurre después de la adquisición del idioma nativo. Además, el proceso por el cual los estudiantes adquieren inglés es muy diferente del proceso de aprendizaje. Porque el proceso de aprendizaje es un proceso consciente. Para explicar este proceso, necesitamos conocer en detalle la teoría que propone y explica cómo funciona este proceso de captura. Consideraremos esto en la siguiente sección.

Teoría de la adquisición de un segundo idioma

El proceso de adquisición de una segunda lengua, según expertos en el tema han planteado, desde su punto de vista, cómo funciona de alguna manera este proceso, han propuesto diversas teorías, las principales se destacan las siguientes:

La teoría de Krashen

Esta teoría también conocida como teoría del monitor, sigue siendo, con mucho, la teoría más relevante del proceso de adquisición de una segunda lengua (De Castro, 2009). Según esta teoría, la adquisición de un segundo idioma es una combinación del primer sistema, el sistema de adquisición, y el segundo sistema, el sistema de aprendizaje. Por su parte la teoría de Nolasco (2004) afirma: “Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, pero el aprendizaje es el proceso de aprender conscientemente sobre el lenguaje a través de modelos y estrategias distintas a la adquisición”.(p.135).

Teorías del Aprendizaje

Las teorías del aprendizaje son marcos que explican y predicen el aprendizaje humano en función de las ideas de varios teóricos. En general, las teorías contribuyen al conocimiento y explican, a través de diferentes enfoques, cómo se produce el aprendizaje en las personas. Son los que introducen el proceso por el cual una persona puede aprender algo. Vega-Lugo *et al.*, (2010). Nos ayudan a comprender, predecir y regular el comportamiento mediante la planificación de movimientos que facilitan la información. De esta forma, interpretan los eventos de aprendizaje y ofrecen soluciones a los problemas que puedan surgir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el presente trabajo se abordan cinco de las teorías de la educación más representativas actualmente dentro de la educación como lo son; conductista, constructivista, cognoscitivista, socio constructivista y aprendizaje social.

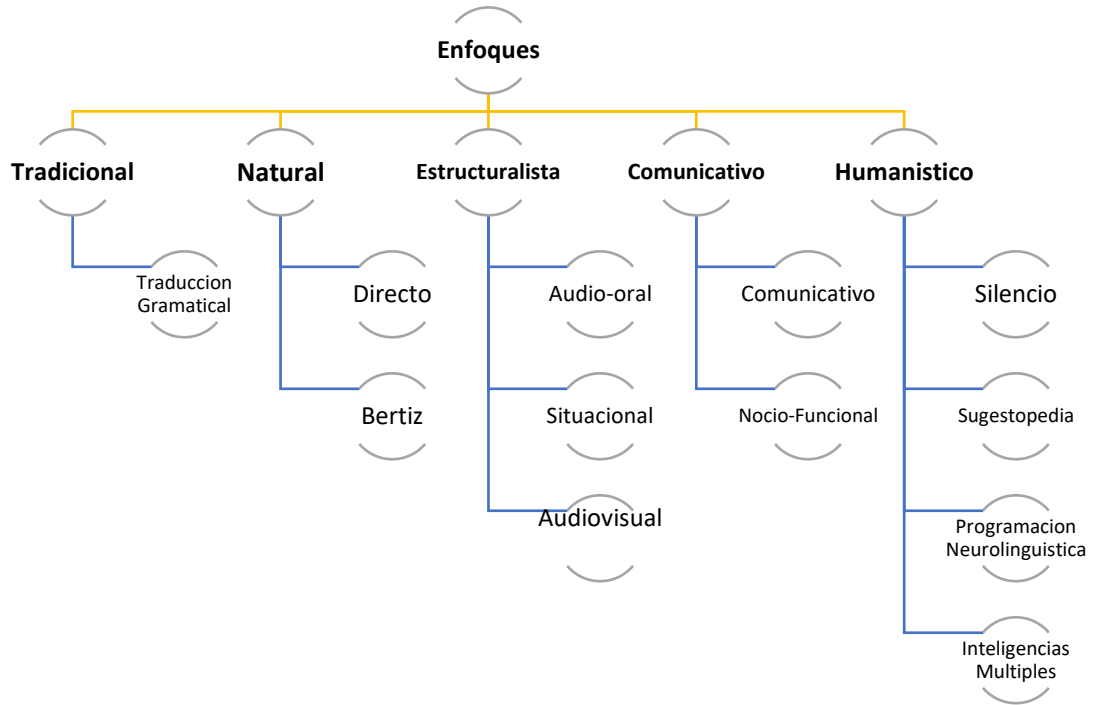
Tabla 1.*Teorías de aprendizaje.*

Teoría	Propósito	Autor
Conectivismo	Es una teoría del aprendizaje para la era digital, que explica el impacto que tiene la tecnología en la forma en que vivimos, nos comunicamos y aprendemos hoy. Se enfoca en incorporar la tecnología como parte de la concientización y difusión del conocimiento.	George Siemens
Constructivista	En el proceso de adquisición de nuevos conocimientos. Los seres humanos aprenden interactuando con su entorno y reorganizándose. Los estudiantes son considerados responsables de interpretar y comprender la nueva información.	Jerome Bruner David Ausubel Jean Piaget
Aprendizaje experiencial	El aprendizaje a través de las experiencias motiva a los estudiantes y mejoran el mismo. Ocurre de manera proactiva, las personas naturalmente tienen un deseo de aprender y los anima a participar en el proceso de aprendizaje con una actitud positiva.	Carl Rogers
Aprendizaje y habilidades del siglo XXI	Adquisición de conocimientos teóricos y prácticos más allá del contenido de los libros. En un mundo en constante cambio, la inmersión en nuevas tecnologías, interacciones sociales y creatividad es esencial. Las habilidades incluyen el pensamiento crítico, la mejora de las relaciones interpersonales y el autoaprendizaje.	United States Department of Education, Partnership for 21st Century Skills. MacArthur Foundation.

Métodos y Enfoques de enseñanza de la segunda lengua.

Figura 1.

Enfoques de la enseñanza del idioma inglés



Método de gramática y traducción

Según (Mato, 2011) este método se conoció por primera vez en la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras y se usaba tradicionalmente para aprender lenguas clásicas, por lo que también se le conoció como el método "tradicional". Generalmente, su objetivo principal es conocer las palabras y las reglas gramaticales del idioma de destino. Para que los estudiantes puedan entender y formar oraciones. De esta manera, puedes aprender a comprender la cultura y la literatura de un idioma extranjero al mismo tiempo profundizar en el propio conocimiento y desarrollar la inteligencia y la capacidad de razonamiento. En teoría, este método consiste en enseñar la segunda lengua a través de la primera lengua. Esto se debe a que toda la información es necesaria para formar oraciones y comprender textos facilitados por explicaciones en el idioma nativo del estudiante.

Método “directo” o “natural”

El origen del método 'directo', tradicionalmente llamado 'natural' o 'inductivo', es tan antiguo como el método 'tradicional' y ha emergido correspondientemente. Su existencia pudo demostrarse antes de esto, pero no se consideró conscientemente un procedimiento metodológico. Esto se debe a que sabemos que las estrategias naturalistas para aprender un idioma en particular se usaron intuitivamente en tiempos lejanos. (Mato, 2011). El método 'directo' es así una continuación de este método 'natural' tradicional y surge de un intento de distanciarse de la metodología utilizada en las lenguas clásicas para desarrollar nuevos procedimientos lengua hablada "viva". Así, el final del siglo XIX vio el surgimiento de una serie de teóricos y críticos de la enseñanza de idiomas que abogaron por la abolición de la gramática y la traducción y propusieron un método más "natural".

El método “audio-lingual”

Acorde a (Mato, 2011). Los métodos "audio-lingües" o "audio-oral" se basan en una serie de nuevos enfoques en la investigación del aprendizaje lingüístico y psicológico que tuvo lugar principalmente en los Estados Unidos en las décadas de 1930 y 1950. Esto está claramente influenciado por el estructuralismo lingüístico y la teoría de la descripción lingüística que ya no considera un conjunto de reglas para un idioma particular, como el latín como punto de partida para el análisis lingüístico, sino más bien un conjunto de reglas para cada idioma se pueden combinar. El origen de este método está relacionado con la Segunda Guerra Mundial porque el ejército estadounidense necesitaba hablar varios idiomas extranjeros en un corto período de tiempo. Por lo tanto, existía una necesidad urgente de un método rápido y seguro para la adquisición del idioma, y para este propósito se emplearon lingüistas e informantes de habla nativa.

El método “intermediario”

Este enfoque metodológico fue característico de la enseñanza de lenguas extranjeras en las universidades alemanas en la década de 1950 y todavía se utiliza en la actualidad. (Mato, 2011). Este método combina propósitos tradicionales y 'modernos' con el movimiento de reforma de los años 20 y el concepto de 'audio lingüístico' tal como se desarrolló en otros países. Entre las principales características se encuentra:

- La participación de los estudiantes.
- Las clases siempre deben ser en el idioma de destino, a excepción de las explicaciones de gramática y otros temas difíciles de entender.
- Aprende nuevas palabras en contextos específicos.
- Aprendizaje inductivo relacionado con la gramática (del ejemplo a la regla).
- Presentación de gramáticas en orden cíclico.
- Ejercicios sobre el uso oral del idioma.

El método "audiovisual" tiene el mismo origen que el método "audio-lingüístico", pero ambos se basan en el estructuralismo lingüístico y difieren en algunos aspectos esenciales. El método "Audio Visual" fue desarrollado por C.R.E.D.I.F. en Francia. (Centre de Recherche et d'Etude pour la Diffusion du Français). Por un lado, este método borraba un poco el potencial creativo y cognitivo del alumno, dando lugar a un comportamiento excesivamente receptivo y reproductivo, y, por otro lado, se reducía el papel del profesor en el proceso de aprendizaje posterior. En realidad, tener la función de "técnico audiovisual" fue motivo suficiente para desatar muchas críticas en Alemania, impidiendo la introducción de este método en las aulas. (Mato, 2011).

El método o enfoque “comunicativo”

Las deficiencias obvias de todos los métodos anteriores indican que ninguno de ellos logró el objetivo de que los estudiantes aprendieran a comunicarse en todos los sentidos, por lo que la solución fue combinar todos los elementos y tenía que haber una forma de cubrir todas las actividades, textos e interacciones. Y ejercicios variados y motivadores, todos los espacios donde se desarrolla la comunicación. Así, en la década de 1980, surgió una nueva metodología, conocida como el método o enfoque "Comunicación". (Mato, 2011). A diferencia de los métodos anteriores, el método “comunicativo” logra su objetivo, aplicando principios psicológicos y pedagógicos al desarrollo del material, para luego lograr el componente necesario de este proceso comunicativo: la armonía de la ortografía, fonológico, morfológico, léxico, sintáctico, semántico, pragmático y sociolingüístico, presentados de forma clara y fácilmente reconocible por el estudiante, y estos elementos son necesarios para lograr la motivación por ambas partes.

El método “sugestopedia”

También llamado "super-aprendizaje" ("superlearning"), "pedagogía indicativa" o "aprendizaje global". El creador de este método es el médico y neuropsiquiatría búlgaro Georgi Lozanov, quien publicó el término en 1978. Un intento de activar dos hemisferios del cerebro para la psicoterapia comunicativa y otros procesos de aprendizaje basados en la psicoterapia a través de varios medios (audio, traducción, pantomima, etc. (Mato, 2011). La idea es que, a través de etapas específicas de sugestión y relajación, no solo desaparezcan el miedo y la vergüenza al aprender un idioma, sino que el aprendizaje sea exitoso de manera rápida y efectiva. El entorno del estudiante también es importante en este proceso, música suave, etc. y el uso de estímulos externos, como imágenes y carteles que contienen información gramatical explicada en el idioma que se pretende aprender, también son importantes.

El método “silencioso”

Según (Mato, 2011). El "Camino Silencioso de Enseñanza de Idiomas" es, como su nombre indica, un método caracterizado por el silencio del profesor durante todo el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, difiere significativamente del método anterior. Según su creador, Caleb Gatteño, científico y educador egipcio, el rol del maestro es usar solo gestos, letras, colores simbólicos y objetos lúdicos como palitos de colores para procesar. Se basa en organizar y dirigir. Lo bueno de este método es que el silencio del profesor permite a los alumnos reflexionar constantemente sobre su aprendizaje. Por otro lado, sin embargo, también hay críticas de que se descuida la comprensión auditiva y el control de la pronunciación de los estudiantes.

Gamificación

Hablar de gamificación, hace referencia a la actividad que se realiza ante situaciones de frustración, desinterés, e incomodidad, esto hace referencia a que en la vida cotidiana la gamificación siempre ha estado presente con la finalidad de brindar soluciones ante determinados inconvenientes que se presentan especialmente con niños, adolescentes y puertos. Esta actividad es la encargada de fomentar una manera divertida de ver las cosas y que a su vez generen conocimiento y experiencia. (Gonzales, 2016).

Si bien es cierto, la palabra gamificación proviene de la traducción en inglés “gamification” proviene del vocablo game (Juego), se refiere a la utilización de nociones que a menudo se hallan en tipos de actividades lúdicas. En la actualidad, la aplicación de este concepto busca incluir e identificar las características que se adapten de mejor manera en los diferentes campos de conocimiento y el sistema educativo no es la excepción, ya que con su aplicación se ha obtenido resultados inigualables.

Por su parte Gonzales (2017) establece que la gamificación en relaciones académicas empieza a considerársela una estrategia didáctica, la cual puede ser utilizada en diferentes entornos. Con la finalidad de motivar, y promover aspectos positivos que generan los juegos, pero con la diferencia de que esta vez están direccionados hacia unos objetivos determinados. Cabe recalcar que gamificación no es similitud de juego, sino que bien es el uso de diferentes métodos, los cuales ayuden a los estudiantes a comprender áreas de conocimiento confusas y complejas de una manera más divertida. Por lo tanto, su objetivo esencial se encuentra enfocado en la disminución de la dificultad de desafíos didácticos, reduciendo significativamente las circunstancias de errores, frustración y estrés que este a veces conlleva. (Borrás, 2015) explica “La gamificación no se trata de premiar cada acción realizada, tampoco se la puede ejecutar en todos los contextos ni es fácil de ponerla en práctica”. (p.78).

En lo que respecta al sistema educativo, según (Gonzales, 2016) la gamificación no es otra cosa que la utilización de nuevas metodologías, las cuales estén acordes a los avances tecnológicos con la finalidad de brindar a las docentes facilidades al momento de desarrollar el camino de enseñanza- aprendizaje brindando ayuda a alumnos entablando nuevas formas de generar conocimientos a través de la diversión, con alto nivel motivacional.

Elementos de la Gamificación

Según Werbach y Hunter (2012) determina que la gamificación está compuesta por tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámicas de la gamificación

Acorde a Biel y García (2015) menciona que al hablar de dinámicas debe cumplir con ciertas características una de ellas es el encargarse de desarrollar las mecánicas las cuales son las que se encargan de generar la motivación en los estudiantes, así como también su comportamiento. Además, se establece diferentes componentes que se involucran en las dinámicas que son:

Mecánicas

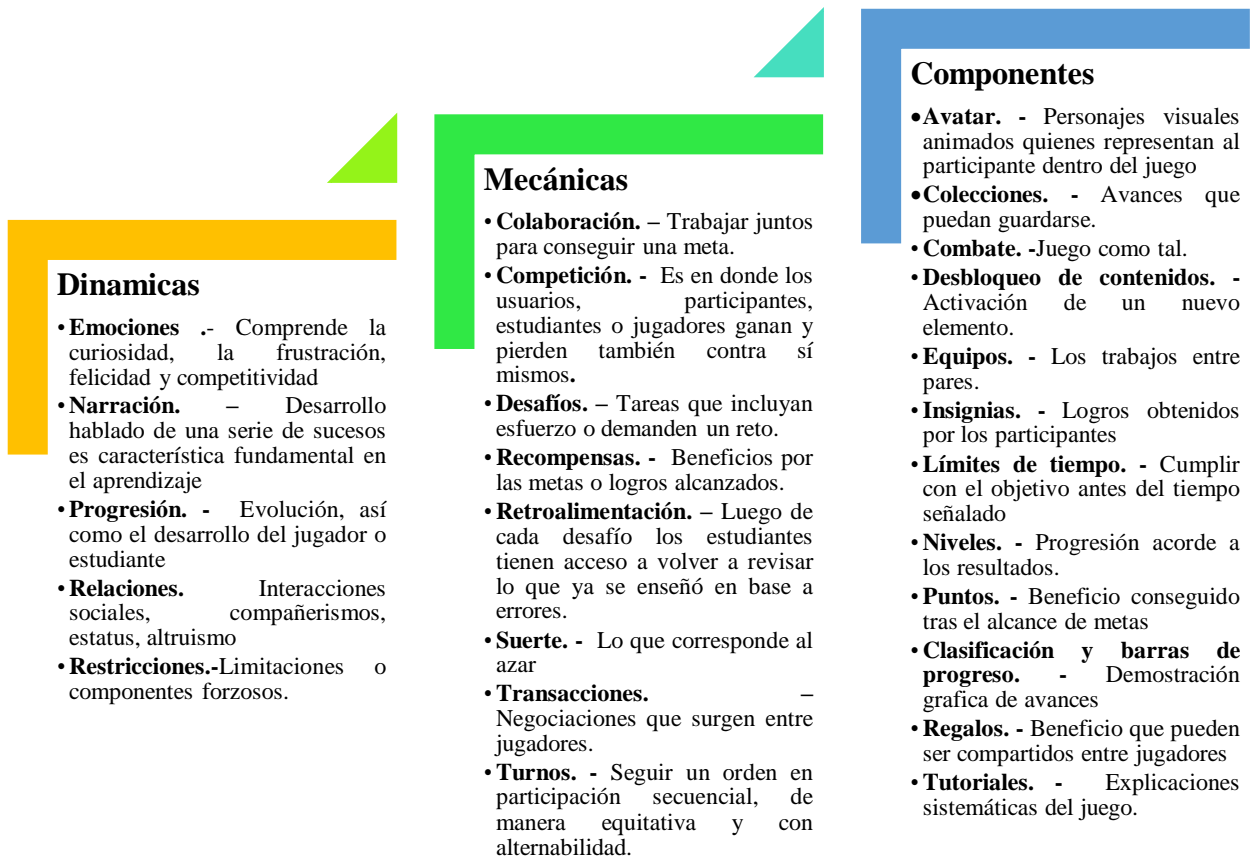
Según (Cortizo, 2011) explica que son todos aquellos aspectos básicos como las reglas, reglamentos, así como su funcionamiento de igual forma se estableces diferentes procesos que son:

Componentes

Para Werbach y Hunter (2012), los mecanismos más importantes son los materiales utilizados para trazar sucesos en la experiencia de la gamificación.

Figura 2.

Elementos de gamificación



Finalmente diremos que tanto las mecánicas, las dinámicas y los componentes cumplen un rol fundamental en los juegos, de esta manera logran un diseño efectivo, en el cual no solo entretiene, sino mantiene al jugador aprendiendo de forma significativa.

Considerando que la gamificación y sus elementos son utilizados proporcionar juegos en diferentes contextos, se necesita comprender que cualquier mecanismo que se emplee no siempre se logrará captar la atención requerida en jugadores, por esto, se requiere incentivar al participante. Con esta estrategia se puede lograr el diseño de diferentes características de sus participantes los que permitan la identificación de cada usuario y sea participe de experiencias con el juego.

Gamificación en Educación de Aprendizaje de segunda lengua

El uso de la tecnología en la educación se ha vuelto necesario para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI. A lo largo de los años, se han generado cambios y transiciones dramáticos que traen hardware y software de computadora al salón de clases junto con tecnologías basadas en la web. Sobre todo, se han dado cambios dramáticos en los intereses educativos y métodos de enseñanza de diferentes generaciones. La mayoría de los estudiantes de hoy son nativos digitales que aprenden y procesan la información de manera diferente (Prensky, 2010). Los llamados mileniales comparten información y están acostumbrados a blogs, juegos y redes sociales, prefieren enviar mensajes de texto en lugar de correos electrónicos. Se enfocan en todo lo basado en la web y no tienen miedo de expresar o adoptar una visión personal o compartida.

En base a este tipo de generación, muchos profesores en diversas materias, incluidos los profesores de segundo idioma, se han visto en la obligación de utilizar tecnologías de la información y la comunicación (TIC), distribuir aprendizaje, recursos de aprendizaje móvil y aprendizaje basado en juegos para implementar diferentes estrategias educativas. Además, estos educadores están al tanto de las nuevas tendencias en tecnología educativa y están incorporando la gamificación en su enseñanza. Según el Informe (Horizon, 2014), la gamificación está ganando terreno entre los docentes, con un tiempo de implementación de aproximadamente 2-3 años. El informe establece claramente que están utilizando muchas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), aprendizaje distribuido, recursos de aprendizaje móvil y aprendizaje basado en juegos para implementar diferentes estrategias educativas.

Estrategias de enseñanza aprendizaje del idioma inglés

Estrategias de enseñanza - aprendizaje son recursos encargados en organizar los conocimientos utilizados por educadores, con la finalidad de generar conocimientos significativos que pueden ser desarrollados a partir del suceso de aprendizaje que se desenvuelven en el sistema educativo ya sea relacionado a contenidos, en las estrategias cognitivas, habilidades cognitivas, siempre partiendo del fundamento central en donde sea el educador el conciliador generar nuevos conocimientos (Díaz, 1999 y Mendrano, 2006).

La enseñanza se encuentra bajo la responsabilidad del docente mentor; esta acción se la realiza mediante la cooperación conjunta del intercambio generado entre estudiantes e instituciones. (Guidiño, 2008), hace referencia que tanto en el ámbito educativo tanto educador como estudiante colaboran en mira hacia la buena enseñanza y aprendizaje.

Acorde a lo que expresa (Davies, 2000) con relación a la estrategia, la cual se destaca por poseer diversidad de elecciones, vías y resultados. Acorde a esto, el hablar de estrategia se convierte en un tabú en el que muchos aún no logran expresar ideas claras y quieren hacerlas valer. Esto ha generado que muchas formaciones hayan implementado estrategias erróneas, las cuales han generado efectos contrarios a los verdaderos objetivos. Por otro lado (Halten, 1987) determina que “Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de estos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica”. (p.132)

En relación con la instrucción de un idioma extranjero (ingles), como estrategias conciben fundamentalmente la utilización de instrumentos de comunicación. Por lo tanto, "la comunicación" es considerada la parte más importante y por lo tanto es un privilegio. Así mismo de este objeto suelen desprenderse la gramática y la pronunciación.

Estrategia Didáctica

En la rama de la pedagogía, la estrategia didáctica es la encargada de buscar métodos, así como técnicas con la finalidad de mejorar la enseñanza, estableciendo pautas para que el desarrollo del conocimiento llegue de mejor manera acorde a Fernández y Sarramona, (1984) establecen que la didáctica sirve de guía en la educación, la cual ayuda a determinar tanto los métodos como las estrategias que sean más beneficiarias en el desarrollo de enseñanza con el interés de ofrecer una educación mejor estructurada, direccionada a la excelencia. Como disciplina la didáctica sirve como principio de la educación el cual contribuye a los educadores a investigar, escoger y elaborar estudios en metas de desarrollar un orden al ciclo de aprendizaje. En la época actual y gracias al avance tecnológico inmerso en la educación ha desencadenado la necesidad en los docentes de adaptarse a nuevas didácticas de enseñanza acordes a la actualidad las cuales brinden una enseñanza de calidad, motivadora, y dinámica.

Aprendizaje del idioma Inglés

Dado que el inglés se considera el idioma más hablado en el mundo, muchas instituciones educativas han incorporado el inglés en su plan de estudios. Cuando hablamos de inglés como lengua extranjera, nos referimos al aprendizaje de una lengua distinta a la materna que no se utiliza en el entorno en el que vive y trabaja el alumno (Mei, 2008). El proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera generalmente se lleva a cabo en un salón de clases, con una variedad de actividades controladas. Gran parte de este proceso tiene lugar en un entorno educativo, pero permite a los estudiantes alcanzar altos niveles de desarrollo del idioma inglés. Esto significa que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender inglés solo cuando están en una institución educativa y rara vez en otro tipo de actividades, lo que puede limitar su propia comprensión de este idioma en ciertas situaciones, esto se debe a que se reduce la frecuencia de la práctica del idioma fuera de clase.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, docentes y alumnos son dos de los determinantes más importantes del éxito o fracaso de este proceso cuyo principal fin es la comunicación. Estos dos componentes juegan un papel fundamental. Si uno depende del otro y uno de ellos no realiza su función adecuadamente, el proceso de enseñanza y aprendizaje no producirá los resultados esperados.

Aprendizaje del idioma Inglés en Ecuador

En Ecuador, el sistema de educación pública introdujo una carga lectiva específica para lenguas extranjeras en los grados 2 a 7 de educación general, primaria y secundaria establecida por el Ministerio de Educación en una reforma curricular de febrero. 17 de julio de 2016. La American University for Language Schools garantiza el aprendizaje del inglés. La brecha en el acceso a la educación se debe a que la mayoría de las escuelas no ofrecen activamente el aprendizaje del inglés en sus planes de estudio, junto a la falta de preparación del docente, falta de continuidad y dinamismo necesarios para aprender un nuevo idioma. Los estudiantes enfrentan grandes problemas cuando ingresan a la universidad

Una materia de dominio del idioma que se debe lograr para recibir un título. La falta de continuidad y motivación es una de las batallas que tienes que pelear para mejorar. El inglés debe ser visto como una herramienta de primera clase tanto para estudiantes como para profesores, la edad de inicio de aprender un segundo idioma no tiene un impacto definitivo en el aprendizaje. Otro elemento importante es utilizar el idioma en la vida cotidiana y profundizar lo aprendido a través de viajes, libros, música, cultura, visitas, grupos que hablen el idioma, etc.

Las Directrices del Currículo Nacional de Inglés (DCNI) del BGU, producidas como resultado del Proyecto de Mejora de la Enseñanza del Idioma Inglés, estuvieron vigentes de 2012 a 2016 y presentaban algunas características básicas. Estos lineamientos son muy importantes para la enseñanza del idioma inglés a nivel nacional y son la base del plan de estudios de inglés 2016-2017. DCNI y el plan de estudios de inglés actual comparten características similares. En este sentido, el MCER y la Enseñanza Comunicativa del Inglés son evidentes en ambas iniciativas curriculares. Por primera vez, DCNI ha estipulado que los estudiantes que finalicen el Bachillerato deben alcanzar el nivel B1 según el MCER. (Ecuador, 2016).

En particular, la importancia de los marcos se centra en la orientación que brindan los programas de idiomas extranjeros a los maestros para ayudar a los estudiantes a dominar el idioma de destino. En otras palabras, este marco describe lo que los estudiantes deberían ser capaces de hacer y describe los caminos que definen qué conocimientos y habilidades se requieren Ser capaz de comunicarse de manera efectiva en el idioma dentro de los seis niveles establecidos (A1, A2, B1, B2, C1 y C2) (Ureña, 2014).

Destrezas y Habilidades del idioma Inglés

Acorde a (Sanchez, 2007) hace referencia que conforme se presentan los avances tecnológicos, así como la era digitalizada, el aprendizaje del lenguaje no es la excepción con este fundamento se propone cuatro habilidades lingüísticas en el inglés con la finalidad de brindar una enseñanza acorde a la situación comunicativa real. También propone que la característica esencial del idioma extranjera se basa en fortalecer las habilidades, las mismas que promuevan en los estudiantes nuevos conocimientos.

Habilidades receptivas en el aprendizaje de idiomas.

En las primeras etapas de la adquisición del lenguaje, las habilidades receptivas son muy importantes porque permiten que el alumno responda al mismo en lugar de producirlo, especialmente si se trata de un segundo o tercer idioma. (Strraf, et al, 2012) están de acuerdo con las habilidades lingüísticas anteriores recomendadas por el Currículo: escuchar, leer, hablar y escribir. Los autores dicen que hablar y escribir se consideran las habilidades productivas el escuchar y leer son habilidades de comprensión. Al-Jawi (2010) afirmó que la razón para distinguir las cuatro habilidades anteriores es poder discutir las por separado, resaltar la importancia de cada habilidad y enfatizar la importancia de mantener un equilibrio al enseñarlas. Según los autores, también se debe tener en cuenta que los profesores deben estructurar sus lecciones de tal manera que se cree un equilibrio entre los intereses de los estudiantes.

Listening

Consiste en que la persona pueda entender la idea principal de aquellas personas que están hablando ya sea con la utilización del lenguaje corporal o la adopción de un lenguaje sencillo y pausado. (Sánchez, 2007).

Los estudiantes contemplan diferentes escenarios al momento de escuchar un idioma diferente al materno en relación con esto, al inicio los estudiantes confunden sonidos y se tornan extraños, sin comprender una sola palabra. Es así como los educandos del área deben enfocar técnicas de enseñanza en las cuales se logren identificar sonidos los mismos que con la práctica diaria se vayan conociendo.

Reading

Esta habilidad está considerada como la menos trabajada en los estudiantes, y se enfoca en la lectura de textos, historias, cuentos etc. De forma que puedan ser comprendidos tanto tu idea principal como las ideas que lo sustentan. Se considera importante conocer que este proceso resulta ser un poco complejo ya que es necesario la implementación de diferentes mecanismos los cuales permitan al lector comprender con claridad el mensaje.

Habilidades productivas en el aprendizaje del idioma

Las habilidades productivas del idioma inglés es la capacidad de expresarse y comunicarse de manera efectiva en el idioma. Es importante desarrollar y practicar todas estas habilidades para poder comunicarse efectivamente en inglés en una variedad de contextos, tanto personales como profesionales.

Writing

En esta habilidad se encuentra la capacidad de los estudiantes en desarrollar textos tomando en cuenta tanto las estructuras gramaticales como la ortografía, en consideración esta habilidad se la puede considerar la más compleja en desarrollar debido a que existen grandes confusiones con respecto a la utilización de la gramática.

Speaking

En este contexto (Sanchez, 2007) Establece que esta habilidad hace que el individuo pueda generar mensajes claros de forma verbal. Un claro ejemplo de esta habilidad es la comunicación interactiva en la cual surge el intercambio de ideas, así como papeles de receptor e interlocutor. Una de las mayores dificultades de esta habilidad es la pronunciación, pero como en todas las habilidades la práctica hace que todos esos temores se vayan disipando.

Enseñanza de vocabulario

El vocabulario como parte del aprendizaje cumple una función vital y más aún cuando se trata de generar conocimientos en una segunda lengua, así pues, acorde a, (Canizales y Moreno, 2013) menciona “adquirir un vocabulario consiste en aprender un cuerpo de significado de palabras que, por definición, se refiere a aprender lo que las palabras significan y no lo que significan sus referentes”. (p. 78). Por otra parte, (Medellin, 2008) cita a Thornbury (2002) quien sostiene que la adquisición de la lengua se efectúa como cuando iniciamos el proceso de aprendizaje, es decir, con los sonidos y la repetición de palabras, esto ocurre tanto en la lengua nativa como al momento de adquirir un segundo idioma.

Y es de este modo como surge un aprendizaje significativo en cada persona, este aprendizaje empieza por con la relación de símbolos, imágenes, palabras y objetos y posteriormente se puede realizar la unión de textos, gramática y proposiciones, el unir, entender y comprender de forma clara los textos, tal como menciona David Ausubel en la teoría de aprendizaje significativo. Luego de las sustentaciones expuestas, se puede concluir que el aprendizaje del vocabulario hace referencia a la relación de todo lo que nos rodea y no solo involucra al entendimiento de palabras, también incluye la forma de actuar en diferentes situaciones. Finalmente, diremos que la adquisición de vocabulario va desarrollando redes, las cuales permiten alcanzar objetivos y conocimientos más relevantes.

Enseñanza de vocabulario en el idioma inglés.

La importancia del aprendizaje del vocabulario constituye un elemento esencial en el desarrollo de adquisición de conocimientos nuevos, y el idioma extranjero no es la excepción, es a base del vocabulario en la que los estudiantes puedan fortalecer su aprendizaje. Al respecto (Nattion, 1994) menciona que el desarrollo de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés sirve como fortaleza para potenciar las cuatro habilidades lingüísticas de esta área como lo son: el hablar, escuchar, leer y escritura (Medellin, 2008). De la misma manera (Moreno, 2011) destaca que, Conforme el estudiante vaya adquiriendo y practicando conocimiento de palabras podrá ir desarrollando confianza en el dominio de este lenguaje con sus cuatro destrezas, y por consiguiente facilitara en el alumno lo que se refiere al entendimiento de textos, discursos, y por ende lograra identificar la parte gramatical de las mismas.

Así también (Barreras, 2014) afirma “En relación con la adquisición de vocabulario en las clases del segundo idioma favorece la comprensión del estudiante, debido a que le facilita el proceso de comunicación”. (p. 64). La importancia de la adquisición de conocimientos concerniente al vocabulario en el aprendizaje del idioma, radica en generar conocimientos de una manera más fácil y practica en la que se involucran todos los sentidos del ser humano; es decir un alumno es capaz de ir incrementando su léxico únicamente realizando actividades cotidianas las mismas que le permitirán tanto reforzar su conocimiento y generar uno nuevo, esto con la utilización de algunos enfoques como por ejemplo la utilización de objetos palpables, logra que los alumnos puedan relacionar

su significado, cabe destacar que se debe considerar las instrucciones previas de alumnos permitirá un mejor aprendizaje. En este proceso se plantean tres etapas: presentación, práctica y consolidación.

2.3 Marco Legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico.

Numeral 8.- Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

Literal u: Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo.

Disposiciones generales

De Ley No. 0, promulgada en (R.O. 1o S. No. 434 de 19-IV-2021)

Décima primera. - La Autoridad Educativa Nacional promoverá la implementación progresiva de las plataformas digitales y repositorios en las instituciones educativas, así como la formación y capacitación del personal bibliotecario en el uso de estas herramientas tecnológicas.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

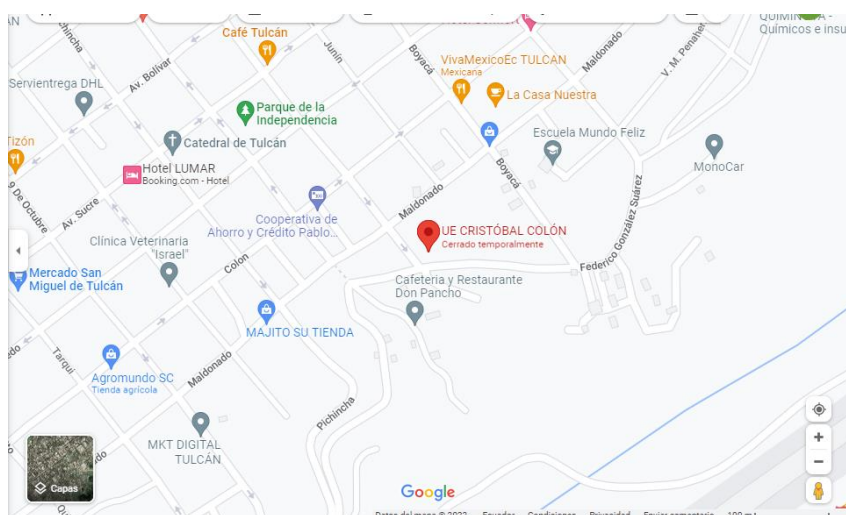
3.1 Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La investigación estuvo dirigida a la Institución Educativa Cristóbal Colón la misma que está ubicada en la provincia de Carchi, cantón Tulcán, perteneciente a la Zona 1 es un centro educativo urbano que actualmente oferta enseñanza desde el nivel de: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, cuenta con cuatro ambientes, en donde la sede dos es considerada la matriz y está ubicada en las calles Ayacucho y Maldonado y es en donde se encuentra la población objeto de estudio. Además, es una Institución educativa Fiscal, que cuenta con un total aproximado de 60 docentes y 1030 estudiantes. En relación con los estudiantes de básica superior conforman un total de 296 alumnos

Para realizar la descripción del área o grupo de estudio se tomará en cuenta los recursos tecnológicos de Google Maps, en donde se puede ubicar la dirección exacta de la Unidad Educativa objeto de análisis.

Figura 3.

Ubicación de la Unidad Educativa Cristóbal Colón



Fuente: Google maps

En este estudio la población de interés fueron alumnos de octavo año de la Institución Cristóbal Colón, grupo conformado de 50 estudiantes de los cuales son 22 mujeres y 27 hombres con rangos de edades comprendidas entre 11 y 15 años. Adicional se tomó en cuenta la opinión de dos docentes pertenecientes al área de inglés, que imparten clases en la institución. Esta población tuvo particularidades importantes como la estimulación por la clase, motivación en el aprendizaje, etc. Se caracterizó por la participación, el respeto, la crítica, la reflexión, la cooperación, el interés por aprender, las buenas relaciones y el trabajo en equipo, debido a que la población objeto de estudio no supera las 300 personas se procedió a trabajar con el total de los estudiantes.

3.2 Enfoque y tipo de investigación

Enfoques

La investigación se realizó mediante un enfoque mixto, tomando como consideración los objetivos planteados. Logrando con esta metodología asemejar el grado de incidencia que tiene la utilización de la gamificación en el fortalecimiento del vocabulario inglés, así como las ventajas y desventajas. Acorde a esta modalidad diremos que este método se lo emplea con la necesidad de generar respuestas a muchas interrogantes presentadas en la investigación. (Ortega, 2018).

La investigación mixta se describe a la recolección, estudio e interpretación de todos los datos tanto cuantitativos, cualitativos y de observación los cuales sean de relevancia en la investigación con la finalidad de comprobar la idea a defender. De este modo en la presente investigación se empleó este proceso debido a que se realizaron análisis cuantitativos como cualitativos resultados de entrevistas a docentes de la materia, así como las fichas de observación que se realizaron a la población de estudio.

Enfoque Cualitativo

En este sentido (Sampieri, 1998) menciona que "La investigación cualitativa, por un lado, sugiere que los observadores justos e idóneos pueden comunicar de manera imparcial, clara y precisa sobre sus propias reflexiones y las experiencias de otros sobre el mundo social". (p.145). Los autores abordan sujetos reales, es decir, individuos reales que existen en el mundo y pueden proporcionar cierto grado de información sobre sus propias experiencias, opiniones y valores, utilizando una variedad de entrevistas, historias de vida, estudios de casos, análisis de documentos, etc.

Por otra parte, la investigación cualitativa se encuentra, entre las cualidades claves del investigador, centradas en las competencias y calificaciones, relacionadas con la objetividad, claridad y precisión con que debe trabajar el investigador. Además, se debe enfatizar que estas cualidades no solo son útiles para la investigación cualitativa, sino que son relevantes para todos los procesos de investigación. También se debe señalar que la investigación cualitativa requiere más que un simple “observador”. Esto es como si fuera la única manera de orientar el proceso de investigación en este sentido, sobre con la existencia de diversos métodos utilizados en este tipo de investigación.

La presente investigación realizó un enfoque cualitativo en el que se desarrolló la descripción de todas las características encontradas dentro de la población de estudio las mismas que aportaron a la comprobación de la idea a defender, también se consideró este enfoque ya que es el proceso mediante el cual facilita la obtención de información directa por parte de los expertos en el tema.

Enfoque Cuantitativo

Acorde a (Hernández *et al.*, 1991). "Los enfoques de investigación cuantitativa emplean conceptos globales positivistas, hipotéticos deductivos, objetivos, individualistas y orientados a resultados para explicar fenómenos específicos. Evoluciona más directamente a la tarea de verificar y probar teorías a través de pruebas de verificación y confiabilidad, aplicación de pruebas, entrevistas, cuestionarios y escalas para desarrollar actitudes y medidas objetivas Utiliza técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados." (p.192).

El concepto de investigación cuantitativa es característico del enfoque y permiten a los investigadores pensar que se reúnen en los efectos y no en el desarrollo mediante el cual se generan los datos de la encuesta en relación con ellos y es lo que la diferencia del enfoque cualitativo. En la investigación planteada se realizó enfoques cuantitativos debido a que se trabaja mediante un cuestionario estructurado el cual recogió datos con los cuales se pudo realizar el análisis de estos.

Tipo de investigación

Investigación descriptiva

Para recoger información a partir de los cuales se pueda realizar una investigación descriptiva en la que se muestre y describa el uso de la gamificación y su ayuda en mejorar el dominio del idioma inglés de los educandos de la institución Cristóbal Colón y de los cuales se pueda obtener información, Según (Tamayo, 2012) afirma que este tipo de investigación pretende explicar situaciones y hechos. Básicamente, no está interesado en confirmar explicaciones, probar ciertas hipótesis o hacer predicciones.

Investigación de campo

Para Arturo Elizondo López, la investigación de campo consiste en hechos que ocurren naturalmente en el entorno del investigador y las fuentes de datos basadas en hechos que +se generan para comprender los fenómenos, obteniendo datos de fuentes primarias, en este caso los alumnos de 8º año de básica superior, permitiéndonos ver cómo influye la gamificación en el refuerzo del vocabulario aprendido en el idioma inglés, según las definiciones el trabajo de campo es la acción en donde se recogen u obtienen datos directamente del objeto de estudio o de la situación en la que suceden los sucesos (datos primarios).

Investigación documental

Según (Morales, 2003) menciona que “la investigación documental tiene la particularidad de utilizar diversas formas de documentos escritos, como impresos, electrónicos, y no es una cosa”. (p.108). Adicional en la investigación se tomó en cuenta la investigación documental ya que se utilizó trabajos elaborados que sirvieron como soporte al presente trabajo, así como también se usaron documentos electrónicos, el testimonio de expertos en la utilización de gamificación en el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés, material impreso que apoyo y contribuyo a los fines planteados, tales como libros, revistas, periódicos, diccionarios, monografías, disertaciones y otros documentos.

3.3 Definición de variables

Variable Independiente

La gamificación como estrategia didáctica

Gamification es una palabra derivada del vocablo inglés "gamification". Este anglicismo fue usado en 2002 por Nick Pelling. Por otra parte (Marczewski, 2013) y definido como la aplicación de tropos de juegos a tareas del mundo real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y el compromiso de los involucrados. (Zichermann, y Cunningham, 2011) definen en su libro Gamification by Design: "un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas". (p.98).

Lee, Ceythan, Jordan-Cooley, y Sung (2013) argumentan que el uso adecuado de la gamificación ayuda a los estudiantes no solo como receptores de conocimiento sino también a involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje a través de la mecánica y la dinámica del juego. Los métodos antiguos de enseñanza y aprendizaje reciben un tono fascinante mediante nuevas experiencias y prácticas. Es importante observar más de cerca las actitudes de los estudiantes y los tipos de estudiantes a los que se dirige con su estrategia de gamificación, ya que los mecanismos y las dinámicas utilizadas dependerán directamente de estos factores.

Variable dependiente

El fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés

En este contexto (Garcia, 2018) señalan que lo primero que se debe hacer en el aprendizaje de un segundo idioma es el vocabulario, que es fundamental para la comunicación sin saber gramática y el cual contribuye al proceso de comunicación.

Citando a (WilKins, 2000) quien agrega mayor profundidad al tema al afirmar: "Sin gramática, se puede transmitir muy poco, pero sin vocabulario, no se puede transmitir nada" (p. 54). Como señala, un vocabulario limitado o deficiente afecta gravemente la capacidad para comprender, recordar y aprender, y podría decirse que interfiere al momento de comunicarnos con los demás, este trabajo es una herramienta útil para los profesores de lengua extranjera que deseen lograr la adquisición de vocabulario en sus estudiantes.

Scarcella (1994) por su parte, destaca que: A la hora de aprender palabras influyen varios factores como la atención, los conocimientos previos, el orden en el que se aprende cada palabra, la frecuencia y la madurez personal para aprender cada vez más el vocabulario progresivo. Las palabras se aprenden a partir de la psicolingüística, y la adquisición de vocabulario implica varias fases, incluida la fase de digitación, seguido del fortalecimiento de las palabras sobre otras palabras, y por último la de recuperación consiste en buscar palabras cuando sea necesario para comprender su significado, ya sea oralmente o por escrito.

Operacionalización de variables

Tabla 2.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE
Fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés (Variable Dependiente)	Adquisición de conocimientos lingüísticos	Enseñanza del vocabulario inglés	¿Cómo se desarrolla la enseñanza del vocabulario de inglés?	Encuesta	Cuestionario estructurado	Estudiantes de UECC
		Incremento de Vocabulario	¿Cómo incrementa su vocabulario del idioma inglés?			
		Fortalecimiento del vocabulario	¿Cómo fortalece el vocabulario del idioma?			
	Dominio de habilidades o destrezas	Speaking	¿Cómo desarrolla la habilidad del Speaking?	Encuesta	Cuestionario test diagnóstico	Estudiantes de UECC
		Writing	¿Cómo desarrolla la habilidad del Writing?			
		Listening	¿Cómo desarrolla la habilidad del Listening?			
Reading	¿Cómo desarrolla la habilidad del Reading?	Entrevista		Docentes de UECC		
Competencias Comunicativas	¿Los estudiantes cuentan con competencias comunicativas?					

La gamificación como estrategia didáctica. (Variable Independiente)	Necesidades comunicativas y tecnológicas	Competencias Tecnológicas	¿Los estudiantes cuentan con competencias tecnológicas?		Guion de entrevistas	
		Tipos de estrategias didácticas	¿Cuáles son las estrategias didácticas que se deben aplicar para la adquisición de un segundo idioma?			
	Estrategias didácticas	Actividades de gamificación	¿Las actividades de gamificación les incentivan a los estudiantes a mejorar su aprendizaje del idioma inglés?	Entrevista	Guion de entrevistas	Docentes de UECC
		Aprendizaje de una nueva lengua	¿Cómo aprende una nueva lengua?			
		Dinámicas	¿Cuáles son las dinámicas que deben aplicarse para el aprendizaje del idioma inglés?			
		Mecánicas	¿Cómo las mecánicas de los juegos motivan el aprendizaje del idioma inglés?			
		Elementos motivacionales			Entrevista	Guion de entrevistas
		Componentes	¿Cuáles son los componentes de la gamificación?			

3.4 Procedimientos

Fase 1. Conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón.

Se utilizó la técnica de la entrevista a profundidad a 2 docentes que dictan la materia de inglés en la Unidad Educativa Cristóbal Colón con un guion de entrevista (Anexo B) el cual fue diseñado con las dimensiones correspondientes al rol docente, gamificación en la enseñanza de un nuevo idioma, herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, los cuales tuvieron la finalidad de determinar la utilización actual de la gamificación en la enseñanza del idioma inglés.

Se procesaron las entrevistas con la finalidad de realizar un análisis descriptivo de la información obtenida con el objetivo de conocer la situación en el campo docente, en el que se pudo evidenciar las características de las falencias o aciertos en el proceso de enseñanza.

Fase 2. Diagnóstico de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón para su fortalecimiento con el uso de la gamificación

Para poder determinar el conocimiento de vocabulario de los 50 estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón se utilizó la técnica de test diagnóstico acorde al Marco Común Europeo en un nivel A1 (Anexo E), a través de Microsoft Forms para determinar sus conocimientos en cuanto a vocabulario acorde a su año básico. Los mismos que se dividieron en cuatro categorías que son: ropa, pronombres, partes del cuerpo y nacionalidades. Los resultados se expresan en frecuencia y porcentaje de aprendizaje en relación con la escala cualitativa y cuantitativa de calificaciones.

Se procesó la información con la herramienta tecnológica Forms la misma que permitió realizar un análisis sintético de la situación actual del conocimiento del vocabulario inglés de los estudiantes objeto de estudio.

Acorde a (EDUCACIÓN, 2016, pág. 8), el Art. 193, del Reglamento General a la LOEI para superar cada nivel, el estudiante debe demostrar que logró “aprobar” los objetivos de aprendizaje en el área de conocimiento fijados para cada uno de los niveles y subniveles del Sistema de Educación. El rendimiento académico para los estudiantes de

básica superior se expresa a través de la siguiente escala de calificaciones: Domina los aprendizajes 9-10, Alcanza los aprendizajes 7-8,99, Próximo a alcanzar los aprendizajes 4,01-7,99, No alcanza los aprendizajes menor a 4

Fase 3. Elaboración de estrategias didácticas de gamificación, para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad educativa Cristóbal Colón

Mediante el método inductivo y deductivo se empezó por el análisis de forma general de toda la información sustento de la investigación para posteriormente pasar a un análisis particular o específica en donde se logró identificar características, comportamientos, y actividades que se presentaron en la población objeto de estudio durante la investigación

Acorde a los resultados que se pudieron encontrar en la fase 1 y 2 se adaptó esta fase a elaborar estrategias didácticas de gamificación, tomando en cuenta principalmente: **Plataformas de aprendizaje basadas en juegos, Simulaciones virtuales, Juegos de lenguaje interactivos, y Desafíos colaborativos.** Los mismos que permitirán mejorar el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés del estudiante, porque permiten que los contenidos sean más dinámicos, divertidos, animados y participativos.

3.6. Consideraciones bioéticas

Al tratarse de una población en un rango en etario de 11 a 15 años se consideró necesario realizar el consentimiento informado de los padres de familia a través de un documento escrito o de forma verbal detallando el objetivo y propósito del proyecto mismo que será encontrado en la sección de anexos.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados y Discusión

Fase 1. Conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón.

Los docentes entrevistados poseen una experiencia de mediano plazo en el ámbito educativo oxilan en edades entre 30 a 40 años, con una preparación académica de tercer nivel con títulos en Educación mención Inglés e Ingeniería con suficiencias de C1 en el idioma Inglés.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje son las estrategias adoptadas por los docentes las que generan una orientación específica y las que ayudan con el proceso del mismo a los estudiantes. Así lo mencionan los docentes entrevistados:

E1: Las estrategias de gamificación son útiles y prácticas las cuales fomentan el interés por aprender de mis estudiantes y que puedan trabajar en forma individual o grupal reforzando su nivel de vocabulario inglés.

E2: La adaptación de este sistema (estrategias de gamificación) de juegos hacen mantener la atención de los alumnos y permite que mientras juegan vayan aprendiendo el uso y significado del vocabulario.

Al comparar las respuestas de los docentes acerca del conocimiento de las estrategias de gamificación se puede comparar la definición de Borrás (2015) el cual menciona que la gamificación en la educación es una moderna estrategia que emplea el juego y la tecnología como método para desarrollar de mejor manera los procesos de aprendizaje en cualquier área del conocimiento. Resulta similar el concepto que poseen los docentes entrevistados al tomar en cuenta que la gamificación busca mantener despierto el interés de los educandos al momento de aprender, el desarrollar actividades interactivas entre pares y actividades de competitividad permiten que los estudiantes mientras practican actividades lúdicas vayan formando su conocimiento de una manera divertida. Sin embargo, cabe señalar que en la mayoría de las instituciones fiscales no cuentan con las herramientas adecuadas para poner en práctica en su totalidad lo que concierne a la gamificación con plataformas online.

De acuerdo con los docentes entrevistados se concluye que los maestros poseen una definición clara de lo que hace referencia a estrategias de gamificación, de las cuales han tratado de adaptarlas como les fuese posible en la realidad educativa con recursos limitados. De la misma manera los maestros planifican y desarrollan una variedad de estrategias para mejorar la comprensión y adquisición de conocimientos de vocabulario inglés de los estudiantes y el desarrollo de habilidades productivas, tomando en cuenta que el desarrollo de este es de vital importancia al momento de comunicarse, es el vocabulario el conocimiento primordial que los estudiantes deben reforzar en su proceso de aprendizaje. Así lo mencionan los entrevistados

E1: Considero que el vocabulario es primordial para saber comunicarse, es por esta razón que surge la necesidad de reforzar en clase con la finalidad de que sepan la escritura y mantengan una buena pronunciación de las mismas.

E2: Si efectivamente el conocer o tener un amplio vocabulario permite el fácil desarrollo comunicativo en los estudiantes, esto conlleva que a mayor número de palabras aprendidas el estudiante será capaz de entender mejor, comunicarse, practicar, formular oraciones básicas

Las respuestas de los maestros entrevistados se asemejan a considerar que el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes ayuda a lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas e impulsan los planes de estudio actuales a conducir a mejores resultados en los estudiantes, los cuales permitan un aprendizaje significativo. Acorde a Barreras (2014). La importancia de enseñar vocabulario facilita el proceso de comunicación en un idioma extranjero y un vocabulario limitado reduce las oportunidades para interactuar efectivamente en un segundo idioma. De la misma manera al preguntar a los docentes acerca de su aplicación de gamificación dentro de sus clases manifiestan lo siguiente:

E1: No, como docente considero que no ha sido necesario esta utilización debido a que se puede perder el estilo y enfoque de lo que realmente necesitan aprender los estudiantes

E2: Si, ya que es muy importante para aprender el idioma.

Fase 2. Diagnóstico de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón para su fortalecimiento con el uso de la gamificación.

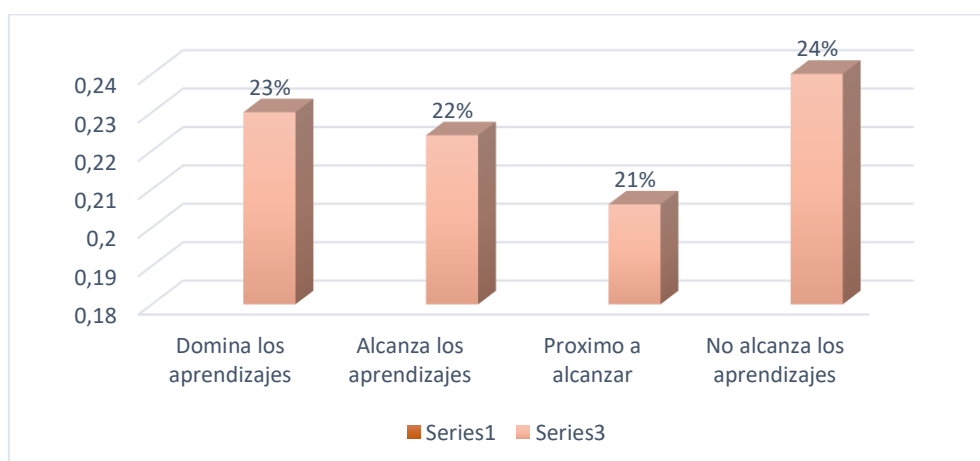
Se realizó una prueba diagnóstica mediante la utilización de la técnica de test diagnóstico de vocabulario básico en donde se consideraron tres categorías específicas: ropa, partes de cuerpo y nacionalidades acorde al Marco Común Europeo en un nivel A1 (Anexo E), estos resultados brindan percepción del conocimiento de los estudiantes de Octavos Años Básicos, mediante la medición cualitativa de calificaciones estipulada por el Sistema de Educación Nacional.

Acorde a (Educación, 2016, pág. 8), el Art. 193, del Reglamento General a la LOEI para superar cada nivel, el estudiante debe demostrar que logró “aprobar” los objetivos de aprendizaje en el área de conocimiento fijados para cada uno de los niveles y subniveles del Sistema de Educación. El rendimiento académico para los estudiantes de básica superior se expresa a través de la siguiente escala de calificaciones: Domina los aprendizajes 9-10, Alcanza los aprendizajes 7-8,99, Próximo a alcanzar los aprendizajes 4,01-7,99, No alcanza los aprendizajes menor a 4

1. Sobre el conocimiento de vocabulario de los estudiantes de octavo año básico

Figura 4.

Conocimiento de vocabulario de los estudiantes



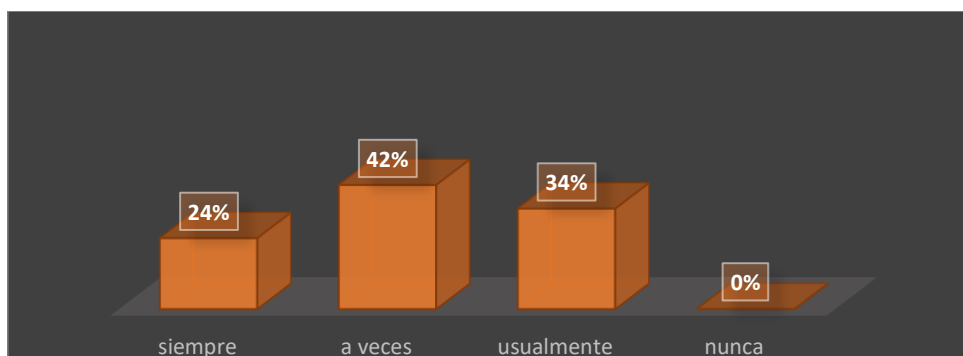
El aprendizaje de vocabulario del idioma inglés es la base para poder expresarse y comunicarse efectivamente. Aprender y dominar el vocabulario en inglés permite comprender y expresar con mayor precisión ideas que son importantes para comunicarse con hablantes nativos y usar el inglés en situaciones cotidianas, académicas o

profesionales. (Garcia, 2018). Considerando que la adquisición de vocabulario conlleva a la práctica constante de palabras, los resultados de la encuesta en cuanto a práctica de vocabulario en los estudiantes en clases se obtuvieron los siguientes resultados:

2. Practica del vocabulario en las horas clase.

Figura 5.

Frecuencia de la práctica de vocabulario de los estudiantes



La práctica del vocabulario en los estudiantes de básica superior debe enfocarse en el desarrollo de las habilidades comunicativas las mismas que puedan contribuir en su proceso de aprendizaje de la lengua extranjera en este caso el idioma inglés. La instrucción se basa en lo que se practica, y el vocabulario inglés, solo mejora y aumenta con su utilización, esto quiere decir que solo practicando se consigue el resultado requerido (London, 2016) es por esta razón que los 50 estudiantes encuestados mencionan su criterio con respecto a la práctica de vocabulario realizada en clases el 42% el cual representa la mayoría realiza practica en forma ocasional del vocabulario Inglés, mientras que un 34% practica algo de vocabulario de frecuente. Y únicamente un 24% realizan una práctica habitual del léxico aprendido en clases. Por lo tanto, se mira la necesidad de la integración de estrategias de gamificación en la enseñanza de vocabulario en el idioma Inglés la misma que permita trabajar de forma más continua en clases, ya que con una escasa práctica del vocabulario no se puede desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

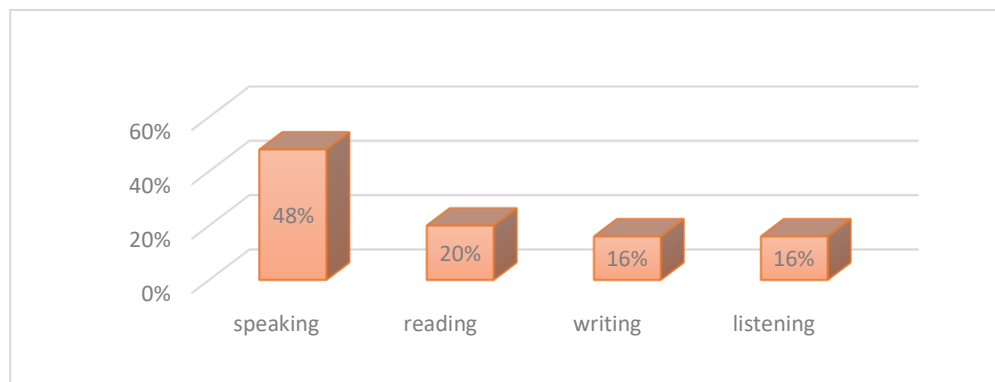
De la misma manera el aprendizaje del idioma Inglés está enfocado en el desarrollo de las destrezas fundamentales para la comunicación en este caso las habilidades productivas como es el Speaking y el Writing, las dificultades que presentan el desarrollo de las mismas están directamente asociadas a la adquisición de conocimiento del vocabulario y las estrategias de enseñanza- aprendizaje utilizadas por los docentes, así como lo

menciona London Acaademy (2016). La pronunciación es uno de los aspectos más complicados de aprender inglés, especialmente para aquellos que nunca han practicado inglés. Una vez que entras en el terreno de la conversación, la comunicación puede volverse muy difícil. Un léxico es el perfecto manejo de la terminología fonética, y esto solo sucede si adquieres buenas habilidades a través de las mejores estrategias de aprendizaje.

3. Dificultades de los estudiantes en el desarrollo de habilidades en el idioma inglés.

Figura 6.

Dificultad en desarrollar las habilidades – Skills de los estudiantes



Frente a esto los 50 estudiantes encuestados mencionan lo siguiente: el 48% opinan que la habilidad con mayor dificultad en el aprendizaje del idioma Inglés es el Speaking, para el 20% de los encuestados considera que la habilidad del Reading es la que les presenta mayor dificultad de aprendizaje; en igual porcentaje el 8% de los encuestados menciona que las habilidades de Writing y Listening son las de mayor dificultad. Por lo tanto, se puede deducir que la mayoría de los estudiantes presenta dificultad a la hora de comunicarse, por lo cual se considera necesario la implementación de estrategias de gamificación las misma que incentiven el desarrollo del vocabulario la misma que faciliten el desarrollo de esta habilidad.

Fase 3. Elaboración de estrategias didácticas de gamificación, para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica de la Unidad educativa Cristóbal Colón.

Aprender idiomas significa crear nuevas necesidades y representaciones comunicativas en el espacio interactivo de los sujetos involucrados. De esta forma (Sanchez, 2007) confirma que el método de enseñanza que utiliza el docente es un componente importante y fundamental que puede cambiar el clima del aula y la actitud de los estudiantes. En este sentido (Kapp, 2012) sugiere que la enseñanza de otro idioma debe estar bien apoyada. Aprender estrategias para promover el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir). Tomando en cuenta estas definiciones se puede decir que los docentes están de acuerdo con ello.

E1: Como docentes estamos enfrentados a cambios significativos en la enseñanza, conforme avanza la tecnología debemos estar a la par en estos cambios, y que mejor si adaptamos estos cambios para la mejora nuestras técnicas.

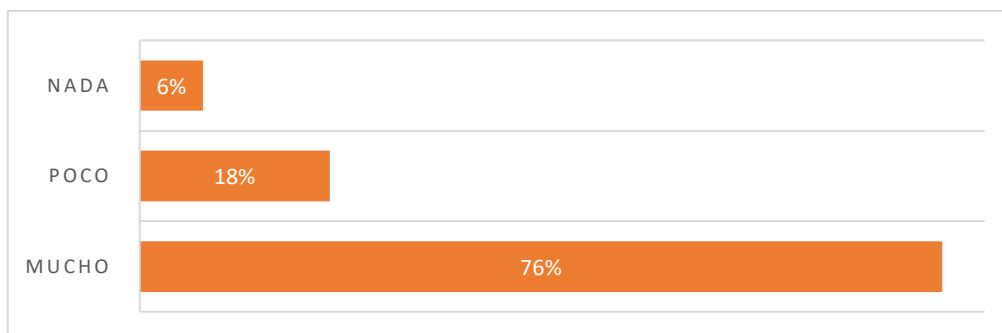
E2: Estar en constante capacitación sobre nuevas metodologías las mismas que nos ayuden en nuestro proceso de enseñanza.

Así también los estudiantes de octavos años opinan al respecto de la utilización de nuevas estrategias que puedan mejorar en ellos el aprendizaje de la siguiente manera, En relación a esta pregunta el 76% de los estudiantes encuestados manifiestan que les gustaría experimentar nuevas estrategias de aprendizaje del vocabulario inglés, de la misma manera el 18% presentan poco interés en que los docentes empleen nuevas estrategias de enseñanza y solo el 6% estaría en desacuerdo en que el docente emplee nuevas estrategias. En conclusión, con estos resultados se puede decir que la mayoría de los estudiantes necesitan un nuevo sistema de enseñanza el cual contenga estrategias de gamificación llamativas para generar aprendizaje.

4. Apreciación en preferencias de implementación de nuevas estrategias de enseñanza.

Figura 7.

Interés por conocer nuevas estrategias



Así mismo los docentes entrevistados manifestaron su opinión acerca del aprendizaje con la inmersión de procesos lúdicos o juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la siguiente forma:

E1: Con respecto a esto considero que los juegos son una de las herramientas con las que mejor se obtiene resultados para que haya una motivación permanente del aprendizaje de un nuevo idioma

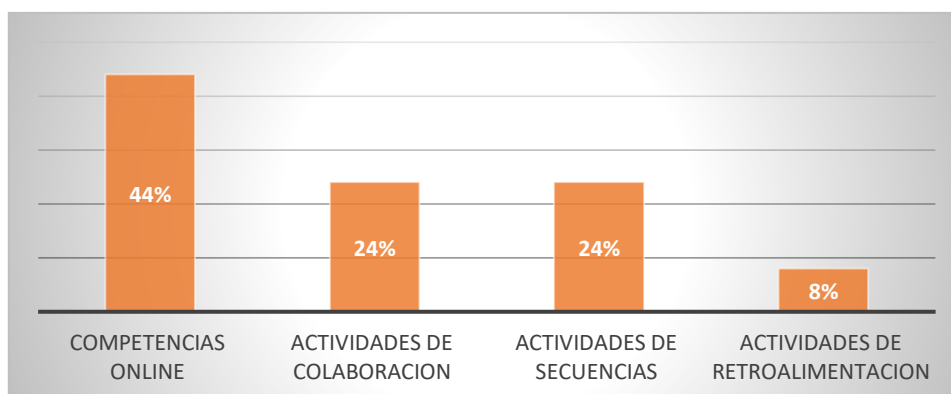
E2: Son importantes, ya que el estudiante se divierte, sale de esa cotidianidad, realiza una actividad diferente la cual lo mantiene ocupado, interesado y motivado en aprender

La gamificación, es un mecanismo de enseñanza basado en los juegos que despierta interés en los estudiantes y promueve su aprendizaje. Al preguntar a 50 estudiantes de octavos años de básica superior sobre sus gustos en cuanto al aprendizaje con gamificación manifestaron lo siguiente. El 44% de los estudiantes les gustaría aprender mediante competencias en línea, el 24% con actividades de colaboración entre pares y las actividades de secuencias, es decir por niveles y el 8% con actividades de retroalimentación. Estos resultados nos dan la pauta para generar estrategias de gamificación las mismas que brinden mejores aprendizajes del vocabulario del idioma Inglés.

5. Preferencias en la utilización de gamificación de los estudiantes.

Figura 8.

Estrategias de gamificación que les gustaría a los estudiantes



Tomando en cuenta estos resultados y asociándolos a las necesidades tanto de estudiantes y docentes en generar nuevas estrategias, finalmente al mencionar a docentes si estuviese de acuerdo en tener una guía de estrategias de gamificación las mismas que ayuden al proceso de enseñanza aprendizaje del vocabulario del idioma inglés, manifiestan lo siguiente;

E1 Consideró que sería bueno conocer una estrategia más como la que usted nos menciona la gamificación con el conocimiento adecuado de esta estrategia la podríamos aplicar dentro de mis clases con la finalidad de obtener buenos resultados.

E2 Sería estupendo conocer y estar en constante capacitación sobre nuevas metodologías las mismas que nos ayuden en nuestro proceso de enseñanza

CAPÍTULO V

PROPUESTA

GAMIFICACIÓN EN EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO INGLÉS



By: Deicy Cumbal

1. Introducción

Estamos en pleno apogeo con el uso de nuevos métodos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación y la inclusión de elementos para mejorar la experiencia lúdica de la enseñanza y el aprendizaje. El uso del juego o sus elementos en relación con la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras tiene como objetivo cambiar el comportamiento de los estudiantes hacia el aprendizaje de la lengua meta; por ejemplo, motivarse para crecer y aprender a ser significativo y sostenible. Sin embargo, para lograr este objetivo es necesario analizar previamente las características contextuales, considerar los objetivos del currículo y, sobre todo, considerar las necesidades especiales de los estudiantes.

Las estrategias didácticas de gamificación son enfoques pedagógicos que combinan elementos y principios del juego en la enseñanza y el aprendizaje. Estas estrategias tienen como objetivo motivar a los estudiantes, promover la participación y mejorar la retención de conocimientos a través de técnicas y dinámicas de juego que transforman el aprendizaje al agregar elementos motivacionales y lúdicos que aumentan la participación, el compromiso y la diversión de los estudiantes, así como mejorar el conocimiento y las habilidades. (Gonzales, 2016). Por otra parte, FONCUBIERTA (2014) menciona que la inclusión de elementos de juego “pretende solucionar problemas como la distracción, la pasividad, la incomprensión o la dificultad para involucrar al alumno”. Las actividades gamificadas pueden beneficiar mucho, porque el “disfraz” de aprender jugando les da a los alumnos un ambiente relajado donde no hay miedo, sino oportunidad. sobre el logro de objetivos, la gestión de su propio aprendizaje y la participación en algo.

2. Antecedentes

La gamificación en el ámbito de la educación ha dado un gran aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje y para dar sustento a esta afirmación se encuentra el trabajo denominado “La gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del idioma inglés” presenta de manera práctica y sencilla las ventajas del uso de juegos para mejorar la calidad de la enseñanza del idioma inglés de “Emilio Abadi”. De la ciudad de Azogues, donde fue existe poca participación y cooperación de los estudiantes en el aprendizaje de esta lengua extranjera. Al utilizar la gamificación, hay siete elementos clave a considerar que conectan y al mismo tiempo forman los vínculos necesarios para asegurar la efectividad y el significado de todo el proceso: propósito, diseño, desafíos, niveles, normas, avatar y recompensas para los usuarios. estudiantes exitosos. (Timbe, *et al*, 2020). Finalmente, el trabajo titulado “La gamificación como estrategia de enseñanza del idioma inglés” menciona que la educación es uno de los elementos básicos de la sociedad, por lo que su implementación debe utilizar métodos que ayuden a estimular el aprendizaje de los estudiantes, basados en prácticas efectivas tanto a nivel interno como externo. en el aula utilizando estrategias que les permitan adquirir conocimientos sólidos y aplicables individualmente. Así, el propósito de este trabajo es mostrar la importancia del juego como técnica de enseñanza, encontrar la manera de involucrar a los estudiantes, mantener una atención activa y una participación continua en el aprendizaje. (Tigua, *et al*, 2021)

3. Justificación

La gamificación en el ámbito educativo se ha convertido en una estrategia didáctica indispensable debido a varios beneficios que presenta al momento del proceso de enseñanza- aprendizaje, la importancia de la aplicación de esta metodología en el fortalecimiento del vocabulario inglés es debido a que hace que el aprendizaje sea más interesante, motivador y atractivo. Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades, retener información y colaborar de manera efectiva, lo que promueve un aprendizaje más significativo y sostenible. De esta manera se estaría rompiendo los esquemas tradicionales de enseñanza que en la actualidad no generan resultados positivos en los educandos, ya que la mayoría de estos han perdido el interés por aprender

En definitiva, se puede decir que el uso de la gamificación se ha convertido en algo necesario a implementar en la educación debido a sus grandes beneficios como son el aumentar la motivación, fomentar la participación, el aprendizaje significativo, mejorar la retención de conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar la cooperación y la competencia amistosa. Estas ventajas contribuyen a un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y eficaz, de esta manera los estudiantes mientras se divierten van construyendo conocimientos de manera involuntaria esto debido a que, a través del juego, las actividades y los desafíos se pueden adaptar para satisfacer las necesidades o fortalecimientos individuales de los estudiantes en diferentes temas específicos, esto con la ayuda de la retroalimentación que son elementos claves de esta estrategia.

Finalmente, la gamificación se la considera trascendente porque puede cambiar significativamente la forma en que se enseña y aprende en diferentes contextos, va más allá de los métodos de enseñanza tradicionales y ofrece un enfoque dinámico y efectivo para motivar, involucrar y mejorar a los estudiantes, la gamificación puede transformar la educación y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual.

4. Factibilidad

La viabilidad de implementar una estrategia de gamificación depende de varios factores: como el establecimiento de objetivos claros de lo que quiere lograr con esta estrategia. En este caso se lo utilizara con la finalidad de fortalecer el conocimiento de vocabulario de los estudiantes de octavos años, y se considera que con esta aplicación de podría ver aumentar la participación de los estudiantes, promover el aprendizaje, aumentar la productividad o fomentar ciertos comportamientos. De la misma manera se lo considera factible debido a que se está tomando en consideración aspectos importantes como el comprender las características y motivaciones de los estudiantes para desarrollar una estrategia de juego relevante y atractiva.

Así también esta estrategia cumple con el diseño adecuado el cual incluye identificar los elementos y mecánicas del juego que mejor se adapten al contexto, como recompensas, desafíos, competencias, niveles, comentarios, etc. Además, de poseer experiencias de juego intuitiva, clara y atractiva para los usuarios. Por otro lado, la tecnología y recursos a menudo implica el uso de tecnología, como aplicaciones móviles, plataformas en línea o sistemas de seguimiento del progreso. Se considero importante evaluar la disponibilidad de los recursos técnicos necesarios y considerar su implementación en relación con las metas trazadas.

5. Objetivos

Objetivo General

Proponer actividades interactivas utilizando la gamificación como estrategia para la mejora del vocabulario de ingles

Objetivos específicos

- ✓ Diseñar actividades utilizando la gamificación como estrategia para el fortalecimiento del vocabulario inglés

6. Fundamentación teórica

Autores como Zichermann y Cunningham (2011) argumentan que "la gamificación implica el uso de mecanismos, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas" (p.88). De esta manera, la gamificación comenzó a ser considerada como una estrategia interesante en entornos que no son de entretenimiento y aplicaciones diseñadas para estimular y crear los aspectos positivos que suelen traer los juegos, pero esta vez con un propósito específico.

Por otro lado (Borrás, 2015) dice que existen varias formas de explicar la gamificación, dando como resultado diferentes definiciones. Están de acuerdo en que la gamificación es la aplicación de características y elementos del juego en contextos que no son de entretenimiento para influir en el comportamiento, involucrar y motivar a las personas para lograr diferentes objetivos según el contexto del juego, esto significa que el juego es una estrategia implementada en el aula para aprender y enriquecer los conocimientos de los estudiantes, crear motivación y estimular la creatividad.

En conclusión, la gamificación es una estrategia efectiva en la enseñanza y el aprendizaje, en este caso de lengua extranjera, fomentando así la participación e innovación en el aula a través de diversas actividades pedagógicas y enriquecedoras en el proceso de aprendizaje. También se enfatiza la capacidad de implementar una estrategia basada en TIC y no TIC, por lo que se define como un elemento divertido y atractivo para los estudiantes involucrados. Cabe señalar que la gamificación se destaca con principios como la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo, sin olvidar la innovación y la intención de crear nuevos conocimientos y lograr los resultados deseados y exitoso

Unit # 1: *I am wearing*

Lesson A: Clothes and Accessories

Nombre de la estrategia: *Uso de plataformas interactivas*

Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes interactuar usando plataformas interactivas y al mismo tiempo desarrollar vocabulario en Inglés, además ayuda al desarrollo de pensamiento crítico de los estudiantes.

Objetivo: Aprendizaje de prendas de vestir en Inglés

Tiempo: 60 min

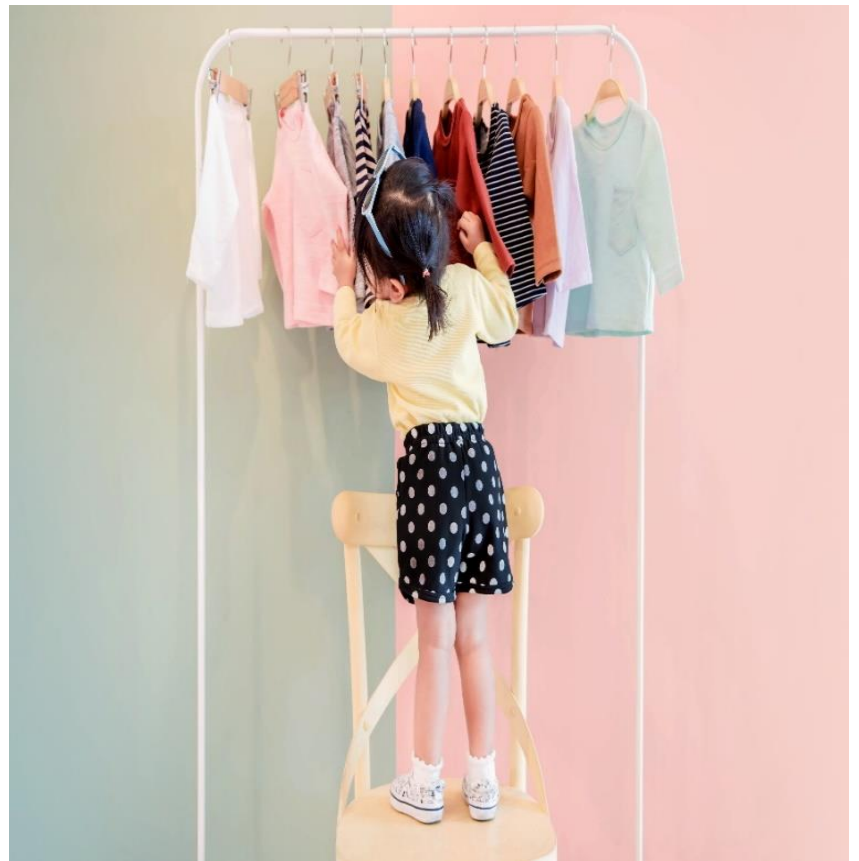
VOCABULARY KEY:

- Coat
- Dress
- Hat
- Jacket
- Pants
- Scarf
- Shirt
- Shoes
- Sweater
- T-shirt

Grammar structure:

It is

They are



Virtual platforms:



Wordwall



Extra material: Flashcards



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando el link, ver el video acerca de vocabulario de ropa más común en Inglés y escribir las prendas de vestir que observo en el video. Luego compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

Link: https://youtu.be/CdUjW5t-akl8?si=xslR-JH-4bl2AqN_X

PRESENTACIÓN:

- **Vocabulary:** Coat, dress, hat, jacket, pants, scarf, shirt, shoes, sweater, t-shirt
- **Grammar structure:** It is (singular), They are (plural)

- a) Con la ayuda de flashcards, introducir el nuevo vocabulario (10 palabras) relacionando la imagen con la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
- b) Explicar el uso de las estructuras It is y They are empleando el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia.

It is singular			They are plural	
It is a sweater	It is a t-shirt	It is a coat	They are shoes	They are pants

- c) Solicitar a los estudiantes realizar las actividades de completar el cuadro y escribir algunos ejemplos con la estructura y vocabulario enseñado.
- d) Solicitar a los estudiantes ingresar en los links y realizar las actividades propuestas
- Matching; <https://www.liveworksheets.com/w/en/social-science/67180>
- Crossword (Actividad opcional); <https://www.liveworksheets.com/w/es/ingles/800820>

PRÁCTICA:

- a) Con la utilización de la plataforma "Wordwall" y usando el link, realizar las actividades propuestas
- b) Revisar las respuestas con todo el grupo
- c) Dar un feedback si es necesario.

Link: <https://wordwall.net/es/resource/56299825>

PRODUCCIÓN:

Pair work:

- a) Dividir a los estudiantes en parejas, escribir y socializar con la clase las prendas de vestir que llevan puesto el compañero/a con la finalidad de reforzar la relación del objeto y la palabra.
- b) Los estudiantes representan mediante oraciones el atuendo que llevan puesto otro compañero de clase sin decir el nombre del mismo. Los demás compañeros deberán adivinar quien es esa persona. (Actividad opcional)

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

- a) Dividir a los estudiantes en parejas.
- b) Usando el link, ingresar a la plataforma Quizziz e introducir el código proporcionado.
- c) Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: https://quizizz.com/admin/quiz/60b786cde3a242001f6eccb8?source=quiz_share



Mirar el video y escribir las prendas de vestir conocidas. Prestar atención a la escritura y pronunciación de cada palabra.

WARM UP ;



Coat
shirt



Grammar!










It is (singular - solo una)	They are.... (plural - más de una)
It is a t-shirt 	They are t-shirts 

Clasifique las siguientes prendas de vestir acorde con su uso



it is a _____

they are _____

-  hat
-  socks
-  sock
-  shoe
-  shoes
-  skirt
-  pants
-  gloves
-  glove



My turn!

Escribir tres oraciones usando It is y They are con las prendas de vestir que se mostraron en el video.

1	1
2	2
3	3



Practice!

Usando el link, ingresar a Wordwall y realizar la actividad.



Wordwall

Link: <https://wordwall.net/es/resource/56299825>

✓ Con el siguiente link, realizar la actividad de aparejamiento.

Link: <https://www.liveworksheets.com/w/en/social-science/67180>



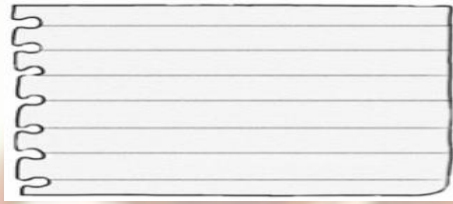
✓ Mira las fotografías e identifica las prendas de vestir. Investigar si encuentra una nueva prenda de vestir.





Pair work!

Mirar a tu compañero/a y escribir oraciones sobre las prendas de vestir que lleva puesto.



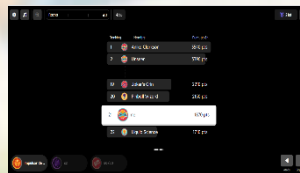
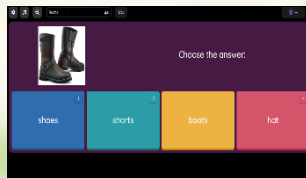
Activity

Únete al siguiente link;

https://quizizz.com/admin/quiz/60b786cdc3a242001f6cccb8?source=quiz_share

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.



Unit # 1: *I am wearing*

Lesson B: COLORS

Nombre de la estrategia: *Simulaciones virtuales*

Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite simulaciones virtuales o juegos de rol que brinda a los estudiantes experiencias auténticas de aprendizaje de idiomas. Por ejemplo, los estudiantes pueden participar en conversaciones virtuales o simulaciones en las que necesitan usar el inglés para navegar a través de diferentes escenarios o lograr objetivos específicos.

Objetivo: Desarrollar el aprendizaje de 10 palabras de vocabulario inglés acerca de la ropa

Tiempo: 60 min

VOCABULARY KEY:

- Red coat
- Pink dress
- Blue hat
- Yellow jacket
- Black pants
- Green scarf
- Brown shirt
- White shoes
- Gray sweater
- Orange t-shirt



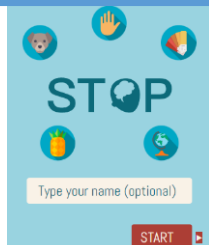
Grammar structure:

My favorite is

My favorite are

Virtual platforms:

Extra material: Flashcards



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando el link, ver el video acerca de vocabulario de colores más común en Inglés y escribir las prendas de vestir que observo en el video. Luego, mediante el liveworksheet realizar la actividad, finalmente compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

Link: <https://youtu.be/c09wkChWnWY>

Link: <https://www.mundoprimeria.com/recursos-ingles/colores-ingles>

PRESENTACIÓN:

- **Vocabulary:** red coat, pink dress, blue hat, yellow jacket, black pants, green scarf, brown shirt, white shoes, gray sweater, orange t-shirt
 - **Grammar structure:** is (singular), are (plural)
- Con la ayuda de flashcards, introducir el nuevo vocabulario (10 palabras) relacionando la imagen con el color, la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
 - Explicar el uso de las estructuras **is y are** empleando el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia

My favorite + substantive + is + adjective (color) ... (singular - solo una)	My favorite + substantive + are + adjective (color)... (plural - más de una)
My favorite sweater is a gray My favorite T-shirt is an orange My favorite coat is a red	My favorite shoes are white My favorite pants are blacks

- Solicitar a los estudiantes realizar las actividades de llenar la worksheet y escribir algunos ejemplos con la estructura y vocabulario enseñado.

PRÁCTICA:

- Con la utilización de la plataforma "STOP" y usando el link, realizar las actividades propuestas
- Revisar las respuestas con todo el grupo
- Dar un feedback si es necesario.
- Usando el link realizar la actividad de liveworksheet

Link: <https://idiomas.gcfglobal.org/es/curso/ingles/juegos/vocabulario-en-ingles/>

Link : <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/188580>

PRODUCCIÓN:

Pair work:

- Dividir a los estudiantes en grupos, escribir y socializar con la clase las prendas de vestir con su respectivo color que llevan puesto el compañero/a con la finalidad de reforzar la relación del objeto y la palabra.
- Los estudiantes describen oralmente la prenda de vestir que llevan puesto otro compañero de clase sin decir el nombre del mismo. Los demás compañeros deberán adivinar qué prenda es y de quién es esa persona. (Actividad opcional)

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

- Dividir a los estudiantes en parejas.
- Usando el link, ingresar a la plataforma Quizziz e introducir el código proporcionado. Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: https://quizziz.com/admin/quiz/65107c9bb13188601f221a32?source=quiz_share



Mirar el video y encuentra en la sopa de letras los colores conocidos. Prestar atención a la escritura y pronunciación de cada palabra.

WARM UP!



✓ Usando el link ingresar y realizar la actividad

Link; <https://www.mundoprimary.com/recursos-ingles/colores-ingles>



GRAMMAR!

My favorite + **substantive** + is +
+ **adjective** (colour)
(singular - solo una)

My favorite + **substantive** + are +
adjective (color).... (plural - más
de una)

My favorite cap is a **blue**



My favorite shoes are **red**



Clasifique las siguientes prendas de vestir acorde a su color y su uso gramatical

Clothes & Colors Vocabulary

1. Read, find and match.

- (1) It's a red blouse.
- (2) They're blue shorts.
- (3) It's a green cap.
- (4) It's a purple shirt.
- (5) It's a pink-dress.
- (6) They're brown pants.
- (7) They're grey socks.
- (8) It's an orange skirt.
- (9) It's a black hat.
- (10) It's a yellow T-shirt.
- (11) They're white and red sneakers.





MY TURN!

Escribir tres prendas de tu color favorito usando **My favorite is + Adjective (color)** y **My favorite are + adjective (color)** puedes utilizar los colores del video.

1	1
2	2
3	3



PRACTICE!

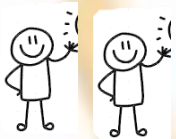
Usando el link, ingresa a **STOP HAND** y realizar la actividad

Link: <https://idiomas.gcfglobal.org/es/curso/ingles/juegos/vocabulario-ingles/>



✓ Con el siguiente link, realizar la actividad de escuchar y seleccionar la opción correcta.

Link: <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/188580>



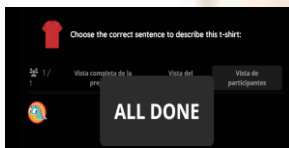
GROUP WORK!

Mirar a tu compañero/a y escribir característica de color sobre las prendas de vestir que llevan puesto.

- ✓ Luego observa una prenda de vestir, menciona características de color, e intenta que tus compañeros adivinen tu prenda seleccionada.



EVALUATION



Únete al siguiente link;
https://quizizz.com/admin/quiz/65107c9bb13188601f221a32?source=quiz_share

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.

Unit # 1: *I am wearing*

Lesson C: What are you wearing?

Nombre de la estrategia: *Retos cooperativos*

Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes trabajar juntos en equipos o grupos para resolver desafíos relacionados con el idioma o completar tareas. Los desafíos colaborativos fomentan la comunicación, el trabajo en equipo y las habilidades de resolución de problemas al tiempo que crean una sensación de camaradería entre los estudiantes.

Objetivo: Describir el atuendo que llevan puesto

Tiempo: 60 min

VOCABULARY KEY:

- Wearing red coat
- Wearing pink dress
- Wearing blue hat
- Wearing yellow jacket
- Wearing black pants
- Wearing green scarf
- Wearing brown shirt
- Wearing white shoes
- Wearing gray sweater
- Wearing orange t-shirt

What are you wearing?



- A I'm wearing A COAT, JEANS and SHOES.
- B I'm wearing A SHIRT, A SKIRT and BOOTS.
- C I'm wearing A COAT, A DRESS and SHOES.

Grammar structure:

I am wearing

She is wearing

They are wearing

Virtual platforms:



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando el juego twister recordar el vocabulario de colores más común en Inglés, luego compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

PRESENTACIÓN:

- **Vocabulary:** red coat, pink dress, blue hat, yellow jacket, black pants, green scarf, brown shirt, white shoes, gray sweater, orange t-shirt
 - **Grammar structure:** is wearing (singular), are wearing (plural), am wearing
- a) Con la ayuda de flashcards, identificar el vocabulario (10 palabras) relacionando la imagen con el color, uso gramatical, la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
- b) Explicar el uso de las estructuras **am, is y are** empleando el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia.

Sujeto+ is+ wearing+ adjective (color)+ substantive.	Sujeto+ are+ wearing+ adjective (color)+ substantive.	Sujeto+ am + wearing+ adjective (color)+ substantive.
She is wearing a gray sweater He is wearing an orange T-shirt It is wearing a red coat	You are wearing white shoes We are wearing black pants They are wearing a yellow jacket	I am wearing a pink dress

- c) Solicitar a los estudiantes realizar las actividades de llenar la worksheet y escribir algunos ejemplos con la estructura y vocabulario enseñado.

PRÁCTICA:

- a) Con la utilización de la plataforma "EDUCAPLEY" y usando el link, realizar las actividades propuestas
- d) Revisar las respuestas con todo el grupo
- e) Dar un feedback si es necesario.
- f) Usando el link realizar la actividad de liveworksheet

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16150971-color_and_clothes_quiz.html

Link: <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/668245>

PRODUCCIÓN:

Group work:

- g) Dividir a los estudiantes en grupos, escribir y socializar con la clase las prendas de vestir con su respectivo color que llevan puesto el compañero/a con la finalidad de reforzar la relación del objeto y la palabra.
- h) Los estudiantes describen oralmente la prenda de vestir que llevan puesto otro compañero de clase sin decir el nombre del mismo. Los demás compañeros deberán adivinar qué prenda es y quién es esa persona. (Actividad opcional)

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

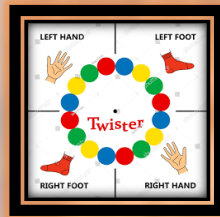
- a) Dividir a los estudiantes en parejas.
- b) Usando el link, ingresar a la plataforma Quizziz e introducir el código proporcionado.
- c) Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: https://quizziz.com/admin/quiz/6510e859b3774df93beeff19?source=quiz_share



WARM UP!

Sigue las instrucciones de la dinámica y toca con cualquier parte del cuerpo el color señalado.



GRAMMAR!

Sujeto+ is + **wearing** + (color)

She is wearing a **blue** shirt

Sujeto+ are + **wearing** + (color)

They are wearing **red** shoes

Sujeto + am+ **wearing**+ (color)

I am wearing **purple** coat

✓ Unete al siguiente link: y realizar la actividad

Link: <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/668245>

Clasifique las siguientes prendas de vestir acorde a su color y su uso gramatical





MY TURN!

Escribir algunos ejemplos utilizando la estructura gramatical.

Structure: Sujeto +verb to be (am, is, are) + wearing+ adjective (color)+ ropa

1	1
2	2
3	3



PRACTICA!

Usando el link, ingresa a EDUCAPLAY y realizar la actividad.

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16150971-color_and_clothes_quiz.html

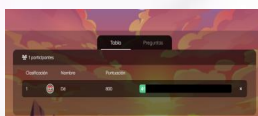


GROUP WORK!

En grupo describir 2 atuendos de vestir con su color existentes en el aula. Los demás compañeros deberán adivinar de quién es la persona.



EVALUATION



Únete al siguiente link;

https://quizizz.com/admin/quiz/6510e859b3774df93beeff19?source=quiz_share

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.
- 5.- Al finalizar la pantalla mostrara tu puesto en la tabla de clasificación.

Unit # 2: What do you do in a day?

Lesson A: habits and routines

Nombre de la estrategia: *Aprendizaje basado en la narrativa*

Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite introducir elementos narrativos en las lecciones del idioma inglés mediante la creación de narraciones o personajes de ficción relacionados con los temas que se enseñan. Los estudiantes pueden participar en actividades que les exigen escribir historias, dialogar o crear sus propios personajes, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más agradable y memorable.

Objetivo: Aprender el uso de 10 verbos comunes

Tiempo: 60 min

VOCABULARY KEY

- Get up
- Cry
- Play
- Study
- Listen
- Watch
- Check
- Do
- Drive
- sleep



Grammar structure:

First person

Third person

Virtual platforms:

Extra materials: flashcards



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando la dinámica de Simón dice, mencionamos acciones en inglés que los estudiantes deben realizar, luego compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

PRESENTACIÓN:

- **Vocabulary:** get up, cry, play, study, listen, watch, check, do, drive, sleep
 - **Grammar structure:** gets up, cries, plays, studies, listens, watches, checks, does, drives, sleeps
- a) Con la ayuda de flashcards, identificar el vocabulario (10 verbos) relacionando la imagen con la acción y uso gramatical, la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
 - b) Explicar el uso de las estructuras **s, es, ies** empleando el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia.

First Person (I, you, we, they)	Third Person (he, she, it)
Cry	Cries
Get	Gets
do	Does

- c) Solicitar a los estudiantes realizar las actividades de llenar la worksheet y escribir algunos ejemplos con la estructura y vocabulario enseñado.

PRÁCTICA:

- a) Con la utilización de la plataforma "TIKTOK", describir la rutina de un día
- b) Revisar las respuestas con todo el grupo
- c) Dar un feedback si es necesario.
- d) Dar lectura a la conversación y completar

PRODUCCIÓN:

Group work:

- d) Dividir a los estudiantes en grupos, hablar y socializar con la clase las rutinas de las mañanas con la finalidad de reforzar la relación del uso del verbo con las terceras personas, y primeras personas.
- e) Los estudiantes oralmente mencionan sus rutinas a la clase.

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

- a) Dividir a los estudiantes en parejas.
- b) Usando el link, ingresar a la plataforma Quizziz e introducir el código proporcionado.
- c) Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: https://quizziz.com/admin/quiz/651219b9b18ce846df438caf?source=quiz_share



Sigue las instrucciones de la dinámica Simón dice y realiza las acciones que se menciona.

WARM UP!

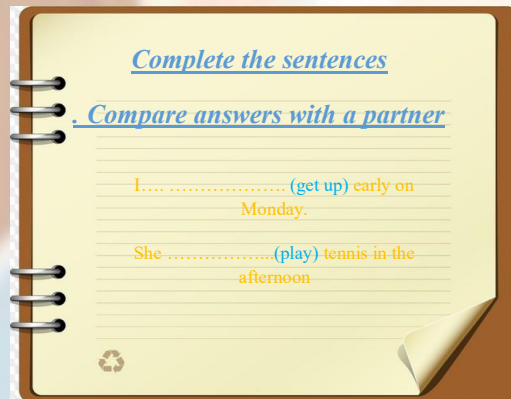


GRAMMAR!

SIMPLE PRESENT STATEMENTS

I get up late every morning	She gets up late every morning
You do your homework	He does his homework
They cry in the home	She cries in the home

Complete las oraciones aplicando las reglas del presente simple



MY TURN!

Escribir algunos ejemplos acerca de su rutina y la de su familia en las mañanas. Compare con sus compañeros

Structure: Sujeto +verb (acorde al Sujeto) + complemento

1	
2	
3	
4	



PRACTICA!

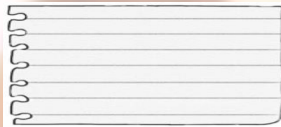
Usando la red social “tiktok” en el siguiente link realiza un story telling acerca de tu rutina de las tardes, en donde se pueda evidenciar modificaciones de tu voz, avatar, modificación de voz y demás características

Link: <https://www.tiktok.com/es/>



GROUP WORK!

En grupo hable acerca de las rutinas de las mañanas de usted, sus compañeros y sus familia e identifiquen el uso gramatical con terceras personas. Escriban algunas ideas para luego exponerlas ante la clase.



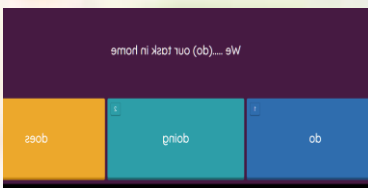
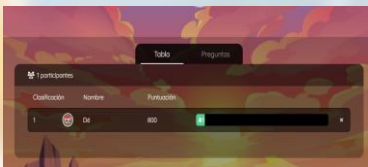
EVALUATION

Únete al siguiente link;

https://quizizz.com/admin/quiz/651219b9b18ce846df438caf?source=quiz_share

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.



Unit # 2: What do you do in a day?

Lesson B: I don't like

Nombre de la estrategia: *Uso de plataformas interactivas*

Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite a los estudiantes interactuar usando plataformas interactivas y al mismo tiempo desarrollar vocabulario en Inglés, además ayuda al desarrollo de pensamiento crítico de los estudiantes.

Objetivo: Aprender el uso de las expresiones de tiempo

Tiempo: 60 min

VOCABULARY KEY

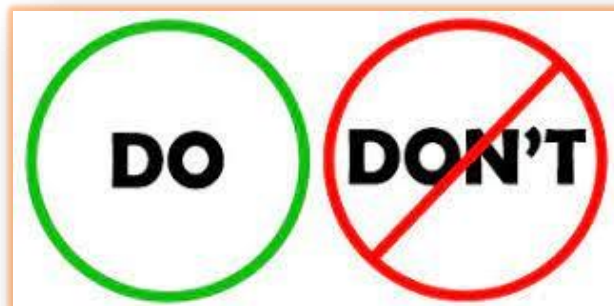
- Every day
- Every month
- Every year
- Every week
- In the morning
- In the afternoon
- In the evenings
- At night
- After class

Grammar structure:

Do not

Does not

Virtual platforms:



Extra materials: flashcards



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando el link, ver el video acerca de vocabulario de expresiones de rutina comunes en Inglés y escribir las expresiones que observo en el video. Luego, compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

Link; <https://youtu.be/eUXkj6Ezw>

PRESENTACIÓN:

Vocabulary: Take a class, clean the house, play sports, go shopping, do the laundry, make phone calls, check emails, wash a car, watch tv, write a letter

Grammar structure: *Every morning* I do not Take a class, she does not clean the house, we do not play sports, he does not go shopping, they do not do the laundry, you do not make phone calls, check emails, wash a car, watch tv, write a letter

- Con la ayuda de flashcards, identificar el vocabulario (10 expresiones) relacionando la imagen con la acción y uso gramatical, la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
- Explicar el uso de las estructuras **do not , does not** empleando el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia.

First Person (I, you, we, they)	Third Person (he, she, it)
Do not	Does not
Every month I do not Take a class	She every week does not clean the house
We every day do not play sports	he every year does not go shopping

PRÁCTICA:

- Con la utilización de la plataforma "WARWALL", describir lo que no hace en la rutina de un día
- Revisar las respuestas con todo el grupo
- Dar un feedback si es necesario.
- Dar lectura a la conversación y completar

Link: <https://wordwall.net/resource/61187149>

PRODUCCIÓN:

- Group work:
- Dividir a los estudiantes en grupos, hablar y socializar con la clase las actividades que no son parte de su rutinas con la finalidad de reforzar la relación del uso de la expresión en su forma negativa con las terceras personas, y primeras personas.
 - Los estudiantes oralmente mencionan sus rutinas a la clase.

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

- Dividir a los estudiantes en parejas.
- ¡Usando el link, ingresar a la plataforma KAHOOT! e introducir el código proporcionado.
- Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: <https://create.kahoot.it/share/do-or-does/5c8608b4-7b0d-4c75-b845-b3c2bf2f9434>



WARM UP!

Mirar el video y escribir las expresiones en presente simple conocidas. Prestar atención a la escritura y pronunciación de cada palabra.



GRAMMAR!

NEGATIVE PRESENT SIMPLE

DO NOT

Every month I do not

Take a class

We every day do not

play sports

DOES NOT

She every week does not clean the house

he every year does not go shopping

Complete las oraciones aplicando las reglas del presente simple en su forma negativa



Complete the sentences. Compare answers with a partner

- I..... (take a class) early on Monday. (every month)
- She(play sports) tennis in the afternoon (in the afternoon)
- We...clean the house (every day).
- He.....(wash a ear) rock music every night.(at night)



MY TURN!

Escribir algunos ejemplos en forma negativa acerca de lo que no hace en su rutina en las mañanas. Compare con sus compañeros

Structure: Sujeto +time expressions +do/does not (acorde al Sujeto) + verb + complemento

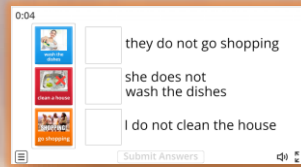
1	
2	
3	
4	



PRACTICA!

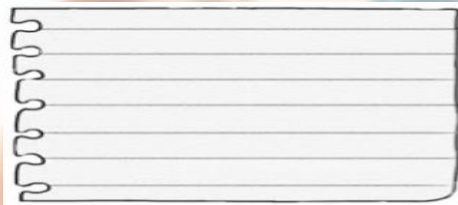
Usando la plataforma “WARWALL” en el siguiente link realiza la actividad acerca de lo que no haces en tu rutina de las tardes,

Link: <https://wordwall.net/resource/61187149>



GROUP WORK!

En grupo hable acerca de las actividades que no son parte de sus rutinas, con sus compañeros identifiquen el uso gramatical del DO/ DOES. Escriban algunas ideas para luego exponerlas ante la clase.



EVALUATION



Únete al siguiente link;

<https://create.kahoot.it/share/do-or-does/5c8608b4-7b0d-4c75-b845-b3c2bf2f9434>

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código o escanee el código QR proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.
- 5.- Al finalizar la pantalla mostrara tu puesto en la tabla de clasificación.

Unit # 2: What do you do in a day?

Lesson C: Where do you study?

Nombre de la estrategia: *Aprendizaje basado en la narrativa*

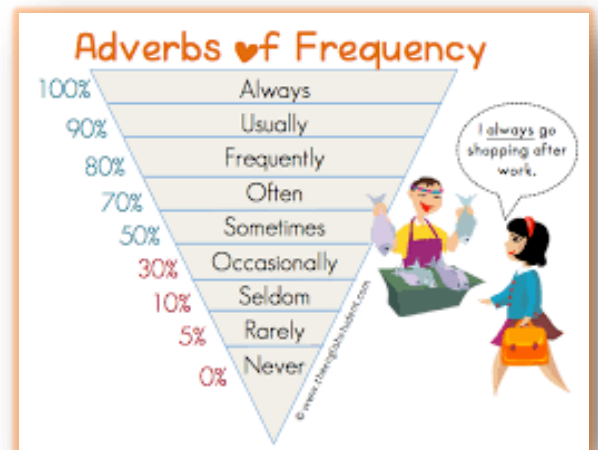
Es un tipo de estrategia de enseñanza que permite introducir elementos narrativos en las lecciones del idioma inglés mediante la creación de narraciones o personajes de ficción relacionados con los temas que se enseñan. Los estudiantes pueden participar en actividades que les exigen escribir historias, dialogar o crear sus propios personajes, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más agradable y memorable.

Objetivo: Aprender el uso de adverbios de frecuencia

Tiempo: 60 min

VOCABULARY KEY

- Always
- Usually
- Generally
- Often
- Sometimes
- Occasionally
- Seldom
- Hardly ever
- never



Grammar structure:

Do not

Does not

Virtual platforms:



Extra materials: flashcards



TEACHER'S GUIDE

WARM UP;

Usando el link, ver el video acerca de vocabulario de adverbios de frecuencia comunes en Inglés y escribir las expresiones que observo en el video. Luego, compartir con todo el grupo con el propósito de identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre esta temática.

Link; <https://youtu.be/VAWo65QwP2c>

PRESENTACIÓN:

Vocabulary: Always, Usually, Generally, Often, Sometimes, occasionally, Seldom, Hardly ever, never

Grammar structure: Do you always take a class? Do we often get up early? Does he sometimes watch tv?, Does she hardly ever listen to music?

- Con la ayuda de flashcards, identificar el vocabulario de adverbios de frecuencia, relacionando la imagen con la acción, uso gramatical, la forma escrita y su pronunciación. De igual manera, seleccionar varias palabras y deletrear las mismas. (Spelling game)
- Explicar el uso de las estructuras **do, does empleando** el vocabulario enseñado. Proporcionar algunos ejemplos de referencia.

Wh+ do+ subject (I, you, we, they) +verb + noun		Wh+ does + subject (he, she, it)+ verb + noun	
Do you always take a class? Do we often get up early?	Yes, I do / No, I do not Yes, we do / No, we do not	Does he sometimes watch tv? Does she hardly ever listen to music?	Yes, he does/ no, He does not Yes, she does / No, she does not

- Solicitar a los estudiantes realizar las actividades de preguntas utilizando el do y does y escribir algunos ejemplos con la estructura y vocabulario enseñado.

PRÁCTICA:

- Con la utilización de "INSTAGRAN" grabar un video utilizando los adverbios de frecuencia en preguntas y respuestas
- Revisar los videos con todo el grupo
- Dar un feedback si es necesario.
- Dar lectura a la conversación y completar

PRODUCCIÓN:

Group work:

- Dividir a los estudiantes en grupos, hablar, preguntar y responder la frecuencia de realización de actividades socializar con la clase con la finalidad de reforzar la relación del uso de la expresión en su forma negativa con las terceras personas, y primeras personas.
- Los estudiantes oralmente mencionan sus respuestas a la clase.

REVISIÓN:

La revisión del docente será en el desarrollo de las actividades propuestas, realizando una retroalimentación constante.

EVALUACIÓN:

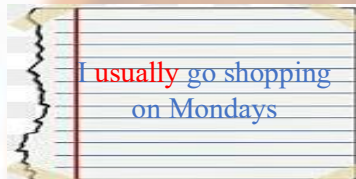
- Cada estudiante realizara de forma individual las siguientes actividades
- ¡Usando el enlace, ingresar a la plataforma QUIZZIZ! e introducir el código proporcionado.
- Realizar la actividad durante el tiempo establecido (5 minutos)

Link: https://quizizz.com/admin/quiz/65185426ca47ce9dba6fb98e?source=quiz_share



WARM UP!

Mirar el video y escribiros los adverbios de frecuencia que conozcas.
Prestar atención a la escritura y pronunciación de cada palabra



GRAMMAR!

Wh+ do+ subject (I, you, we, they) +verb + noun		Wh+ does + subject (he, she, it)+ verb + noun	
Do you always take a class?	Yes, I do / No, I do not	Does he sometimes watch tv?	Yes, he does/ no,
Do we often get up early?	Yes, we do / No, we do not	Does she hardly ever listen to music?	He does not
How often do they plays sports?	They always play sports	How often does he wash a car ?	Yes, she does / No, she does not He rarely wash a car

Complete las oraciones aplicando las reglas aplicando la estructura gramatical



Complete the questions. Compare answers with a partner

Do you **never** make phone calls?

.....Shewash the dishes? (sometimes)

Howdogo shopping? (we/Often)

.....he.....do the laundry? (does/seldom

.....often.....he check emails? (how/does)



MY TURN!

Escribir algunos ejemplos con un compañero en donde puedan realizar preguntas y respuestas usando adverbios de frecuencia

Structure: **Wh+ do/ does+ subject + adverbio de frecuencia + verb + noun**

Answer: Yes, I do / No, I do not

1	
2	
3	
4	



PRACTICA!

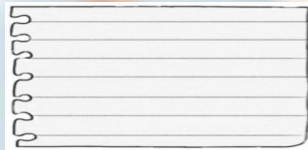
Usando la plataforma "INSTAGRAM" en el siguiente link graba un video expresando 5 oraciones de las acciones que realizas en el mes, utilizando adverbios de frecuencia

Link: <https://www.instagram.com/>



GROUP WORK!

En grupo prepare un dialogo en donde se utilice los adverbios de frecuencia para luego expresarlo a la clase. De ser el caso escriba algunas ideas principales.



Únete al siguiente link;

https://quizizz.com/admin/quiz/65185426ca47ce9dba6fb98e?source=quiz_share

Al momento de ingresar siguientes las indicaciones.

- 1.- introducir el código o escanee el código QR proporcionado por el docente
- 2.- introduce tu nombre para registrarte en el juego.
- 3.- Cuando inicie la partida deberás seleccionar la opción correcta de la ropa y accesorios que saldrán en imágenes.
- 4.- Si cometes un error la plataforma te proporcionara un breve recordatorio.
- 5.- Al finalizar la pantalla mostrara tu puesto en la tabla de clasificación.



EVALUATION



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- ✓ Dado que el inglés se considera una lengua franca en muchas áreas del desarrollo humano, es importante desarrollar estrategias de aprendizaje. Permitir a los alumnos de octavo año aprender el idioma gracias a sus ventajas a nivel mundial, todo ello perfectamente encajado en el contexto actual de globalización
- ✓ El conocimiento de los docentes de inglés acerca de las estrategias de gamificación evidencia una escasa práctica dentro de las aulas. A pesar de los beneficios potenciales de la gamificación en el aprendizaje, los educadores no están implementando activamente estas estrategias en su establecimiento.
- ✓ El diagnóstico realizado a los estudiantes de octavos años demuestra que las herramientas de enseñanza de vocabulario utilizadas actualmente por los profesores no están produciendo resultados satisfactorios.
- ✓ Debido a que la enseñanza de idiomas es un desafío para los docentes, se deben utilizar estrategias de motivación por captar la atención de los alumnos, unida a que se logren importantes aprendizajes, es precisamente en este contexto que la gamificación, es adoptada en el ámbito escolar, ganando un lugar a favor de docentes y los estudiantes en convertirse en una herramienta invaluable para practicar e implementar estrategias de aprendizaje basadas en juegos y crear un ambiente favorable para un proceso educativo efectivo que conduzca al desarrollo de las habilidades lingüísticas necesarias para aprender inglés.
- ✓ El uso de gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua tiene un efecto positivo en la experiencia de aprendizaje. La gamificación ayuda a los estudiantes con muchos factores de personalidad. Además, pasan de un estado tímido y retraído a un estado más motivado basado en la retroalimentación positiva y los elementos del juego utilizados. La gamificación del aula puede mejorar el aprendizaje de la escritura, la lectura y el habla y fomentar la colaboración y la interacción.

Recomendaciones

- ✓ Desarrollar estrategias de aprendizaje que permitan a los alumnos de octavo año aprender y fortalecer el conocimiento de vocabulario del idioma de una manera más motivada, participativa e interactiva dentro del proceso educativo.
- ✓ Se recomienda que los docentes de las instituciones continúen capacitándose en estrategias de gamificación utilizando herramientas tecnológicas y plataformas virtuales para que puedan utilizar las TIC para enriquecer su práctica docente. También se recomienda fomentar más espacios de interacción sincrónica con los estudiantes para promover su desarrollo en el aula.
- ✓ Las instituciones educativas deben ayudar a brindar los recursos necesarios para implementar las TIC como una estrategia positiva, creativa y entretenida para promover el interés por aprender inglés.
- ✓ Los profesores deben centrarse en mejorar el vocabulario para desarrollar habilidades lingüísticas que son la base para la comprensión del inglés por parte de los estudiantes, utilizando las TIC como una estrategia de enseñanza importante para que el aprendizaje sea agradable y divertido para los estudiantes.
- ✓ Incluir elementos de gamificación en la actividad o proceso, incluyendo recompensas, puntos, niveles, desafíos, tablas de clasificación, insignias, avatares, narrativas o cualquier otro componente que motive y fomente la participación, principalmente determinando qué elementos de gamificación son apropiados para esta población.

REFERENCIAS

- Angelis, A. (2022). EF English Proficiency Index e inglés en Ecuador: Suposiciones inciertas del ranking internacional. *Revista Andina De Educación*, 5(2), 005211. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.11>.
- Alderson, J. (2003). *Diagnosing foreign language proficiency: a teaching / testing interface*. Generalitat de Catalunya.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3ª ed.). Grupo Editorial Patria. Retrieved from <http://ebookcentral.proquest.com>.
- Basterra, S. (2020). *El uso de las TICs como herramientas potenciadoras en la clase de Lengua Extranjera (Inglés)*. (Tesis de Licenciatura, Universidad Siglo 21). <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18482/Universidad%20Siglo%2021%20-%20TFG%20-%20Basterra%2C%20Sebasti%C3%A1n%20-%20Sebastian%20Basterra.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Bazurto, C. Ortiz, M. (2011). *La utilización de las TICs como estrategias activas, creativas y recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma extranjero Inglés en Educación Básica de los Colegios Fiscales*. (Tesis maestría, Universidad Israel). <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/122>.
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. (Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi). <file:///C:/Users/59396/Downloads/DialnetElAprendizajeDelIdiomaInglesComoLenguaExtranjera-6119355.pdf>.
- Biava, M. Segura, A. (2010). ¿Por qué es importante saber el idioma inglés?. *Current news. I-2*. <https://karinarodrojas.files.wordpress.com/2014/09/por-que-es-importante-saber-inglc3a9s.pdf>.
- Castillo, J Mora, Monyjane, M. I., Guadalupe Escobar-Murillo, M. I., & Yadira Cárdenas-Moyano, M. I. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento Ciencias de la Educación Artículo de Investigación*. 66, 686–701. <https://10.23857/pc.v7i1.3503>.
- Chacón-Beltrán, R., Abello-Contesse, C. & Torreblanca-López, M. (2010). *Insights into Non-native Vocabulary Teaching and Learning*. Bristol, Blue Ridge Summit: Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781847692900>.

- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Cruzado, D. y Rodríguez, T. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Sevilla) <http://hdl.handle.net/11441/59067>.
- Diez de la Cortina Montemayor, S. (2016). *Algunas observaciones sobre la cuestión de género entre los profesores de idiomas*. Educaweb: <https://www.educaweb.com/noticia/2016/10/13/genero-profesorado-idiommas-10574/>.
- Constitución de la República de Ecuador [Const.]. Artículo 5. [Título I]. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <https://bit.ly/2B93igI>.
- Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de La Investigación*. (pp.1–634). MCGRAW-HILL.
- Foncubierto, J. M. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf.
- Gooding, F. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Revista Científica Orbis Cognita*. 4, 20-38. <https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>.
- Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos., & Baptista Lucio, Pilar. (1991). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Hernández Arteaga, I., Recalde Meneses, J., Alberto Luna, J., Arteaga, H., Meneses, R., Luna, J., & Alberto, J. (n.d.). Educación en idiomas extranjeros. *Revista Educadores. Manizales (Colombia) (Vol. 11, Issue 1)*.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas, Estados Unidos: The New Media Consortium

- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Gamebased_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer.
- London, A. (2016). *La importancia del Vocabulario Inglés y Métodos para su Memorización*. <https://www.londonacademyonline.com/importancia-vocabulario-ingles/>.
- Mato, N. (2011). *Principales métodos de enseñanza de lenguas*. (Tesis de licenciatura, Universidad Pública en Logroño Rioja). <file:///C:/Users/59396/Downloads/DialnetPrincipalesMetodosDeEnsenanzaDeLenguasExtranjerasE-4779301.pdf>.
- Medellin, A (2008). *La enseñanza del vocabulario en segunda lengua*. (Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Querétaro): <https://www.mextesol.net/journal/public/files/43bd22b950f24233c414096b37465f51.pdf>.
- Mei, A. (2008). Cambios de paradigma en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera: el cambio crítico y más allá. *Revista Educación y Pedagogía*. 11-23. <file:///C:/Users/59396/Downloads/DialnetCambiosDeParadigmaEnLaEnsenanzaDeInglesComoLenguaE-3074193.pdf>.
- Fabricio Molina-García, P. I., Rosanna Molina-García, A. I., & Gentry-Jones III, J. (2021). *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés Gamification as a didactic strategy for learning the English language*. (Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Guatemala) 7(1), 722–730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>.
- Montes, M.(2021). *Estrategias de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC basada en la gamificación para el fortalecimiento del vocabulario en el area de ingles*.(tesis de licenciatura en idiomas, Universidad de Cartagena). <http://dx.doi.org/10.57799/11227/1438>.

- Orihuela, P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>.
- Peña, V. (2019). Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüística. (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6603/1/T2833-MIE-Pe%C3%B1a-Ense%C3%B1anza.pdf>.
- Perez, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Mendive Revista de Educación*, 20(3), 866-867. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300867&lng=es&tlng=es.
- Reyzábal, M. V. (2022, 25 de agosto). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 63-67. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf>.
- Sánchez, C. (2019). Gamificación un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0. Tecnológica-Educativa*, 3, 1-10. <https://orcid.org/0000-0003-4831-5813>.
- Sánchez, C., Alvarado, V. Yanez, M. (2020). *Estrategias Didácticas en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos con Tecnología (Antes del Covid-19)*. (Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma Metropolitana). <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/2997>
- Senplades. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo Creación de Oportunidades*.
- Siatoba, A., Forero, J., & Garcia, M. (2014). *Impacto de las estrategias de aprendizaje de vocabulario de inglés como lengua extranjera en la Fundación ASE*. (Tesis de licenciatura, Unidad Educativa la Salle). https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1478&context=lic_lenguas.

- Strraf, M., Smith, K., Valwence, L. (2012). *The Teaching Knowledge Test Course*. Cambridge University Press.
- Timbe, L. Sabala, J. Villacorte, M. (2020). *Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador) <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.997>.
- Toapanta, Y. (2021). *La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza del idioma inglés*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24517>.
- Ureña, N. (2014). *English education in the Ecuadorian public sector: Gaps y recommendations*. (Tesis de licenciatura, Instituto de Educación Superior). <http://repositorio.educacionsuperior.gob.ec/bitstream/28000/1404/1/T-SENESCYT-00555.pdf>.
- Ussa, A, MD, (2011). Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (17), 107-116 <https://www.redalyc.org/pdf/3222/322227523009.pdf>.
- Wilkins, D. (2000). Importancia de enseñar Vocabulario . En D. Wilkins, *English vocabulary*. 54. <https://www2.bartleby.com/essay/Importance-Of-Teaching-Vocabulary-PCHUGV2846>.

ANEXOS

Anexo A. Cuestionario estudiantes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO

MAESTRÍA EN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

CUESTIONARIO ENCUESTA

Objetivo: Identificar el conocimiento de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón para su fortalecimiento con el uso de la gamificación

La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación

Instrucciones:

Lea detenidamente las preguntas, analice cada una de ellas y responda con la mayor veracidad posible marcando la opción u opciones que considere según su criterio, su aporte es valioso para el presente estudio.

DATOS INFORMATIVOS:

Género: Femenino ()

Masculino ()

Edad _____

Curso _____

CUESTIONARIO:

1. ¿Qué importancia tiene para usted el aprendizaje del idioma Inglés?

Nada	Poco	Mucho
------	------	-------

2. Marque la habilidad del idioma inglés que presenta un grado más alto de dificultad para usted.

Speaking	Listening	Reading	Writing

3. De las siguientes actividades selecciona cuales son las más utilizadas por tu docente en tus clases de inglés.

Actividad	
Escribir oraciones	
Memorizar diálogos	
Ejercicios de gramática	
Completar ejercicios del libro	
Ver videos	
Escuchar canciones	

4. ¿Con qué frecuencia se realiza la práctica de vocabulario en sus clases de Inglés.?

Nunca	A veces	Usualmente	Siempre
-------	---------	------------	---------

5. ¿Considera que el conocimiento de vocabulario en Inglés facilita el comunicarse en este idioma?

Nada	Poco	Mucho
------	------	-------

6. ¿Cree que ha aprendido suficiente vocabulario en Inglés con las actividades que utiliza actualmente el profesor?

Nada	Poco	Mucho
------	------	-------

7. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza usualmente el docente para adquirir vocabulario en inglés? Seleccione 1 o 2 herramientas

Kahoot	
Quizziz	
Wordwall	
Duolingo	
Mainrace	
Otro	Especifique cual

8. Te gustaría que tu docente utilice nuevas actividades en el aprendizaje del vocabulario de Inglés

Nada	Poco	Mucho
------	------	-------

9. De las siguientes actividades, cuales te gustaría que tu docente aplique en su clase para incrementar el vocabulario en inglés

Actividades de competencias online	
Actividades de colaboración online	
Actividades de secuencia de niveles	
Actividades de retroalimentación	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo B. Cuestionario entrevista Docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Objetivo: Determinar los conocimientos que tienen los docentes sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón

El cuestionario para la entrevista va dirigido a los docentes que dictan clases del módulo de Inglés en octavos años básicos. La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación

Instrucciones:

Estimada docente de Inglés de la Unidad Educativa Cristóbal Colon, solicito a ustedes me otorguen su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas y grabar la entrevista del trabajo de investigación: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS”**. Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

1. ¿Qué metodología utiliza dentro de sus clases de inglés para el desarrollo de la oralidad? explique su respuesta
2. ¿De acuerdo con su experiencia, considera que el aprendizaje del vocabulario ayuda al estudiante para comunicarse?
3. ¿Piensa usted que dedica el tiempo suficiente como docente a la enseñanza de vocabulario del idioma Inglés?

4. ¿Qué estrategias de enseñanza utiliza usted en sus clases para el desarrollo del vocabulario del idioma Inglés?
5. ¿Desde su punto de vista, las estrategias de enseñanza que actualmente utiliza generan un impacto positivo en el desarrollo del vocabulario Inglés de los estudiantes? Explique su respuesta
6. ¿Ha usted utilizado estrategias de gamificación en sus clases?
7. ¿Considera que los juegos son una herramienta importante en la mejora del proceso de aprendizaje de una segunda lengua en este caso el Inglés?
8. ¿Hace uso de dispositivos electrónicos como parte del proceso de enseñanza del idioma Inglés?
9. ¿Le gustaría tener una guía académica con estrategias de gamificación que ayuden el aprendizaje del vocabulario Inglés en sus estudiantes?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo C. Análisis de entrevista

ANÁLISIS DE ENTREVISTAS PROFESORES DEL AREA DE INGLÉS

Tabla 3.

Análisis de entrevista

Preguntas	Respuestas
<p>1. ¿Qué metodología utiliza dentro de sus clases de inglés para el desarrollo de la destreza de speaking? explique su respuesta</p>	<p>E1: La metodología que realmente me funciona dentro de mis clases entre estudiantes de 11 a 13 años es realizar la comunicación entre pares o grupal a través de diálogos donde influye preguntas, repuestas y opiniones respecto al tema. Esto les ayuda a pensar en comunicarse de una manera práctica y en conjunto.</p> <p>E2: La metodología que me ha dado resultado dentro de mis clases es el aula invertida, así como el trabajo colaborativo en donde permite que los estudiantes practiquen conversaciones básicas las mismas que con el tiempo permitan ir aumentando su dificultad.</p>
<p>2. ¿De acuerdo con su experiencia, considera que el aprendizaje del vocabulario ayuda al estudiante para mejorar la comunicación en el idioma inglés?</p>	<p>E1: Totalmente de acuerdo considero que el vocabulario es primordial para saber comunicarse, es por esta razón que surge la necesidad de reforzar en clase el spelling de las palabras nuevas con la finalidad de que sepan la escritura y mantengan una buena pronunciación de las mismas. De esta manera el estudiante va adquiriendo mayor léxico el cual le permita utilizarlo al momento de comunicarse, si a esto le sumamos la práctica de diálogos entre pares obligamos al estudiante a estar en constante memorización e utilización de las nuevas palabras adquiridas.</p> <p>E2: Si efectivamente el conocer o tener un amplio vocabulario permite el fácil desarrollo comunicativo en los estudiantes esto conlleva que a mayor número de palabras aprendidas el estudiante será capaz de entender mejor, comunicarse, practicar, formular oraciones básicas y de la misma manera decir sus opiniones e ideas dentro de la comunicación.</p>
<p>3. ¿Piensa usted que dedica el tiempo suficiente como docente a la enseñanza de</p>	<p>E1: Realmente considero que en todas las clases se debe reforzar e incrementar más vocabulario nuevo, mientras se enseña, también se debe preguntar e investigar las palabras nuevas que surjan durante una clase para incrementar nuestro vocabulario en inglés. El vocabulario en el inglés también se lo desarrolla de forma innata es decir conforme se estudia y avanza en cada tema, surgen nuevos</p>

<p>vocabulario en el idioma Inglés?</p>	<p>conocimientos los mismos que conllevan a un aprendizaje continuo de palabras nuevas, como docentes estamos en la obligación de desarrollar en los estudiantes el mayor conocimiento de vocabulario que podamos brindarles, con su debido refuerzo y utilización.</p>
	<p>E2: Si, ya que es muy importante para aprender el idioma, en mis clases por ejemplo empezamos trabajando palabras nuevas con su escritura y su utilización, formulando oraciones cortas las cuales ayuden a los estudiantes a comprender el significado de cada palabra, por otra parte, conforme se va desarrollando la clase, salen palabras nuevas las mismas que se van adhiriendo a nuestro vocabulario para su posterior práctica.</p>
<p>4. ¿Qué estrategias de enseñanza utiliza usted en sus clases para el desarrollo del vocabulario del idioma Inglés? Mencione dos</p>	<p>E1: Una estrategia que me genera buenos resultados es la realización de entrevistas en las horas clases es decir mediante una conversación simple ya sea de gustos, preferencias, hábitos y demás pueden ir surgiendo nuevas palabras. Además, también se suele realizar el dictado de ideas o vocabulario con la finalidad de que puedan recordar su escritura, posteriormente se realiza la enseñanza de la pronunciación y al final la utilización de la misma en oraciones que los estudiantes puedan involucrarla.</p>
	<p>E2: Una de las estrategias que mayor resultado me ha brindado al momento de enseñar vocabulario a los estudiantes es la utilización de juegos tales como el Bingo en donde los estudiantes deben tapar las palabras del significado mencionado en español, esta actividad me ha permitido que los estudiantes no tomen mi clase como una hora aburrida de un idioma completamente extraño la adaptación de este sistema de juegos hacen mantener la atención de los alumnos y permite que mientras juegan vayan aprendiendo el uso y significado del vocabulario.</p> <p>De la misma manera otra estrategia que suelo realizarla en clases es el conocida uso flashcards las mismas que permiten que mediante la utilización de imágenes los estudiantes asocien el significado, consideremos que la mayoría de los alumnos suelen tener aprendizaje visual el cual les facilita recordar o memorizar las palabras para luego ponerlas en práctica.</p>
<p>5. ¿Desde su punto de vista, las estrategias de enseñanza que actualmente</p>	<p>E1: A mi parecer puedo manifestar que las estrategias que utilizo hasta la actualidad me han generado resultados positivos ya que las considero estrategias útiles y prácticas las cuales fomentan el interés por aprender de mis estudiantes y que puedan trabajar en forma individual o grupal reforzando su nivel de inglés.</p>

<p>utiliza generan un impacto positivo en el desarrollo del vocabulario Inglés de los estudiantes? Explique su respuesta</p>	<p>E2: Considero que si en mi experiencia como docente de esta materia he podido observar que a muchos estudiantes les encanta jugar, y que mejor realizarlo para poder aprender un idioma extranjero, recuerdo que cuando estaba en el colegio la materia de inglés solo se limitaba a un libro, una pizarra y el cuaderno, ahora como docente me he trazado la meta de poder generar en los estudiantes ese interés por aprender y la mejor manera es realizarlo con juegos, para ellos es mucho más satisfactorio participar en alguna actividad interactiva y de esta manera van mejorando su vocabulario y memorización.</p>
<p>6. ¿Usted ha utilizado estrategias de gamificación en sus clases?</p>	<p>E1: No, como docente considero que no ha sido necesario esta utilización debido a que se puede perder el estilo y enfoque de lo que realmente necesitan aprender los estudiantes</p> <p>E2: La verdad en tiempos de pandemia el uso de computadores, laptops y celulares facilitaba el uso de esta estrategia por el momento los recursos de la institución no permiten que todo los estudiantes puedan hacer uso de esto. Sin embargo, he tratado de adaptar ciertos aspectos de esta estrategia en las clases que imparto</p>
<p>7. ¿Considera que los juegos son una herramienta importante en la mejora del proceso de aprendizaje de una segunda lengua (en este caso el Inglés)?</p>	<p>E1: Con respecto a esto considero que los juegos son una de las herramientas con las que mejor se obtiene resultados para que haya una motivación permanente del aprendizaje de un nuevo idioma, pero siempre y cuando nosotros como docentes podamos mantener el objetivo con el que se desarrolla dicha actividad, porque caso contrario podríamos caer en el desacierto de que se lo vea al aprendizaje como una pérdida de tiempo.</p> <p>E2: Por supuesto pienso que, si son importantes, ya que el estudiante se divierte, sale de esa cotidianidad, realiza una actividad diferente la cual lo mantiene ocupado, interesado y motivado en aprender, y de esta manera de forma que ellos a veces lo noten en su subconsciente queda el vocabulario.</p>
<p>8. ¿Con que frecuencia hace uso de dispositivos electrónicos como parte del</p>	<p>E1: Bueno como sabemos las instituciones fiscales no cuentan con las herramientas adecuadas para poder impartir una clase con todos los implementos necesarios más sin embargo como docentes nos arreglamos como podemos en contestación a su pregunta usualmente tengo a disposición el uso de celulares los mismos que nos ayudan para corregir la pronunciación de palabras nuevas, así</p>

<p>proceso de enseñanza del idioma Inglés?</p>	<p>como definiciones o significados. También suelo utilizarlo para buscar textos donde se pueda reforzar la lectura en inglés.</p> <p>E2: Bueno el uso de dispositivos que utilizo lo realizo frecuentemente como por ejemplo el uso de pantalla para la presentación de diapositivas y/o videos es de forma diaria.</p> <p>Como te mencionaba anteriormente he visto la necesidad de la ayuda visual para la mejor comprensión de lo que concierne nuestra materia es por esta razón que pese a la escasas infraestructura y demás herramientas tecnológicas de las cuales carece no solo nuestra institución si no es la realidad de la mayoría por no decirlo de todas las instituciones fiscales.</p> <p>Como docentes creo que debemos tratar de adaptarnos con lo que se nos facilite las presentaciones en mi caso, el uso del computador para visualizar imágenes, textos, canciones etc.</p>
<p>9. ¿Le gustaría tener una guía académica con estrategias de gamificación que ayuden a mejorar el aprendizaje del vocabulario Inglés en sus estudiantes?</p>	<p>E1: Por supuesto creo que como docentes estamos enfrentados a cambios significativos en la enseñanza, conforme avanza la tecnología debemos estar a la par en estos cambios, y que mejor si adaptamos estos cambios para la mejora de la enseñanza y considero que sería bueno conocer una estrategia más como la que usted nos menciona la gamificación con el conocimiento adecuado de esta estrategia la podríamos aplicar dentro de mis clases con la finalidad de obtener buenos resultados.</p> <p>E2: Sería estupendo conocer y estar en constante capacitación sobre nuevas metodologías las mismas que nos ayuden en nuestro proceso de enseñanza, como sabemos nuestra área ha sido muy afectada actualmente con las reformas al sistema educativo el solo hecho de haber disminuido las horas pedagógicas, sin pensar en las terribles consecuencias que estas afectan a los estudiantes, Sin embargo, considero que como docentes es nuestro deber capacitarnos.</p>

Anexo D. Autorización de padres de familia



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

CONSENTIMIENTO DE PADRES DE FAMILIA

Yo _____ declaro que he sido informado e invitado a participar en la investigación denominada “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento del vocabulario del idioma inglés”, éste es un proyecto de investigación cuenta con el respaldo de la Unidad Educativa “Cristóbal Colon”. Entiendo que este estudio busca proponer estrategias gamificadas para el fortalecimiento del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes de Octavos años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Cristóbal Colon” de la ciudad de Tulcán.

Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sé que esta investigación podrá beneficiar de manera directa a todos los estudiantes de la institución, generando un beneficio para la sociedad.

Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma participante: _____

Fecha: _____

Anexo E. Resultados test diagnóstico



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

TEST DIAGNOSTICO

Objetivo Identificar el conocimiento de vocabulario del idioma inglés de los estudiantes 8vo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Cristóbal Colón para su fortalecimiento con el uso de la gamificación

Instrucciones:

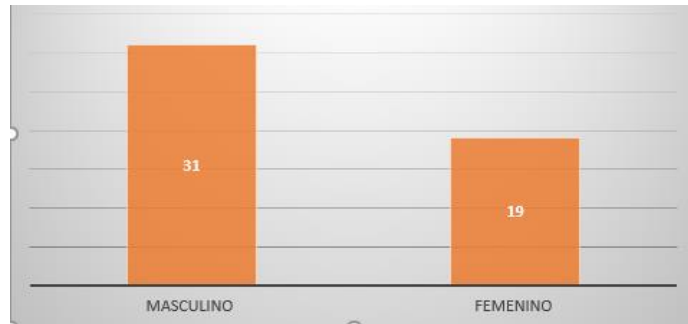
Estimados estudiantes de la Unidad Educativa Cristóbal Colón, solicito a ustedes me otorguen su consentimiento informado para responder las siguientes preguntas que servirán como sustento del trabajo de investigación: **“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL VOCABULARIO DEL IDIOMA INGLÉS”**. Su aporte es valioso en el desarrollo del presente estudio.

1. Choose your genere

Masculine	Female
-----------	--------

Figura 9.

Genero de los estudiantes

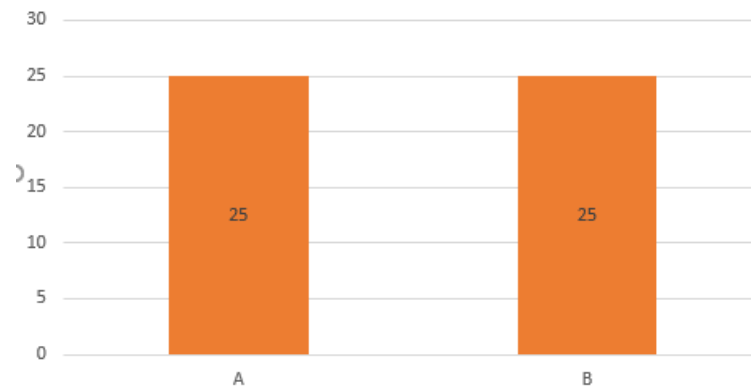


2. Choose your course

8 A	8 B
-----	-----

Figura 10.

Paralelo de los estudiantes

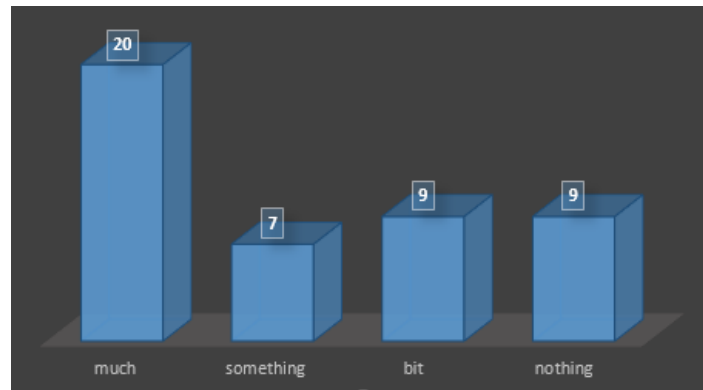


3. ¿How do you consider your vocabulary about english lenguaje?

Much	Something	bit	Nothing
------	-----------	-----	---------

Figura 11.

Consideración de conocimiento de vocabulario por los estudiantes



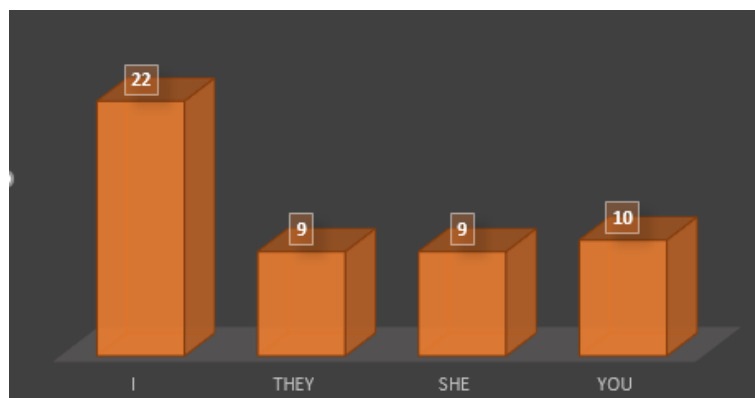
Choose the best answer – Pronouns

4. ¿ What do you say YO in English?

I	They	She	You
---	------	-----	-----

Figura 12.

Respuesta a significado de YO

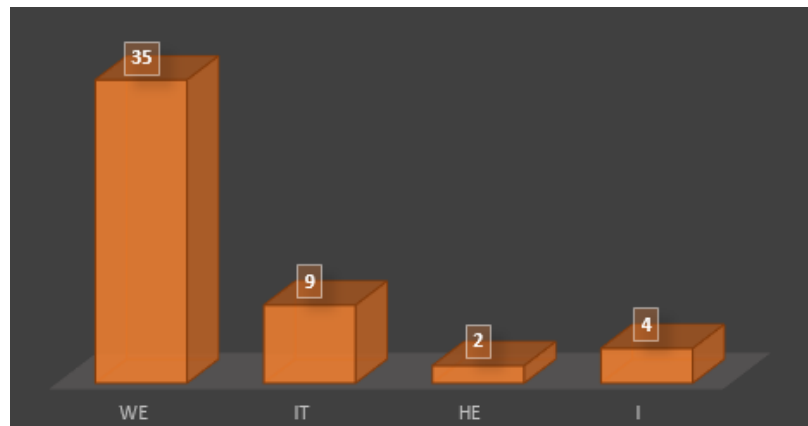


5. ¿ What do you say NOSOTROS in English?

We	It	He	I
----	----	----	---

Figura 13.

Pregunta significado NOSOTROS

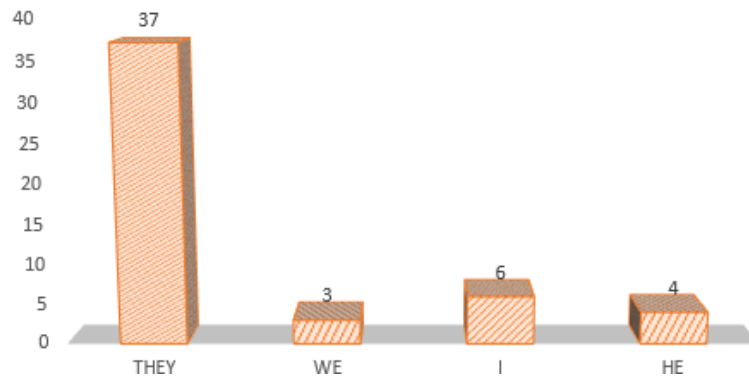


6. ¿ What do you say **Ellos** in English?

They	We	I	He
------	----	---	----

Figura 14.

Respuestas de Ellos en inglés



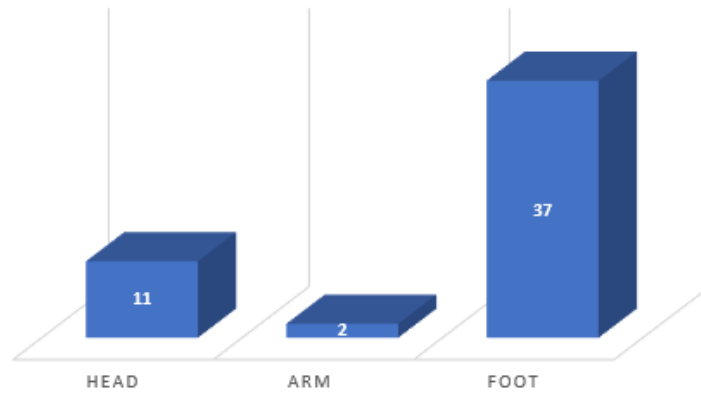
Choose the best answer -Body Parts

7. What do you say **Pie** in English?

head	arm	food
------	-----	------

Figura 15.

Respuestas PIE en inglés

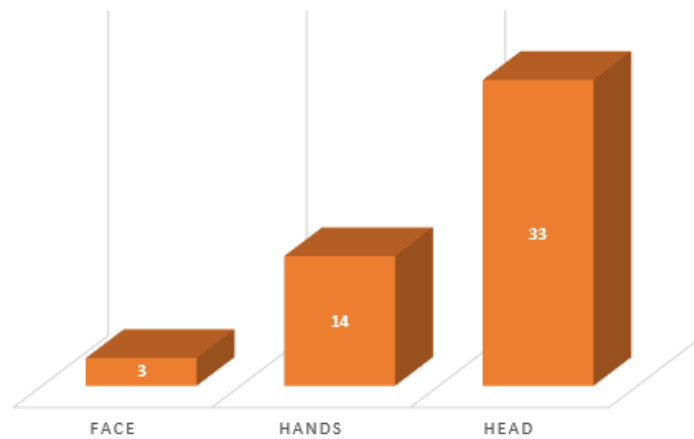


8. ¿ What do you say **Cabeza** in English?

Face	hands	head
------	-------	------

Figura 16.

Respuestas Cabeza en inglés

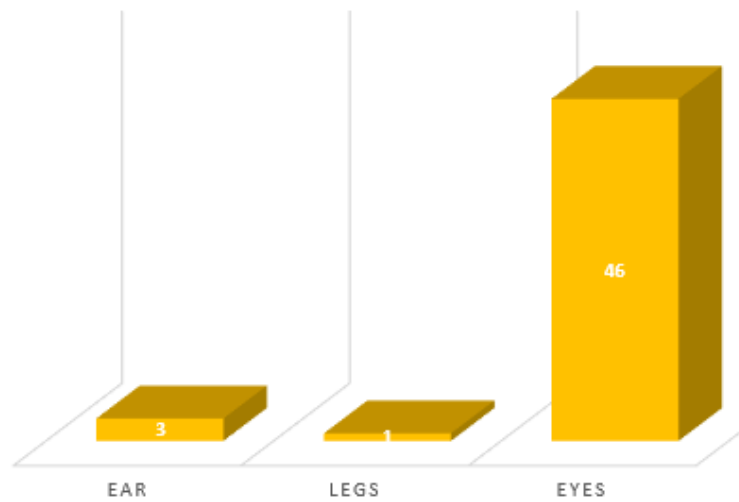


9. What do you say **Ojos** in English?

ear	legs	eyes
-----	------	------

Figura 17.

Respuestas Ojos en inglés



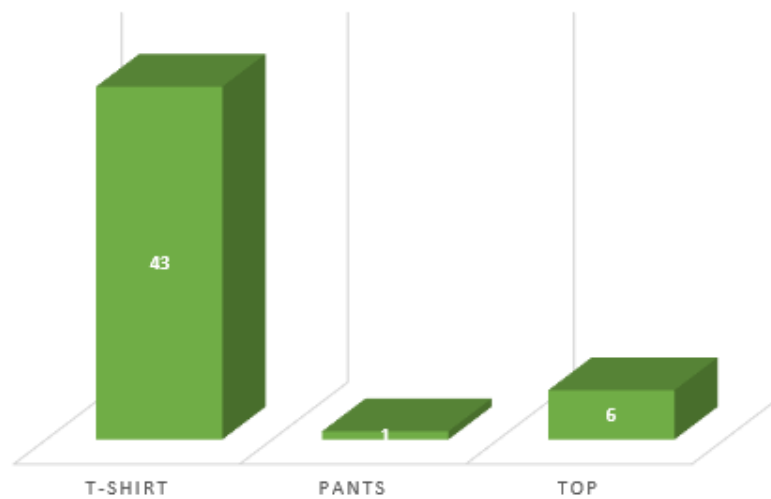
Choose the best answer - Clothes

10. What do you say **camiseta** in English?

T-shirt	pants	top
---------	-------	-----

Figura 18.

Respuestas Camiseta en inglés

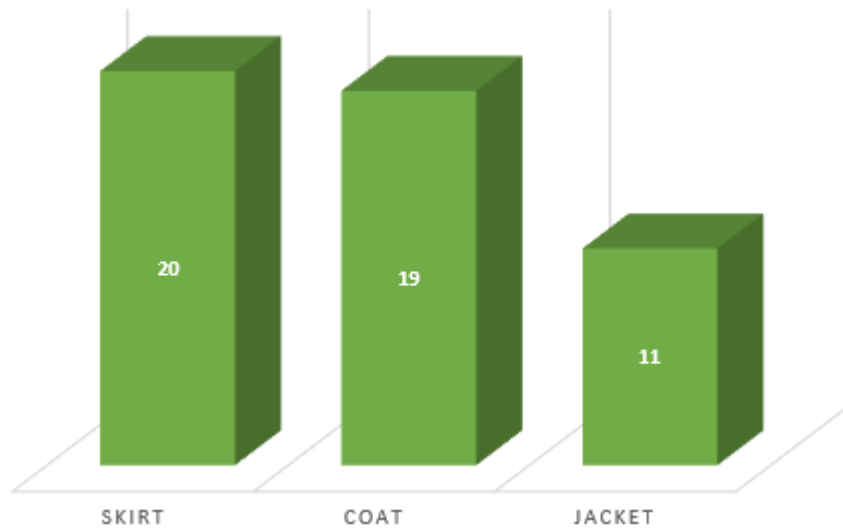


11. What do you say abrigo in English?

skirt	coat	jacket
-------	------	--------

Figura 19.

Respuestas Abrigo en inglés

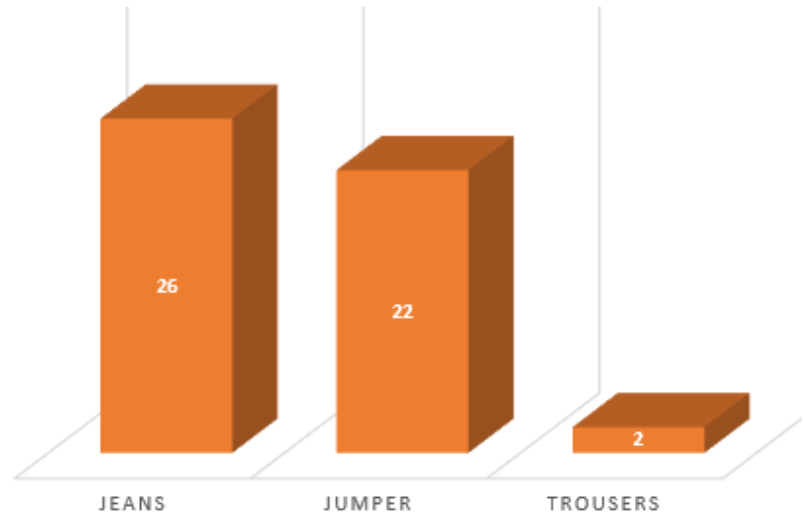


12. What do you say **pantalones** in English?

jeans	jumper	trousers
-------	--------	----------

Figura 20.

Respuestas Pantalones en inglés



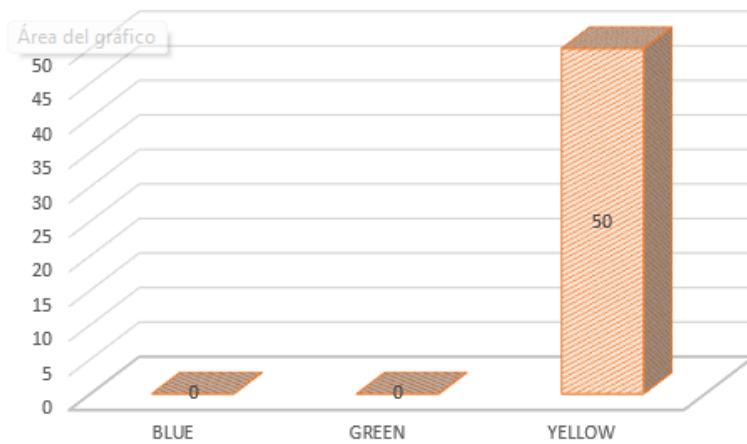
Choose the best answer - Colours

13. What do you say amarillo in English?

Blue	Green	yellow
------	-------	--------

Figura 21.

Respuestas Amarillo en ingles

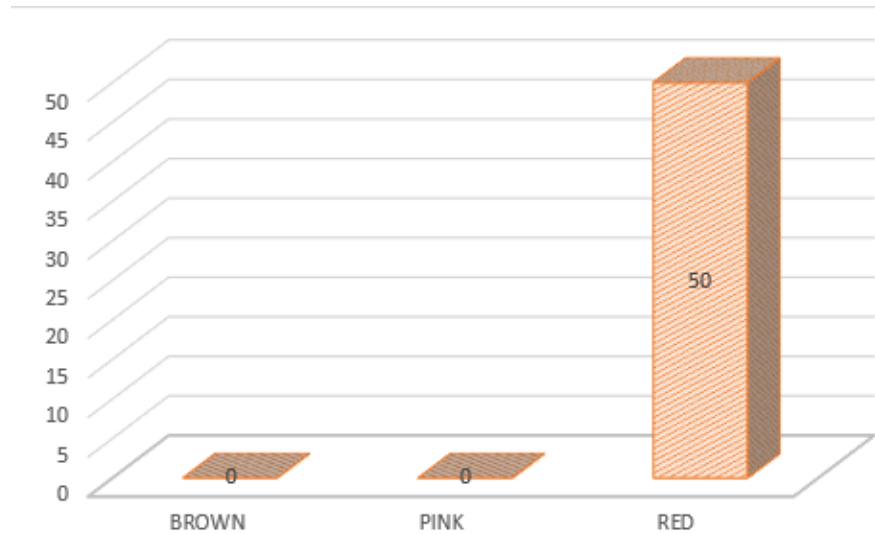


14. What do you say **rojo** in English?

Brown	Pink	red
-------	------	-----

Figura 22.

Respuestas Rojo en inglés

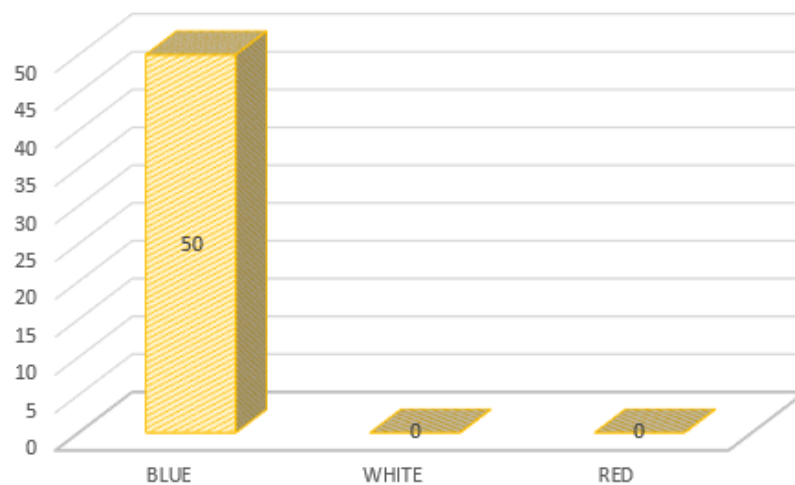


15. What do you say **azul** in English?

blue	white	red
------	-------	-----

Figura 23.

Respuestas Azul en inglés



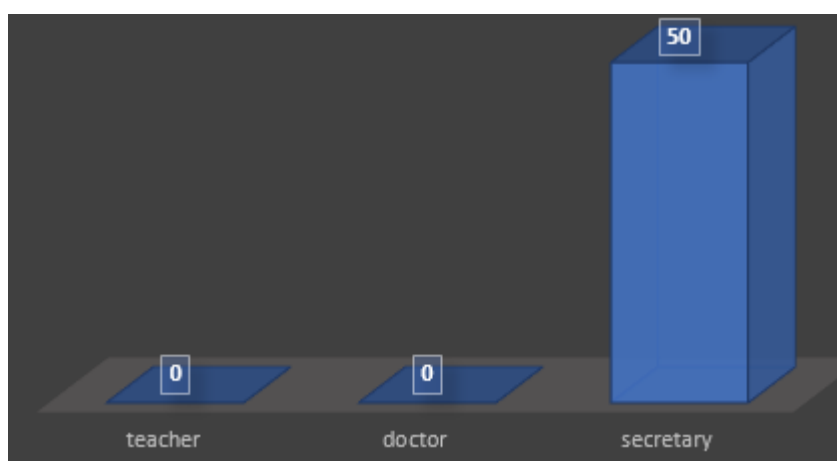
Choose the best answer - Jobs

16. What do you say *secretaria* in English?

teacher	doctor	secretary
---------	--------	-----------

Figura 24.

Respuestas Secretaria en inglés

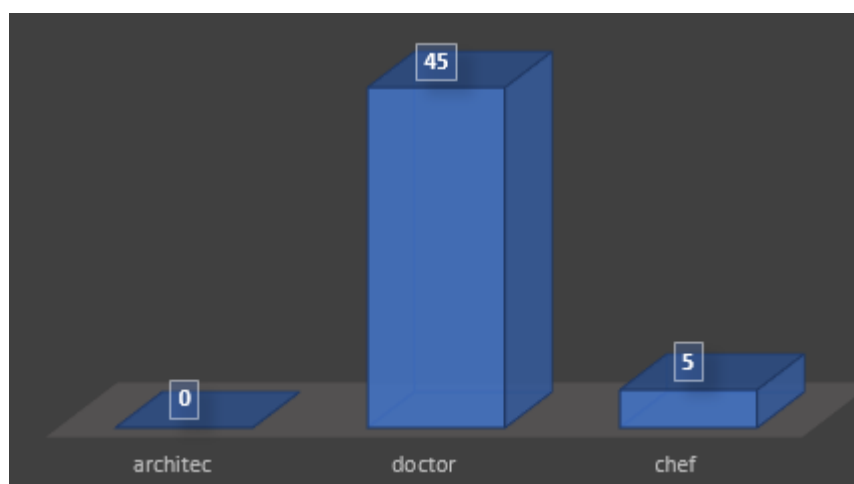


17. What do you say **doctor** in English?

architec	chef	doctor
----------	------	--------

Figura 25.

Respuestas Doctor en inglés

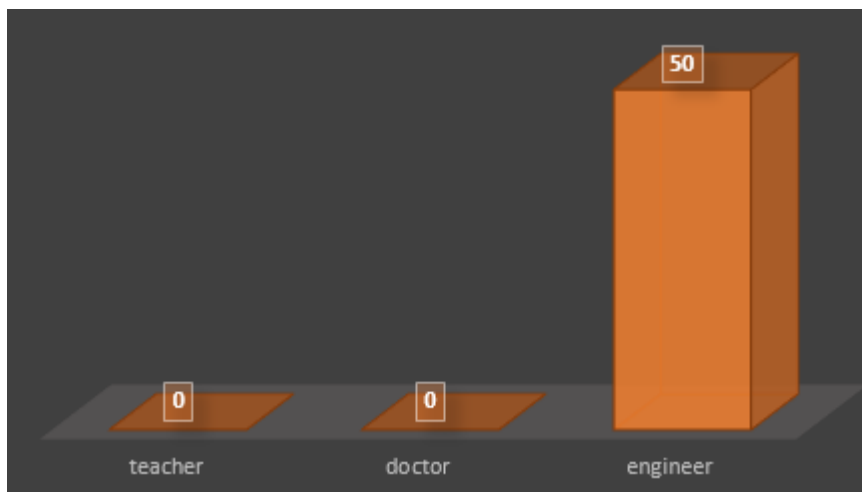


18. What do you say **Ingeniero** in English?

teacher	doctor	engineer
---------	--------	----------

Figura 26.

Respuestas ingeniero en inglés



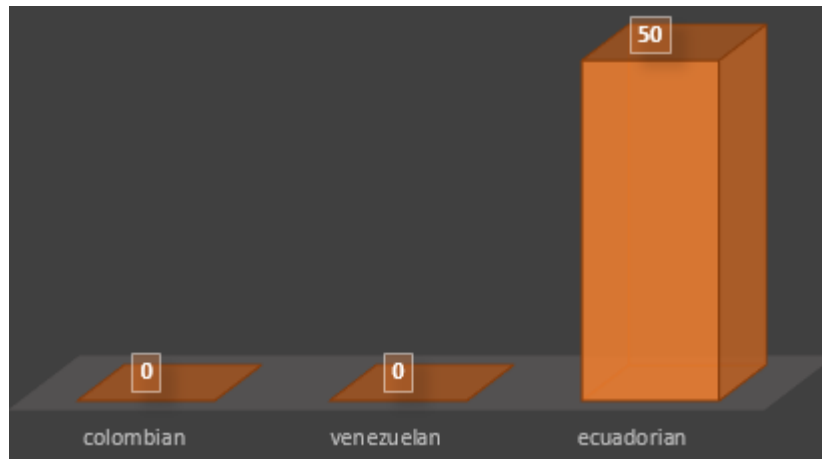
Choose the best answer - Nationalities

19. What do you say **ecuatoriano** in English?

Colombian	Venezuelan	Ecuadorian
-----------	------------	------------

Figura 27.

Respuestas Nacionalidades in Inglés

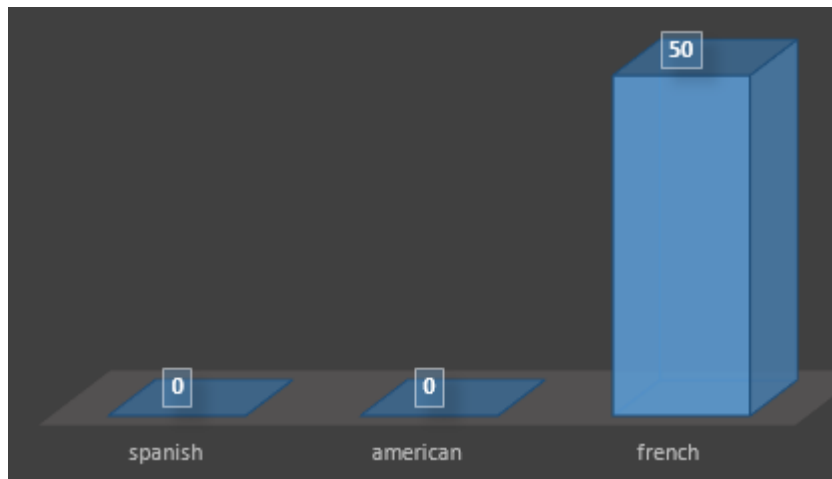


20. What do you say **Francés** in English?

Spanish	American	French
---------	----------	--------

Figura 28.

Respuestas Nacionalidades en inglés

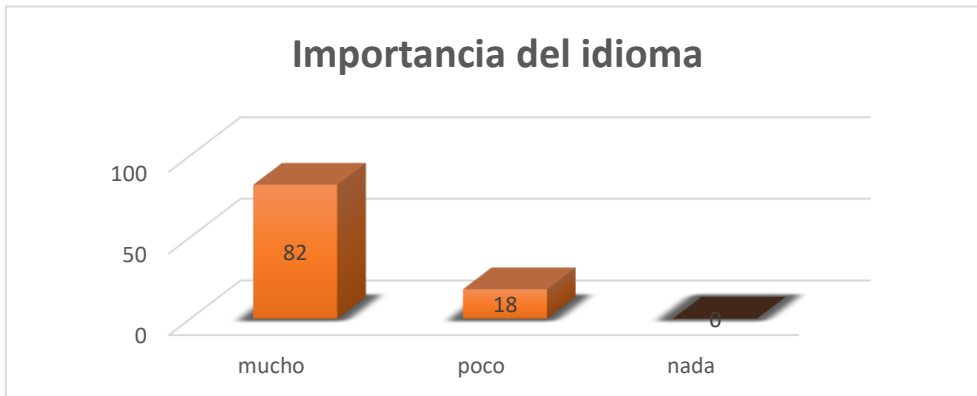


21. ¿Qué importancia tiene para usted el aprendizaje del idioma Inglés?

Mucho	Poco	Nada
-------	------	------

Figura 29.

Importancia del aprendizaje del idioma inglés

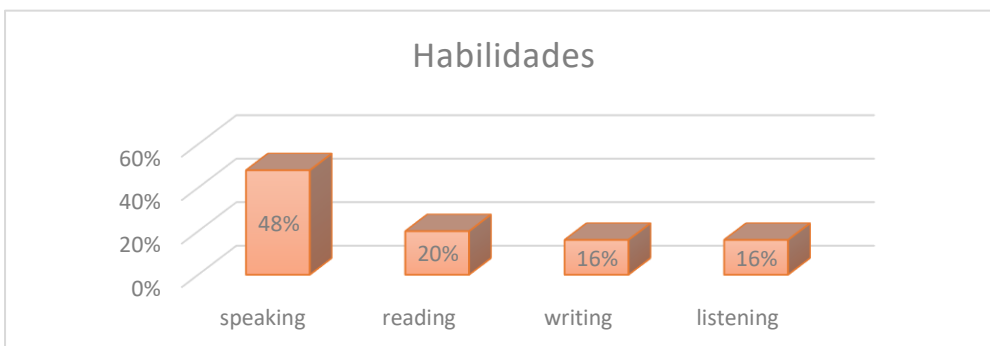


22. Marque la opción en la cual Ud. Tiene más dificultad para el aprendizaje del idioma inglés.

speaking	reading	listening	writing
----------	---------	-----------	---------

Figura 30.

Habilidades con mayor dificultad

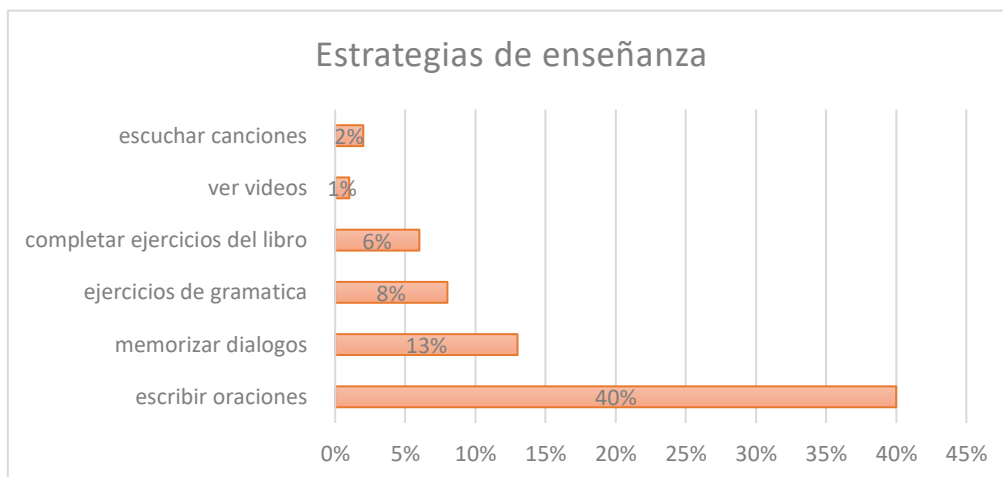


23. De las siguientes actividades selecciona cuales son las más utilizadas por su docente en las clases de inglés.

Escribir oraciones	Memorizar dialogos	Ejercicios de gramatica	Completer el libro	Ver videos	Escuchar canciones
--------------------	--------------------	-------------------------	--------------------	------------	--------------------

Figura 31.

Estrategias de enseñanza utilizadas

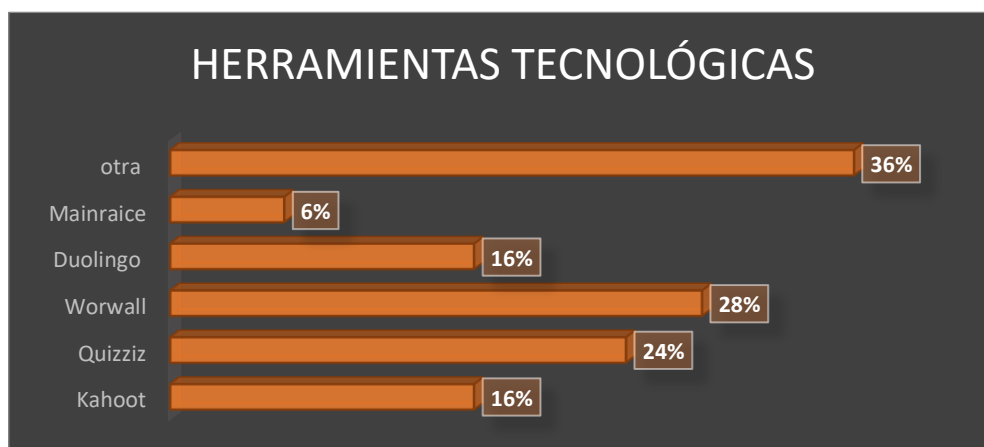


24. ¿Con qué frecuencia realiza la práctica de vocabulario en sus clases de Inglés y selecciona una herramienta tecnológica que utilicen?

Nunca	A veces	Usualmente	Siempre
-------	---------	------------	---------

Figura 32.

Utilización de tecnología

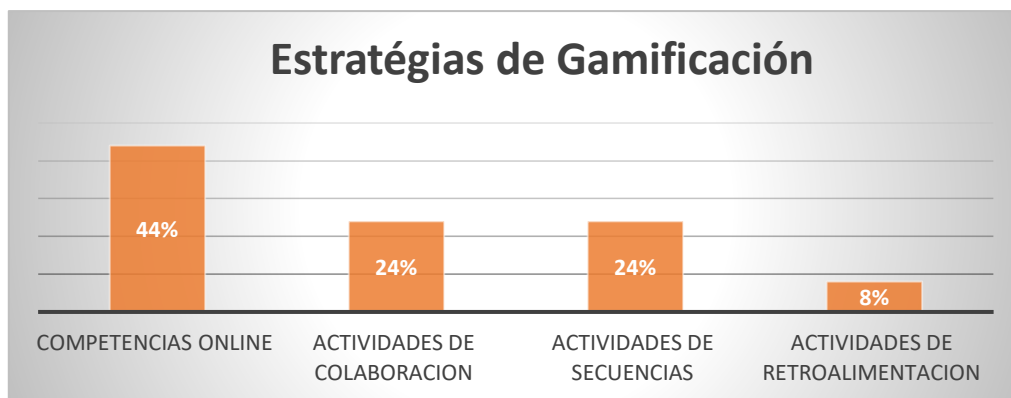


25. De las siguientes actividades, cuales te gustaría que tu docente aplique en su clase para mejorar el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés

Actividades de competencia online	Actividades de colaboración online	Actividades de secuencias de niveles	Actividades de retralimentacion
-----------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------

Figura 33.

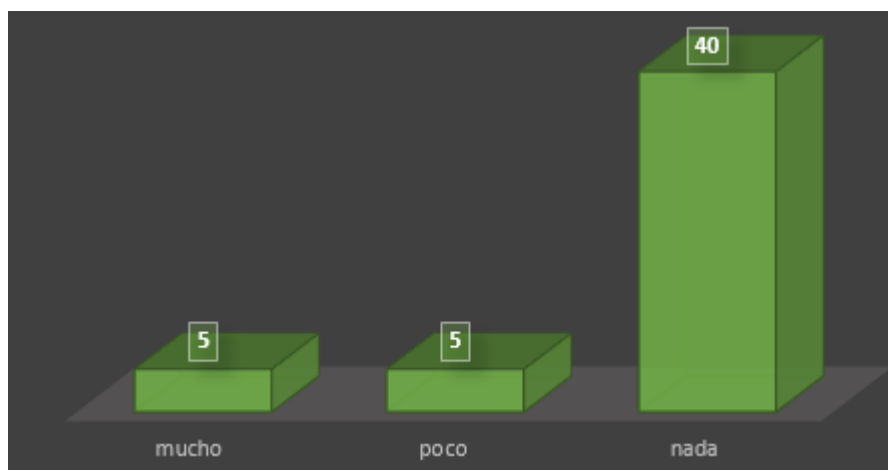
Gustos de actividades de gamificación



26. ¿Te gustaría que tu docente implemente nuevas estrategias de enseñanza?

Figura 34.

Gustos de nuevas estrategias



GRACIAS POR SU COLABORACION

Tesis Deicy

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

pt.slideshare.net

Internet Source

2%

2

repositorio.uleam.edu.ec

Internet Source

1%

3

dialnet.unirioja.es

Internet Source

1%

4

mendive.upr.edu.cu

Internet Source

1%

5

repositorio.iberamericana.edu.co

Internet Source

1%

6

hdl.handle.net

Internet Source

1%

7

ecuciencia.utc.edu.ec

Internet Source

1%

8

repositorio.unheval.edu.pe

Internet Source

1%

9

uvadoc.uva.es

Internet Source

1%
