

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INVESTIGACIÓN

“La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés
como lengua extranjera”

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

Autora: Maritza Liliana Vallejo Yar

Tutor: MSc. Wilson Andrés Zabala Villarreal

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Vallejo Yar Maritza Liliana, con el número de cédula 0401641113 ha elaborado el trabajo de titulación: “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera”.

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.

f.....

MSc. Wilson Andrés Zabala Villarreal

DOCENTE TUTOR

Tulcán, abril 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, Vallejo Yar Maritza Liliana con cédula de identidad número 0401641113 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Vallejo Yar Maritza Liliana

AUTORA

Tulcán, abril de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Vallejo Yar Maritza Liliana declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Vallejo Yar Maritza Liliana

AUTORA

Tulcán, abril de 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de seguir creciendo profesionalmente, derramándose sus bendiciones, sabiduría y entendimiento en cada momento de adversidad, gracias por guiarme día a día y permitirme culminar una etapa más en mi vida.

Asimismo, quiero expresar mi profundo agradecimiento a todos quienes estuvieron presentes con su apoyo incondicional durante este arduo proceso educativo, motivándome a seguir adelante y poder obtener este logro profesional al culminar la maestría en Educación, Tecnología e Innovación.

Infinitas gracias a mis padres Carlos y Esthela, a mis hermanos Karlita, Ariel y, Cristian, a mis dos amores Nahid y Mario, quienes han sido mi fortaleza y apoyo incondicional. Gracias por su paciencia, aliento y comprensión a lo largo de este desafiante proceso educativo. Su amor y confianza han sido mi fuente de inspiración y motivación para seguir adelante y no desmayar.

Un sincero agradecimiento a la prestigiosa Universidad Politécnica Estatal del Carchi, especialmente a los docentes que impartieron cada uno de los módulos y compartieron sus conocimientos, mismos que contribuyeron en mi desarrollo y enriquecimiento profesional dentro del campo de la educación, la tecnología y la innovación.

Agradezco a mi Tutor, MSc. Andrés Zabala y a los docentes examinadores de mi trabajo de titulación, MSc. Jhony Enríquez, PhD. María Teresa Rodríguez, MSc. Cristhian Castillo y MSc. Maritza Méndez; por su orientación experta, paciencia y dedicación a lo largo de este proceso. Sus valiosos comentarios y sugerencias permitieron culminar esta investigación y elevar su calidad.

Este logro no habría sido posible sin el apoyo de cada uno de ustedes. Gracias por ser parte de este emocionante capítulo de mi vida profesional y por ser una fuente constante de inspiración.

DEDICATORIA

La dedicación, constancia y perseverancia son sinónimos de esfuerzo y superación.

Este gran logro profesional y un sueño hecho realidad va dedicado al gran amor de mi vida Nahid Antonella Ortiz Vallejo, quien es mi luz, alegría y fuente de inspiración, por quien lucho cada día y no me doy por vencida. Gracias, amor mío, por la paciencia, apoyo y comprensión durante este proceso educativo. Cada logro alcanzando es también suyo.

A mis padres Carlos y Esthela por ser mi fortaleza y sostén a lo largo de este desafiante pero gratificante triunfo profesional.

A mis hermanos Karlita, Arielito y Cristiancito por confiar en mí y apoyarme cada día, su amor incondicional ha sido mi mayor motivación. Agradezco su apoyo constante, sus palabras de aliento.

A Mario Ortiz, por brindarme su apoyo infinito, por creer en mí y ser un pilar en mi formación profesional.

Gracias por apoyarme y recordarme que cada desafío superado es un peldaño más hacia la superación personal y profesional.

Gracias infinitas, los amo mucho.

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO.....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Preguntas de Investigación.....	16
1.3. Objetivos de investigación.....	16
1.3.1. Objetivo General	16
1.3.2. Objetivos Específicos	16
1.4. Justificación	17
CAPÍTULO II.....	19
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.2. Marco Teórico	23
2.3. Marco Legal	38
CAPÍTULO III.....	41
METODOLOGÍA	41
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio.....	41
3.2. Enfoque y tipo de investigación	42
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	45
3.4. Procedimientos	49

3.5. Consideraciones bioéticas	51
CAPÍTULO IV.....	52
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	52
4.1. Resultados	52
4.2. Discusión	70
CAPÍTULO V.....	72
PROPUESTA.....	72
TEMA	72
Introducción.....	72
Antecedentes	73
Justificación.....	73
Factibilidad	74
Objetivos	75
Objetivo General.....	75
Objetivos Específicos	76
Fundamentación Teórica	76
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN	77
CRONOGRAMA.....	83
DESARROLLO DE LA PROPUESTA	84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	120
Conclusiones.....	120
Recomendaciones.....	120
REFERENCIAS	122
ANEXOS.....	131

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ciclo de Aprendizaje de Kolb.....	31
Figura 2. Ubicación geográfica de la Institución	41
Figura 3. Rendimiento Académico de los estudiantes	53
Figura 4. Rendimiento Académico por Curso	54
Figura 5. Rendimiento Académico por dominio de Habilidades	55
Figura 6. Incremento de Vocabulario y Desarrollo de Habilidades.....	56
Figura 7. Habilidades que se les dificulta aprender a los estudiantes	57
Figura 8. Importancia del uso de Reglas Gramaticales en el aprendizaje	58
Figura 9. Actividades desarrolladas por el Docente	59
Figura 10. Herramientas Tecnológicas usados por la Docente.....	60
Figura 11. Importancia del aprendizaje del idioma Inglés	64
Figura 12. La gamificación como una técnica de aprendizaje.....	66
Figura 13. Uso del juego para aprender un Segundo Idioma.....	67
Figura 14. Aplicación de nuevas actividades a través de la gamificación	68
Figura 15. Actividades Gamificadas que les gustaría que utilice la Docente ...	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Niveles de Aprendizaje - MCER.....	28
Tabla 2. Tipos de estrategias didácticas para el aprendizaje del inglés	33
Tabla 3. Operacionalización de Variables.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Formulario de Encuesta.....	131
Anexo B. Guion de Entrevista	133
Anexo C. Test de Diagnóstico	134
Anexo D. Consentimiento Informado para los estudiantes	138
Anexo E. Fichas de Validación de Instrumentos de Investigación	139

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca. El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Las técnicas utilizadas fueron la observación, evaluación, entrevista y encuesta. La población se conformó de 51 estudiantes de tres niveles de Bachillerato Técnico, a quienes se aplicó una prueba diagnóstica, para determinar el nivel de dominio de las habilidades lingüísticas. Se realizó una entrevista a la docente de inglés, para conocer las estrategias de gamificación que utiliza para el aprendizaje de este idioma. Los resultados obtenidos demuestran que el 35 % de los estudiantes tiene un bajo rendimiento académico y no alcanzan los aprendizajes requeridos, identificando un bajo dominio de las habilidades de Listening (55%), Writing (49%), Vocabulary, Grammar, Speaking (29%) y Reading (18%). Además, la docente ha utilizado diferentes estrategias didácticas como las canciones, visualización de imágenes y películas, sin embargo, los estudiantes no han logrado potenciar sus habilidades. A través del diseño de estrategias gamificadas, con el uso de plataformas de aprendizaje basadas en juego, simulaciones virtuales y juegos de lenguaje interactivos, se fomenta un enfoque activo y práctico del aprendizaje del inglés, donde los estudiantes participan y se involucran en situaciones que requieren la aplicación de habilidades lingüísticas en contextos reales para practicar y experimentar con el idioma de manera significativa, mejorando su comprensión y fluidez al comunicarse.

Palabras clave: Estrategias didácticas, Gamificación, inglés, Habilidades lingüísticas.

ABSTRACT

The objective of the research was to propose gamified strategies for learning English as a foreign language in Technical Bacculaureate students of the Fiscomisional Educational Unit "Santa Mariana de Jesús" in the city of Huaca. The approach was mixed, descriptive, documentary and field. The techniques used were observation, evaluation, interview and survey. The population was made up of 51 students from three levels of Technical Bacculaureate, to whom a diagnostic test was applied to determine the level of mastery of linguistic skills. An interview was conducted with the English teacher to learn about the gamification strategies she uses to learn this language. The results obtained show that 35% of the students have a low academic performance and do not achieve the required learning, identifying a low mastery of the skills of Listening (55%), Writing (49%), Vocabulary, Grammar, Speaking (29 %) and Reading (18%). In addition, the teacher has used different teaching strategies such as songs, visualization of images and movies, however, the students have not been able to enhance their skills. Through the design of gamified strategies, with the use of game-based learning platforms, virtual simulations, and interactive language games, an active and practical approach to learning English is encouraged, where students participate and get involved in situations that require the application of language skills in real contexts to practice and experiment with the language in a meaningful way, improving your understanding and fluency when communicating.

Keywords: Teaching strategies, Gamification, English, Linguistic skills.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

La tecnología está avanzando rápidamente y su uso ha ido eliminando paulatinamente todo tipo de límite geográfico y cultural, provocando cambios importantes en todos los hábitos sociales, económicos, educativos y profesionales en los cuales interactúan las personas, siendo cada vez necesario incluirla en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el cual, la educación posee una nueva visión de enseñanza, misma que está enfocada en las necesidades actuales y futuras de la sociedad, puesto que, con la implementación de herramientas tecnológicas en la educación, ha ido mejorado el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro de los diversos campos del conocimiento, ya que a partir de la pandemia del COVID-19, las instituciones educativas han seguido operando de forma virtual, abriendo una oportunidad al uso indispensable de las TIC en la educación, porque cada vez se utilizan más los ordenadores y los recursos multimedia que se comparten a través de Internet, lo que permite una comunicación más interactiva y didáctica con los alumnos, aplicando diferentes estrategias y metodologías innovadoras que fortalecen su aprendizaje significativo en todos los niveles educativos (Zambrano y Yaguarema, 2021).

Ahora bien, al analizar los nuevos requerimientos dentro de la sociedad movida por la globalización, adquirir un lenguaje extranjero como el inglés, se ha convertido en una necesidad mundial debido a que, el inglés es el idioma internacional más utilizado a nivel mundial, que permite relacionarse y compartir experiencias tanto en el entorno personal, profesional, científico, político y comercial, es así que, la enseñanza dentro del ámbito educativo debe desarrollarse en todos los niveles desde preparatoria hasta los niveles superiores, contribuyendo así a la formación académica de los estudiantes, puesto que, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua inglesa involucra el desarrollo de una serie de destrezas que deben dominarse como componentes clave para mejorar la competencia lingüística. Estas destrezas

incluyen la escritura, la lectura, la comprensión auditiva y la expresión oral, que contribuyen colectivamente a un dominio integral de la lengua extranjera (Cáceres, 2021).

Es así que, Education First English Proficiency Index (EF EPI), da a conocer el ranking mundial en base al dominio del inglés y de acuerdo al informe del 2023 “Ecuador se encuentra en el puesto 80 de 113 países a nivel del idioma”, ubicándolo dentro de la clasificación del nivel bajo en cuanto al dominio de este idioma, lo cual hace evidente la necesidad de buscar alternativas o estrategias metodológicas que permitan fortalecer la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, por parte de los alumnos en todos los niveles educativos, y así lograr un mejor dominio del idioma que es de uso universal.

Según Morán (2018, como se citó en Cáceres, 2021) en “Ecuador la enseñanza del idioma inglés se ha convertido en un requisito fundamental en el ámbito educativo y laboral; actualmente se cuenta con institutos de enseñanza y planteles académicos que se enfocan en el aprendizaje de este idioma” (p.4). Sin embargo, es evidente que la enseñanza del inglés no está alcanzando todo su potencial, como demuestran ciertas deficiencias de los alumnos a la hora de entablar una conversación fluida. Esto pone de manifiesto que muchos métodos o estrategias tradicionales no están funcionando eficazmente para que los alumnos adquieran todas las destrezas de un hablante nativo de inglés.

Por tanto, la gamificación es una estrategia didáctica moderna que ha venido ganando espacio en las diferentes áreas del conocimiento, sin embargo en el sector muchos estudiantes y docentes desconocen los beneficios que esta herramienta brinda al momento de poner en práctica metodologías innovadoras de enseñanza y aprendizaje basadas en el juego, que contribuyen a crear ambientes propicios dentro de los procesos educativos de adquisición de una segunda lengua, para lograr el desarrollo de las habilidades lingüísticas y competencias comunicativas, que tanto necesitan los estudiantes para el dominio del idioma inglés.

Aunque el inglés es considerado como un idioma internacional y la mayoría de instituciones educativas a nivel nacional brindan su enseñanza, es necesario buscar nuevas estrategias didácticas como la gamificación, con el fin de que los

estudiantes aprendan a través del juego y este sea una motivación para que el aprendizaje del inglés no solo se lo utilice en el aula como una asignatura donde únicamente se realizan actividades guiadas, sino más bien forme parte de todas las actividades académicas en las áreas del conocimiento y así lograr ponerlo en práctica en el diario vivir, en consecuencia se genera la siguiente interrogante ¿cuál es la incidencia de la gamificación como estrategia didáctica para incentivar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?

1.2. Preguntas de Investigación

- ¿Qué dificultades presentan los estudiantes en el dominio de las habilidades del idioma inglés?
- ¿Qué estrategias didácticas de gamificación utilizan los docentes para mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera?
- ¿Cómo aplicar la gamificación como estrategia didáctica que promueva el interés de los estudiantes de Bachillerato en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.
- Identificar las estrategias de gamificación que utilizan los docentes, para el incentivo del aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en el Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

- Diseñar estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

1.4. Justificación

La presente investigación parte de la necesidad de enfrentarnos a los nuevos desafíos y requerimientos presentes en la sociedad, que buscan contribuir al desarrollo del conocimiento, la tecnología e innovación en todos los ámbitos y principalmente en la educación, misma que fomenta en los estudiantes la adquisición de un aprendizaje significativo, donde los docentes deben buscar nuevas alternativas o estrategias que permitan fortalecer este aprendizaje, en este sentido, al ser parte de una era tecnológica y globalizada, el uso del idioma inglés se ha convertido en una necesidad, puesto que, al ser conocido como el lenguaje universal, está inmerso en todos los campos donde el ser humano se desarrolla, siendo de gran importancia establecer estrategias de aprendizaje innovadoras, que permitan a los alumnos desde los primeros años de estudios, tener un dominio fluido de este idioma extranjero, es así que, la adquisición de un nuevo idioma como es el inglés en nuestro país, se convierte en una prioridad, porque fomenta la facilidad de comunicación entre individuos y el conocimiento de otras culturas para establecer lazos fraternos, abriendo nuevas oportunidades en los ámbitos educativos, económicos y sociales, fortaleciendo la formación integral e inclusiva de los niños, adolescentes y jóvenes pertenecientes a las diferentes comunidades educativas del país.

De igual forma, la investigación tiene como propósito conocer el nivel de dominio de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca, así como identificar las estrategias de gamificación que utilizan los docentes, para el incentivo del aprendizaje de este nuevo idioma, a fin de desarrollar estrategias gamificadas que contribuyan a mejorar el aprendizaje del idioma inglés, potenciando las capacidades y habilidades educativas de los estudiantes, logrando desarrollar un pensamiento crítico y analítico que les permita mantener una correcta toma de decisiones, y así brindar a la sociedad

personas competentes, formadas en valores y capaces de enfrentarse a los problemas cotidianos de la sociedad.

Además, la combinación con la gamificación como estrategia didáctica innovadora para promover la adquisición del idioma inglés, es la idea central de esta investigación, donde se beneficiará a los estudiantes, docentes y a las instituciones educativas que buscan mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en el área del idioma inglés, a través de la gamificación que es un recurso para la educación 4.0, basada en la teoría de la innovación y tecnología educativa, que se apoya en un elemento diferenciador, como es el papel preponderante del estudiante y en el uso de herramientas de la Web 4.0 como Word Wall, Educaplay, Learning Apps, Quizziz, para desarrollar varias estrategias educativas innovadoras que cuentan con múltiples aportes a la educación y buscan promover una participación activa y colaborativa entre los estudiantes (Iglesia, 2019) contribuyendo al fortalecimiento y dominio de todas las habilidades lingüísticas requeridas para la adquisición del idioma inglés.

En este sentido, el Plan Nacional de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024 2025 tiene como objetivo mejorar la calidad de vida de los ecuatorianos reduciendo las brechas sociales estructurales como la falta de educación, destacando la necesidad de garantizar el acceso universal en todos los niveles. Así como también, garantizar el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en todo el territorio nacional para potenciar el desarrollo integral de sus habitantes y promoción de la educación inclusiva, donde la tecnología es una herramienta de apoyo para los docentes y mejora la calidad del aprendizaje de los estudiantes facilitando la adquisición de conocimientos de manera innovadora (Secretaría Nacional de Planificación, 2024). Por lo tanto, este trabajo de investigación se enmarca en la Línea de Investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi que es Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

Después de revisar en diferentes fuentes bibliográficas y documentales, se logró identificar varios estudios que aportan al presente trabajo de investigación:

Un primer trabajo de investigación corresponde a Pérez (2022) acerca de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia, cuyo como objetivo fue identificar la importancia de la aplicación de la estrategia de gamificación para la adquisición del vocabulario en inglés, en postpandemia. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo con triangulación metodológica, utilizando un análisis teórico de diversas fuentes bibliográficas y una entrevista como técnica de recogida de datos. Se elaboró un cuestionario validado por expertos, que fue aplicado a docentes del sector educativo del cantón Tulcán de la provincia del Carchi. Los resultados mostraron que el uso de juegos mejora el vocabulario en inglés y es muy útil para mejorar el aprendizaje tanto en clases virtuales como presenciales, a pesar de los limitados recursos tecnológicos en las escuelas públicas y fiscomisionales.

El trabajo de investigación de Palma *et al.* (2022) sobre estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí (UTM), con el objetivo de determinar la importancia que conlleva la aplicación de estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de la utilización de los entornos virtuales de la UTM, tuvo resultados que destacan la importancia de utilizar estrategias de gamificación, basadas en el uso de las TIC, como método único de enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de la Universidad Técnica de Manabí. La revisión de estos trabajos y otras investigaciones de diversas fuentes permitieron demostrar que la enseñanza lúdica apoya la labor docente y el trabajo de los estudiantes para lograr mejores resultados.

El estudio realizado por Padilla y Caldera (2021) acerca de la gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés, tuvo como objetivo principal elaborar una revisión conceptual sobre el término gamificación, que lleva a reflexionar sobre las implicaciones de su posible uso educativo en el aprendizaje de la gramática del inglés. Se realizó una revisión bibliográfica en la que se examinaron 24 textos especializados sobre el tema, entre los que se incluyeron revistas científicas, libros o capítulos de libros, sitios web y tesis de posgrado.

Los resultados mostraron que los sistemas educativos contemporáneos y el uso de estrategias educativas gamificadas pueden ser alternativas viables para mejorar la gramática inglesa. La implementación de elementos o componentes de gamificación puede incluir el uso de insignias y puntos, que posteriormente se utilizan para proporcionar reglas que determinan la colocación y calificación de los alumnos, dándoles la oportunidad de ser reconocidos por dedicar su tiempo y esfuerzo al aprendizaje del inglés.

La investigación realizada por Pérez y Torres (2021) sobre la estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca. El objetivo fue evaluar la eficacia de una estrategia de enseñanza basada en la gamificación para mejorar la competencia comunicativa en lengua inglesa de alumnos de décimo curso. En la sociedad actual, el dominio de una segunda lengua como el inglés es esencial para el intercambio de información y facilita el desarrollo económico, social y cultural. Esta investigación empleó un enfoque cualitativo de alcance descriptivo-evaluativo, utilizando un diseño de estudio de casos que tenía en cuenta las categorías de la competencia comunicativa en inglés, incluidas la lingüística, la sociolingüística y la pragmática, y se basaba en el concepto de gamificación.

Tras la aplicación de la estrategia gamificada, los estudiantes demostraron un progreso significativo en el fortalecimiento de su competencia comunicativa, sobre todo en las destrezas de hablar y escuchar. Mostraron una mayor fluidez en la comunicación, avanzando del nivel A1 al A2 o del A2 al B1, generando así

un impacto positivo en los estudiantes. Este enfoque estimuló con éxito su interés y compromiso con el aprendizaje de la lengua inglesa.

Mauleon (2021) señala en su investigación el uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar, con el fin de evaluar la eficacia del uso de la estrategia de gamificación en el tercer curso de preescolar para promover el dominio de lenguas extranjeras, se desarrolló mediante un enfoque cualitativo utilizando un diseño de investigación-acción para poner en práctica la propuesta de intervención docente y el uso de la gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Como resultado, se validó la hipótesis, indicando que el uso de la estrategia de gamificación sí promueve la adquisición de vocabulario en lengua inglesa en niños de edad preescolar, debido a que, la enseñanza de una lengua extranjera en la primera infancia es uno de los mejores momentos para iniciar este proceso, porque los alumnos de corta edad tienen características que facilitan y promueven la adquisición de una segunda lengua.

Riera *et al.* (2021) realizaron un estudio sobre el uso de la gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza virtual del inglés. La investigación pretendía buscar determinar cómo puede contribuir la gamificación a la enseñanza del inglés en un entorno de educación virtual. El estudio se diseñó como una investigación de tipo descriptiva con diseño no experimental – transversal, se administró una encuesta a 33 miembros de la comunidad, entre alumnos y padres de familia, de la Unidad Educativa Bilingüe Interamericana de la ciudad de Cuenca. El instrumento de la encuesta se validó mediante el alfa de Cronbach con un coeficiente de 0,768, que proporcionó resultados más fiables. Los resultados indican que la gamificación, como estrategia metodológica, es útil para la enseñanza del inglés porque influye en el desarrollo de la memoria, la autonomía, el aprendizaje y la lectura. Además, facilita la interacción entre los alumnos y el contenido.

Lara *et al.* (2021) en su estudio, la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lengua inglesa, tuvo como objetivo analizar la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lengua inglesa. Se desarrolló bajo un enfoque descriptivo, ya que implicó una revisión documental y

bibliográfica de diversos trabajos relacionados con el tema. La metodología se enmarcó en el análisis del contenido de publicaciones desde 2015 hasta 2020, asumiendo criterios de calidad científica y metodológica. Los resultados mostraron que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje de la lengua inglesa mediante el uso de juegos para captar el interés de los alumnos. La enseñanza de una segunda lengua es un reto para los docentes, porque requiere el uso de estrategias motivadoras e innovadoras para captar la atención de los alumnos y lograr un aprendizaje significativo a largo plazo. Además, la gamificación es una herramienta valiosa para llevar a cabo eficazmente este proceso educativo y reforzar las competencias lingüísticas necesarias para adquirir el idioma inglés.

El trabajo desarrollado por Guerra (2021) aborda el tema de la gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de décimo año de básica de la Unidad Educativa Valle del Chota. El objetivo fue gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando videojuegos 3D para potenciar las competencias en lengua inglesa en estudiantes de décimo grado de la Unidad Educativa Valle del Chota. Se utilizó un enfoque cuantitativo, descriptivo, secuencial explicativo, dividido en cuatro fases, que arrojó resultados altamente satisfactorios en cuanto a la efectividad esperada, según los estándares de evaluación establecidos por el Ministerio de Educación. En este sentido, el 83,33% de los alumnos evaluados dominaron el aprendizaje requerido, mientras que el 16,67% restante alcanzó los resultados de aprendizaje requeridos. Otro resultado clave de este estudio fue la satisfacción de los alumnos con el uso de los entornos virtuales 3D y los juegos, ya que el 97% de los alumnos se mostraron satisfechos, muy satisfechos o totalmente satisfechos con el uso de estas herramientas tecnológicas. Por tanto, la implantación de metodologías activas en el aula proporciona a los profesores mejores alternativas en sus métodos de enseñanza y permite a los alumnos aprender de forma más intuitiva y colaborativa.

Finalmente, se encuentra el estudio realizado por Cáceres (2021) denominado la gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica, con el

objetivo de generar una propuesta de gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés para estudiantes de quinto año de educación básica durante el año lectivo 2020-2021 de la Unidad Educativa Hermano Miguel La Salle, su desarrollo se basó en una investigación proyectiva y de campo, no experimental con un enfoque cuantitativo y un diseño contemporáneo transicional, porque se realizó un análisis estadístico descriptivo, que permitió evidenciar que el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene un alto grado de incidencia, generando un impacto positivo en la comunidad estudiantil y docente, debido a que fortalece cada una de las habilidades cognitivas de los alumnos, mejorando la capacidad de memoria, razonamiento, atención e interacción.

2.2. Marco Teórico

Teorías Pedagógicas

A medida que se desarrolló la sociedad, también lo hicieron las teorías psicológicas y educativas que sustentan el aprendizaje, reemplazando las teorías conductuales a otras que implican cambios significativos en el entorno educativo. La teoría constructivista del aprendizaje es actualmente una de las principales teorías que sustentan el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación y los modelos de formación basados en tecnologías web (Montoya *et al.*, 2019). En este sentido la presente investigación se basa en las teorías pedagógicas del constructivismo, a fin de promover el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés.

Ahora bien, la teoría del constructivismo de Jean Piaget considera el conocimiento como una construcción personal que se produce día a día y es el resultado de la interacción entre factores cognitivos y sociales. Este proceso tiene lugar continuamente en todos los entornos en los que interactúa el individuo. Este paradigma considera a los seres humanos como autogestores, capaces de procesar la información adquirida del entorno, interpretarla basándose en lo que ya saben y transformarla en nuevos conocimientos. En otras palabras, las experiencias previas del individuo le permiten crear nuevas construcciones mentales en diferentes contextos (Saldarriaga *et al.*, 2016).

Es así como la teoría del constructivismo pretende fomentar la autonomía de los alumnos transformándolos en agentes activos y conscientes de su propio autodesarrollo del conocimiento. Con una orientación mínima por parte del profesor, donde se capacita a los alumnos para mejorar sus habilidades de resolución de problemas a un nivel superior. Además, al animar a los alumnos a crear sus propias soluciones, se les proporciona una experiencia de aprendizaje más efectivo, que les impulsa a abordar problemas auténticos o a adquirir conocimientos complejos en contextos ricos en información (Kirschner *et al.*, 2019).

El inglés como lengua extranjera

El inglés es considerado como el idioma que se habla a nivel mundial, es así que, muchas instituciones educativas han incorporado al idioma inglés en sus planes de estudio o currículo y su aprendizaje al ser un lenguaje extranjero, se establece como el conocimiento de un idioma diferente al lenguaje materno y es poco utilizado en las actividades cotidianas, por lo que, el proceso de aprendizaje de este idioma generalmente se lleva a cabo en el salón de clases donde se desarrollan diversas actividades controladas (Beltrán, 2017).

Características

- a)** El inglés es el idioma de la ciencia, investigación y la tecnología que se ha convertido en el idioma internacional.
- b)** Los principales inconvenientes del inglés son su pronunciación, estilo de escritura complejo y vocabulario extenso. Esto se debe a que el idioma tiene desajustes de pronunciación y escritura en consonantes y vocales, existiendo un vocalismo muy complejo, que consta de doce sonidos que se representan con los signos clásicos.
- c)** Con respecto a la fonética, la influencia de los medios de comunicación y la tecnología son fundamentales para lograr una mejor fluidez del idioma inglés.
- d)** La gramática inglesa no es tan complicada como la gramática española.
- e)** El alfabeto inglés “consta de 26 letras, de las cuales 5 son vocales y 20 son consonantes” (López, 2019).

Aprendizaje de una nueva lengua

De acuerdo con la teoría de Krashen “el aprendizaje de una segunda lengua se refiere al conjunto de procesos conscientes en el marco de una enseñanza formal” (Fernández, 2019, p.5) donde los alumnos tienen la oportunidad de corregir sus errores y adquirir conocimientos sobre las reglas y el uso de la gramática, junto con conocimientos lingüísticos de una segunda lengua, lo que les permite expresarse verbalmente con fluidez.

Existe una gran diferencia entre el aprendizaje y la adquisición de un nuevo idioma, puesto que todos los alumnos inician aprendiendo un idioma, pero no todos lograrán dominarlo, es así como, Beltrán (2017) manifiesta que “la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero” (95). En este sentido, el aprendizaje de un idioma extranjero es un proceso de instrucción que se realiza en un entorno de formación académica, donde se aplica una serie de actividades controladas y no se usa de forma frecuente, dificultando su aprendizaje porque tiene lugar después de que se adquiere el lenguaje materno.

Además, el proceso por el cual los estudiantes adquieren el idioma inglés es muy diferente del proceso de aprendizaje del inglés, porque el proceso de aprendizaje es un proceso consciente que dificulta a los estudiantes dominar varias destrezas necesarias en la lengua extranjera, mientras que el proceso de adquisición es inconsciente y resulta más efectivo.

El conocimiento lingüístico es uno de los componentes fundamentales de la habilidad para usar el lenguaje, por lo que, la teoría de Krashen, lingüista e investigador en el ámbito educativo, propone un cambio de paradigma que pasa del aprendizaje a la adquisición del idioma, ya que el aprendizaje de idiomas es consciente, destaca aspectos formales sobre el lenguaje y genera conocimientos explícitos, mientras que la adquisición del lenguaje es inconsciente, se acentúa en el mensaje, tiene un propósito comunicativo y desarrolla un conocimiento implícito (González, 2022).

Dicho en otras palabras, al momento de adquirir un idioma debe hacerse lo igual como se adquirió la primera lengua materna, de forma inconsciente, en cambio el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés se lo hace de forma consciente, lo cual se vuelve más complejo para muchos estudiantes. Por lo tanto, la adquisición de un segundo idioma consiste en una serie de procesos naturales e inconscientes en los que el alumno adquiere este idioma y desarrolla habilidades de comunicación de la misma manera que un niño aprende su primer idioma, logrando desarrollar una competencia comunicativa que le permite interactuar con los demás de manera natural (Fernández, 2019).

Léxico más amplio

Según Coelho (2017) “El léxico es un conjunto de palabras que componen una lengua”. Por consiguiente, el léxico inglés actual consiste en un núcleo de palabras tradicionales heredadas directamente del inglés antiguo, que contiene las palabras más puramente gramaticales y las palabras más comunes y de uso frecuente.

Dominio de habilidades o destrezas lingüísticas

El nivel de inglés de una persona depende no solo de sus habilidades lingüísticas previas en ese idioma, sino también de cómo se relacionan entre sí y del contexto en el que se utilizan. “Hablar (speaking), escuchar (listening), leer (reading) y escribir (writing) son los cuatro ejes fundamentales del dominio del inglés” (Pearson, 2022). Por lo que, si un estudiante logra adquirir todas estas cuatro habilidades, podrá tener un excelente dominio del idioma inglés, sin embargo, en algunos de los casos, debido a la falta de práctica, estas habilidades se van perdiendo.

- a) Comprensión Auditiva (Listening).** Implica la capacidad de entender y procesar la información escuchada, en conversaciones, conferencias, canciones, películas u otro tipo de contenido en inglés, es decir, es la habilidad de comprender completamente lo que dice el hablante nativo, logrando entender y responder adecuadamente en diferentes situaciones de la vida cotidiana, tanto en contextos personales como profesionales, las palabras reales, sin necesidad de traducir palabra por palabra, por lo

tanto, el listening es fundamental para comunicarse de manera efectiva en inglés, porque permite ampliar el vocabulario, mejorar la pronunciación y adquirir una mayor fluidez en el habla (Mateos, 2023).

- b) Expresión Oral (Speaking).** Es la habilidad productiva de comunicarse con fluidez a través de sonidos articulados con otras personas, está estrechamente relacionada con la comprensión oral, porque su desarrollo depende de la capacidad para entender y procesar la información auditiva. Es así como a medida que los estudiantes avanzan en su grado académico, las habilidades orales se presentan con mayor intensidad y amplitud, logrando entablar diálogos en inglés con mensajes claros de transmitir (Flores y Zegarra, 2019).
- c) Comprensión Lectora (Reading).** Esta destreza implica la capacidad de comprender y entender lo que se lee, así como interpretar y comunicar información de manera efectiva. Esta habilidad es esencial para entender textos o artículos y para incrementar el vocabulario necesario para el desarrollo de otras habilidades, puesto que permite ampliar los conocimientos a nivel social y cultural facilitando la comunicación con más personas (UNIR Revista, 2021).
- d) Expresión Escrita (Writing).** Se refiere a la capacidad de redactar una variedad de textos de manera coherente y efectiva, que puedan ser comprendidos fácilmente por su receptor, esta habilidad permite comunicar pensamientos e ideas de manera clara y efectiva, y su progreso se logra a través de la práctica constante y la atención a los aspectos clave de la redacción, cabe indicar que su desarrollo requiere de la organización de ideas de manera lógica, utilización de vocabulario apropiado, estructuración de frases y párrafos de forma coherente, y aplicación de la gramática y puntuación de manera precisa (British Council, 2021).
- e) Gramática.** Esta habilidad es esencial para la comunicación efectiva y el dominio del idioma, y su desarrollo se logra a través del estudio, la práctica y la aplicación constante de las reglas gramaticales en diferentes contextos, puesto que la gramática en inglés se centra en la estructura de las palabras y en la manera en que se combinan para formar oraciones, incluyendo la sintaxis, la morfología y la fonología. Dominar la gramática

inglesa es esencial para comunicarse de manera clara y estructurada con mayor fluidez y confianza al hablar, así como lograr tener una comprensión más profunda al leer textos en inglés (Babbel, 2017).

- f) Incremento de Vocabulario.** “El vocabulario está formado por las palabras que componen un idioma” (Coelho, 2017) y dominar el vocabulario es muy importante en el aprendizaje, porque facilita mucho la fluidez y mejora la comprensión, es así que, para lograr un aprendizaje significativo en cuanto al idioma inglés, es necesario mantener un léxico amplió que permita tener fluidez en el idioma.

Niveles de Aprendizaje

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER), es una forma práctica de evidenciar los avances de los estudiantes, a través de los diferentes niveles del idioma inglés. Por lo que, la tabla siguiente representa las actividades que los alumnos deben realizar en cada nivel para adquirir de forma adecuada el idioma inglés.

Tabla 1.

Niveles de Aprendizaje – MCER

Nivel MCER	Comprensión Auditiva	Expresión Oral	Comprensión Lector	Expresión Escrita
A1	Participar en conversaciones básicas sobre hechos objetivos.	Visitar una tienda donde se muestran artículos y pedir lo que desea.	Comprender información simple procedente de la correspondencia con un amigo.	Redactar un mensaje simple en el que dice a dónde ha ido y a qué hora estará de regreso.
A2	Participar en charlas informales y expresar opiniones simples.	Pedir lo que quiere e intercambiar información básica con otros clientes. Por ejemplo, preguntar quién estaba primero en la fila.	Comprender cartas con descripciones sencillas de personas, sucesos, ideas y opiniones.	Escribir una carta con información básica y objetiva. Por ejemplo, nombre, edad, dónde viven, etc.

B1	Participar en conversaciones informales durante un período de razonable de tiempo.	Visitar una tienda con servicio en el mostrador (donde los artículos no están expuestos) y pedir la mayor parte de cosas que desea adquirir.	Comprender cartas con gran variedad de opiniones.	Redactar cartas sencillas en las que relata hechos y sucesos.
B2	Conversar sobre diversos temas, como las conversaciones sobre sucesos que aparecen actualmente en las noticias.	Negociar lo que quiere y pedir de manera efectiva una devolución o el cambio de un artículo.	Comprender lo que se está escrito en cartas personales, incluso si se utiliza un lenguaje coloquial o informal.	Redactar cartas en las que expresa opiniones y las razona.
C1	Participar de conversaciones sobre diversos temas abstractos con mucha fluidez y usando una gran variedad de expresiones.	Abordar negociaciones complejas y delicadas.	Abordar negociaciones complejas y delicadas.	Escribir cartas sobre cualquier asunto expresándose de manera correcta y con precisión.

Nota. Información tomada de Cambridge (2022) Fuente: <https://n9.cl/d4t9l>

Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje

El uso de estrategias de enseñanza - aprendizaje en la educación es un factor importante para el desarrollo del país, donde los docentes deben conocer y utilizar estas estrategias para promover un aprendizaje significativo en los estudiantes y así lograr que aprendan a aprender.

Según Mendoza y Mamani (2012 como se citó en Díaz,1999; Medrano, 2006) las estrategias de enseñanza-aprendizaje son métodos o recursos utilizados por los docentes para organizar el conocimiento con el fin de promover un aprendizaje significativo, que puede desarrollarse mediante procesos cognitivos o habilidades. La idea fundamental es que el docente es el mediador del aprendizaje, que no sólo enseña el contenido de su especialidad, sino que también asume la necesidad de enseñar a aprender.

En este contexto, “las estrategias de enseñanza se relacionan con la metodología que el docente posee para lograr que los contenidos, temáticas e información sean aprendidos por el estudiante y se genere el desarrollo de competencias” (Pamplona *et al.*, 2019, p. 14).

Del mismo modo, las estrategias de aprendizaje abarcan una serie de procedimientos, actividades y recursos cognitivos que los alumnos emplean para mejorar el proceso de aprendizaje. Estas estrategias están vinculadas a los componentes cognitivos, las capacidades, las limitaciones y el estilo de aprendizaje del alumno, que repercuten en la adquisición y retención efectivas de los conocimientos (Hernández, 2019). Por consiguiente, es crucial que los docentes animen a los estudiantes a utilizar estrategias de aprendizaje que fomenten la autorregulación, metacognición, autoevaluación y la reflexión continua.

Estrategia metodológica de aprendizaje por criterio de desempeño ERCA

La metodología de aprendizaje ERCA se fundamenta en el ciclo de aprendizaje de David Kolb, que es un modelo teórico que describe cómo las personas adquieren conocimientos y habilidades a través de un proceso continuo de experiencias concretas. Este enfoque tiene como objetivo promover una comprensión más profunda del proceso de aprendizaje y facilitar una educación más efectiva al brindar a los estudiantes experiencias de aprendizaje completas y significativas (Guerrero, 2023).

Además, según Cuofano (2024):

El modelo de Kolb se utiliza con frecuencia en entornos educativos para diseñar programas de aprendizaje experiencial y promover habilidades de pensamiento crítico. Los educadores pueden acoplar sus métodos de enseñanza para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje (divergente, convergente, asimilador y acomodador), permitiendo a los estudiantes participar de manera más efectiva en el proceso de aprendizaje.

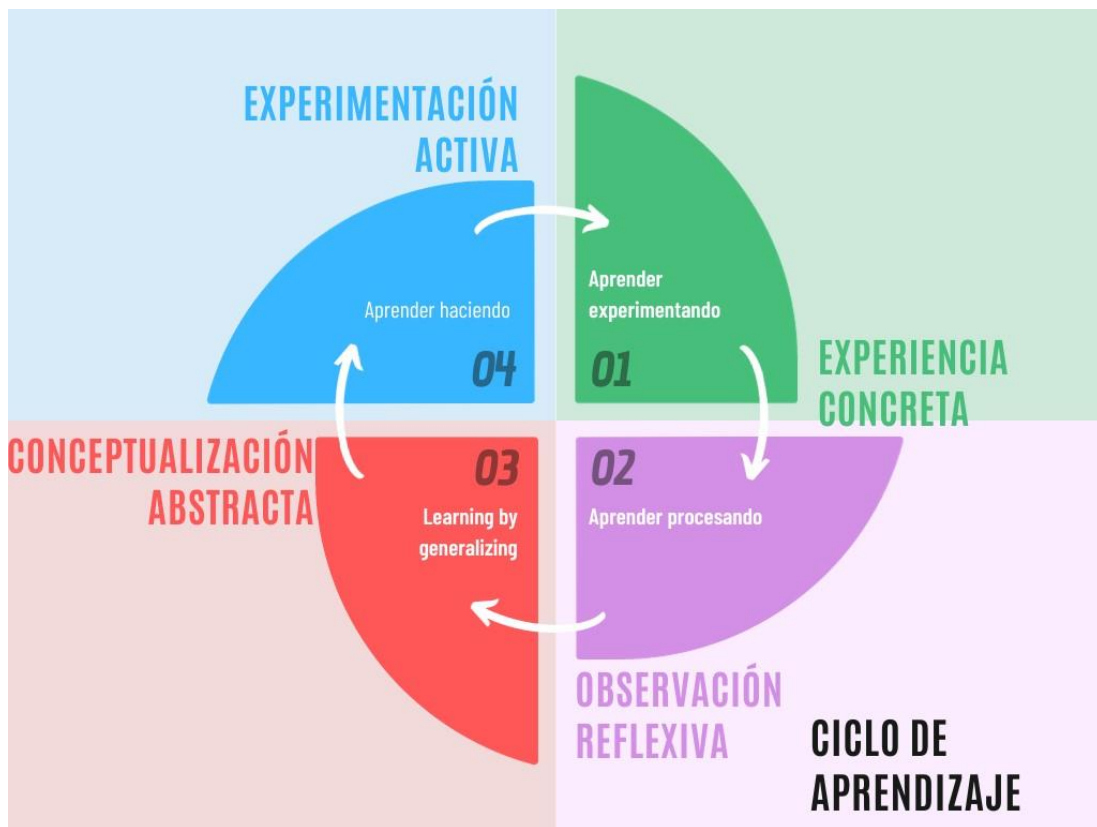
Si bien es cierto cada estilo de aprendizaje depende de diversos factores, como el entorno social, las experiencias educativas o la estructura cognitiva básica del individuo, los docentes deben presentar la información de un modo que se

adapte a cada estilo. Así, teniendo en cuenta que todo el mundo necesita aprender, la idea es utilizar los elementos que mejor se adapten a la situación dada y al estilo de aprendizaje preferido de cada persona para potenciar su desarrollo educativo (Rodríguez, 2018).

Está compuesto de cuatro etapas, que se repiten en un ciclo continuo:

Figura 1.

Ciclo de Aprendizaje de Kolb



Nota. Información tomada de Raya (2019)

- a) **Experiencia concreta:** En esta etapa, el aprendizaje comienza con una experiencia práctica o una situación concreta. Puede ser cualquier tipo de experiencia, desde una actividad real hasta una tarea o un problema que debe resolverse.
- b) **Observación reflexiva:** Después de la experiencia concreta, la persona reflexiona sobre lo que ha experimentado. Se analizan los pensamientos, sentimientos y reacciones ante la situación. En esta etapa, se fomenta la reflexión crítica sobre la experiencia.

- c) Conceptualización abstracta:** En esta etapa, se intenta construir una comprensión más abstracta o teórica de la experiencia. La persona busca patrones, teorías o conceptos que expliquen lo que ha ocurrido. Aquí es donde se busca la generalización y la creación de principios o conceptos más amplios.
- d) Experimentación activa:** Finalmente, en esta etapa, la persona aplica las nuevas ideas o conceptos a situaciones futuras. Se trata de poner en práctica lo aprendido y ver cómo funciona en la realidad. Esta etapa lleva a nuevas experiencias concretas y cierra el ciclo de aprendizaje, preparando al individuo para un nuevo ciclo de aprendizaje.

Estrategias didácticas en la educación

Una estrategia didáctica es un proceso pedagógico que ayuda a los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje proporcionándoles orientación. En otras palabras, es una herramienta que los educadores utilizan para alcanzar los objetivos previstos. Las estrategias didácticas también determinan cómo se lleva a cabo un proceso de enseñanza, proporcionando claridad sobre cómo orientar las acciones hacia la consecución de los objetivos. En el ámbito educativo, una estrategia didáctica se considera una forma de apoyar el aprendizaje de los alumnos (Gutiérrez *et al.*, 2018).

Además, mediante el uso de estrategias didácticas, los alumnos pueden desarrollar sus habilidades y conocimientos en un entorno positivo y de apoyo, donde los docentes pueden animar a los alumnos a aprender y crecer utilizando un enfoque interactivo y atractivo de la enseñanza. Esto puede ayudar a los alumnos a convertirse en aprendices más seguros e independientes, deseosos de explorar nuevas ideas y conceptos.

Tipos de estrategias didácticas para el aprendizaje del idioma inglés

Estas estrategias pueden adaptarse según el nivel de competencia de los estudiantes y sus objetivos de aprendizaje. Además, es importante variar las estrategias para mantener el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje del idioma inglés.

Tabla 2.

Tipos de estrategias didácticas para el aprendizaje del idioma inglés

Estrategia Didáctica	Descripción
Trabajo cooperativo (en equipo)	<p>Permite desarrollar el trabajo en grupo para facilitar la interrelación entre los integrantes del grupo, por lo que los grupos de trabajo deben estar formados por una mezcla heterogénea de habilidades, conocimientos, género y una distribución adecuada de responsabilidades, fomentando la práctica del inglés en situaciones reales de comunicación.</p>
Visual Thinking (pensamiento visual)	<p>Se centra en resolver los problemas de manera creativa y colaborativa a través del análisis de necesidades, el diseño y la aplicación de soluciones. El objetivo de este programa es fomentar el pensamiento crítico y lógico de los alumnos, cultivando sus capacidades de autoaprendizaje y mejorando sus competencias de trabajo en equipo, como la expresión asertiva de opiniones, la empatía y el intercambio de conocimientos. Requiere que los estudiantes se preparen con anticipación, es decir, los estudiantes deben buscar o investigar el contenido, desarrollándolo fuera del aula de clase de forma independiente, posteriormente se realizaran ejercicios, refuerzo de actividades, retroalimentación o prácticas con los conocimientos adquiridos anteriormente durante la lección, de esta forma los alumnos construyen su propio conocimiento a través de la indagación y sintetizando la información, integrando las habilidades de comunicación, investigación y pensamiento crítico -reflexivo.</p>
Flipped Classroom (clase invertida)	
Aprendizaje basado en proyectos	<p>Fomenta un aprendizaje significativo, donde los estudiantes son los protagonistas y participan en su propio aprendizaje, con la aplicación de conocimientos</p>

(creación de proyectos)	<p>previos, estrategias educativas, habilidades e incrementando su interés por adquirir nuevos conocimientos. Además, permite que los estudiantes elijan temas de interés para realizar proyectos relacionados con temas de estudio, motivándolos y dándoles la oportunidad de aplicar lo que han aprendido de manera práctica.</p>
Inmersión	<p>Plantea que el aprendizaje de la lengua extranjera no se centra en el aprendizaje de contenidos académicos instruidos, sino en el aprendizaje de dichos contenidos mediante el uso real de la lengua en situaciones determinadas y mediadas por las actividades a realizar, por lo que esta estrategia busca crear un ambiente de inmersión en inglés en el aula, donde se utiliza principalmente el inglés para las instrucciones y la comunicación, incluso con principiantes, esto ayuda a los estudiantes a acostumbrarse a escuchar y hablar en inglés de manera constante.</p>
Método Directo	<p>La aplicación del método directo para la enseñanza de inglés implica, que este idioma será el único que se utilizará en el aula para tratar que la inmersión en el idioma facilite su aprendizaje de la manera más orgánica posible, al igual que aprendió su lengua materna.</p>
Tecnología educativa - Aprendizaje en Línea	<p>Utilizar recursos digitales como aplicaciones, plataformas en línea, videos, podcasts y software de aprendizaje de idiomas para enriquecer el aprendizaje del inglés. Estos recursos pueden ser interactivos y personalizados para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes</p>
Simulaciones y Juegos de Roles	<p>Los estudiantes asumen roles y participan en simulaciones o juegos de roles en inglés. Esto fomenta la práctica de la lengua en situaciones reales.</p>

Aprendizaje por medio de Canciones	Utilizar canciones en inglés para enseñar vocabulario y mejorar la pronunciación. Los estudiantes pueden aprender las letras de las canciones y analizarlas.
Aprendizaje basado en juegos (gamificación)	Utilizar juegos y actividades lúdicas, como crucigramas, juegos de mesa, juegos de palabras y actividades en línea, para hacer que el aprendizaje del inglés sea divertido y efectivo.

Nota. Información tomada de Buenaño *et al.* (2021), Londoño (2016), UNIR Revista (2021)

La Gamificación como estrategia didáctica

Es una estrategia de aprendizaje que implementa actividades lúdicas y dinámicas de juego para crear conocimiento, reforzar habilidades, desarrollar competencias y premiar acciones específicas, mejorando la experiencia en el aula a través de una enseñanza más activa y participativa, motivando a los alumnos a comprender los conceptos, generar esfuerzos y prestar mayor atención a las actividades de académicas, procurando que lo aprendido se guarde en la memoria a largo plazo y así se logre promover un aprendizaje significativo (Buenaño *et al.*, 2021).

Características

- a) La gamificación es de carácter lúdico porque promueve la simulación de conocimientos de una manera muy divertida, creando experiencias positivas en los individuos que la utilizan, por lo que, la gamificación no es equivalente simplemente a un juego, sino vas bien, permite usar aspectos interesantes para optimizar la enseñanza de temas generalmente complejos o transformar determinadas conductas inadecuadas (Gaitán, 2013).
- b) La gamificación incrementa la motivación para el aprendizaje porque presenta a los alumnos diferentes niveles de dificultad, promoviendo el conocimiento que potencia la atención y la concentración, optimizando el rendimiento académico y la forma de pensar de los alumnos para favorecer el aprendizaje y el rendimiento académico, porque mejora el

razonamiento lógico y las estrategias de resolución de problemas sobre lo que hay que hacerse. Por lo que, mediante un proceso deductivo basado en prueba y error, utilizará el pensamiento lógico y el aprendizaje para resolver una variedad de desafíos educativos (Fundación Aquae, 2020).

- c) La gamificación fomenta el aprendizaje y el rendimiento académico haciendo que las asignaturas sean más amenas, fomentando el uso de las nuevas tecnologías y promoviendo el uso positivo de los videojuegos. Es una herramienta emocionante y atractiva que no sólo estimula el crecimiento académico, sino que también mejora las conexiones sociales. Al adoptar la gamificación, los estudiantes pueden desarrollar una pasión por el aprendizaje, mejorar sus habilidades y sobresalir en sus estudios (Ortiz *et al.*, 2018).

Actividades y Herramientas de Gamificación

Existen una serie de herramientas tecnológicas dedicadas a brindar información, dinámicas y actividades que se pueden utilizar en el aula para fomentar en los estudiantes un aprendizaje más lúdico y divertido. Las más utilizadas para la enseñanza del idioma inglés son:

- a) **Wordwall.** “Es una herramienta para crear actividades de una forma sencilla y muy atractiva, puede utilizarse para desarrollar ejercicios interactivos. Una herramienta muy versátil para docentes y estudiantes” (Febles, 2023).
- b) **Learning Apps.** “Es una multiherramienta para crear actividades interactivas y juegos, permite incluir texto, imagen, audio y vídeo, es muy fácil de utilizar y cuenta con un gran número de actividades organizadas por materias” (Camino, 2017).
- c) **Educaplay.** “Es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de tipo educativo fácilmente y de forma muy intuitiva” (Balasso, 2021).
- d) **Quizziz.** “Es una plataforma educativa que permite la creación y uso de cuestionarios interactivos para la enseñanza y evaluación. Se enfoca en el aprendizaje divertido y colaborativo, y puede ser utilizada por docentes como y estudiantes” (FAQ Sensei, 2023).

- e) **ISL Collective.** “Es una plataforma que contiene recursos para profesores de lenguas extranjeras. Todos los materiales están diseñados principalmente para ser utilizados en las clases de idiomas y han sido desarrollados específicamente por profesores” (Estévez, 2022).
- f) **Celebriti.** Es una plataforma gratuita centrada en los juegos, que ofrece una amplia gama de opciones que abarcan diversas asignaturas. Su aplicación en el aula facilita la enseñanza de una manera más lúdica y amena, porque su método didáctico se basa en la gamificación de contenidos, que incluye elementos como retos, rankings y méritos para aumentar la motivación del alumno. Y la co-creación, que permite diseñar fácilmente propuestas personalizadas, que ayudan en el proceso de aprendizaje (Tol, 2022).

Elementos motivacionales

De la Torre (2023) manifiesta que la gamificación ha generado un impacto significativo en la educación, proporcionando grandes beneficios como la mejora de la motivación, el compromiso y la retención. Además, la formación gamificada, que incorpora dinámicas como retos y niveles, junto con retroalimentación instantánea mediante puntos y recompensas, puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes.

- a) **Dinámicas.** Es una técnica del sistema de gamificación que busca despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo. Algunas de las dinámicas son el aprendizaje, los retos, la socialización, la competición, la identidad y la narrativa que motiva al estudiante a seguir mejorando y superar la puntuación de sus compañeros (De Gracia *et al.*, 2021).
- b) **Mecánicas.** Son las reglas de funcionamiento de la gamificación y comprende las herramientas que tiene el diseñador para construir una experiencia que involucra al usuario de manera divertida en las actividades que desea realizar. Incluyen elementos importantes como: reglas, misión, niveles, recompensa, medallas, rankings, regalos, puntos por completar, tareas o desafíos por superar, donde los aprendices experimentan un sentido de logro, que los impulsa a seguir avanzando (De la Torre, 2023).

c) Componentes. Son los elementos necesarios para que la mecánica del juego funcione adecuadamente. Están en un nivel muy bajo de abstracción porque son acciones muy específicas que están presentes en el juego tales como avatares, insignias, peleas heroicas, colecciones, combates, desbloqueo de contenido, regalos, tablas de clasificación, niveles, puntos, cruzadas, gráficos sociales, equipos y bienes virtuales (Lara *et al.*, 2021).

Teoría de los juegos según John Nash

El juego es una herramienta maravillosa que estimula la curiosidad, la concentración y la creatividad. Según Melo y Hernández (2014) los juegos son una "actividad inherente al ser humano, vinculada a la alegría, el placer y el entretenimiento" (p.41). Esta actividad brinda una alternativa en el ámbito educativo porque permite usar herramientas tecnológicas para superar las limitaciones de las metodologías tradicionales, por cuanto jugar tiene muchos beneficios para el desarrollo de las personas, haciendo que sean más creativas, tolerantes y libres, favoreciendo a potenciar su felicidad.

Por lo tanto, la teoría de juegos actualmente es utilizada en varias áreas del conocimiento humano, incluyendo las actividades docentes, puesto que incorporar actividades lúdicas en el aula es esencial para el crecimiento personal y empresarial de los individuos.

2.3. Marco Legal

La presente investigación se enmarca en la Constitución de la República del Ecuador de 2008, en lo referente al ámbito educativo y tecnológico. El artículo 26 establece que " La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado..." Asimismo en artículo 27 se menciona que "se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez..."

De igual forma el artículo 29 indica que "el Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las

personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural...” en este sentido se resalta la importancia de la educación como un derecho humano fundamental, que garantiza el desarrollo completo de las personas y su integración en la sociedad, puesto que la educación es un medio poderoso para mejorar la condición social de los individuos y para promover la igualdad, la dignidad y el respeto en las comunidades y sociedades a nivel mundial.

Cabe indicar que en el artículo 347 se establecen las responsabilidades del Estado, así en el numeral 1 se debe “Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas” asimismo en el numeral 8 se busca “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”

De acuerdo con la Constitución, es fundamental integrar las tecnologías de la información y comunicación en las instituciones educativas, así como fortalecer la educación pública y la coeducación. Esto implica garantizar la mejora continua de la calidad, la expansión de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas, es así que, en concordancia con estos principios constitucionales, es crucial incorporar tecnologías en las instituciones educativas. Por esta razón, la investigación sigue este enfoque con el fin de implementar herramientas tecnológicas como la gamificación que permitan fomentar el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera y así promover una educación de calidad, inclusiva y con enfoque tecnológico, que potencie el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otra parte, el Ministerio de Educación (2015) a través de la Ley Orgánica de Educación Intercultural es su artículo 1 “garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir” De este modo, en el artículo 3 literal t, establece que son fines de la educación “la promoción del desarrollo científico y tecnológico” por lo que en el artículo 6 literal j se menciona que son obligaciones del Estado “garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información

y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales”

En consecuencia, esta normativa refleja la importancia de acceder a las tecnologías de la información en la educación, promoviendo un entorno educativo más inclusivo y adaptado a las demandas tecnológicas actuales, con la finalidad de que los estudiantes y el personal docente adquieran habilidades digitales, que les permita mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, así como para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

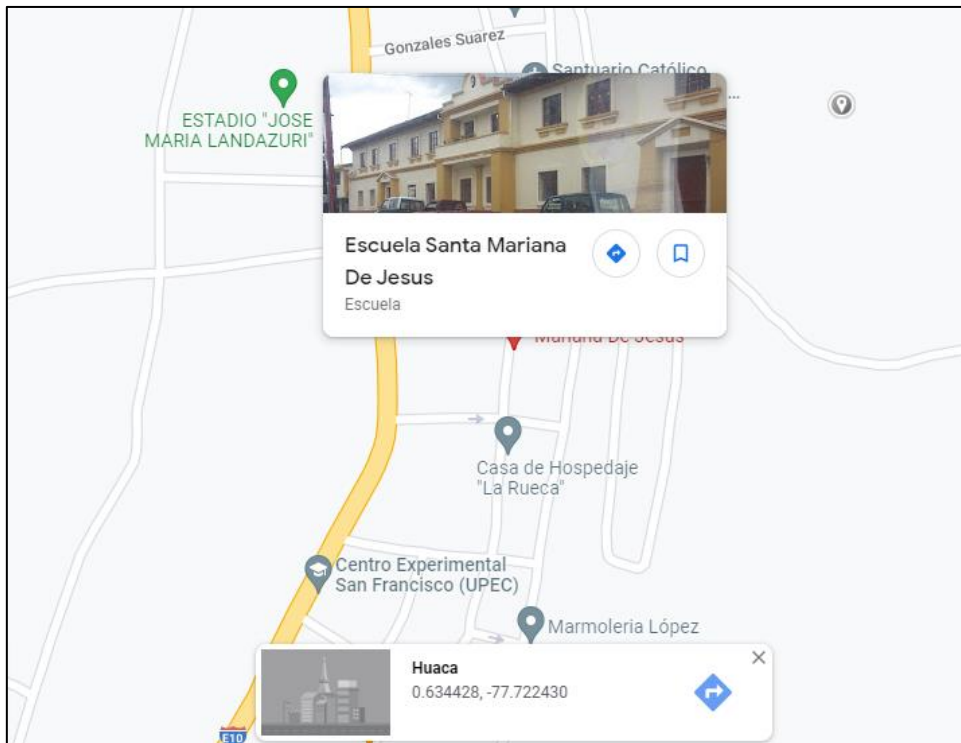
CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

La presente investigación se la realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”, ubicada en la ciudad de Huaca, en la zona urbana del cantón San Pedro de Huaca de la Provincia del Carchi – Ecuador, perteneciente a la Zona 1, Distrito 04D01 San Pedro de Huaca - Tulcán, código AMIE 04H00408, con modalidad presencial – ordinaria, en jornada matutina con el ciclo de formación en los niveles de Educación Inicial I y II, Educación General Básica desde preparatoria a séptimo año, Básica Superior y Bachillerato Técnico en Informática. Está dirigida por la Congregación “Siervas del Santísimo y de la Caridad”, cuenta con 21 docentes y 450 estudiantes.

Figura 2. Ubicación geográfica de la Institución



Nota. Imagen tomada de Google Maps, Fuente: <https://n9.cl/pwz5ml>

La Unidad Educativa Fiscomisional Santa Mariana de Jesús en su página virtual expone su misión y visión, detalladas a continuación:

Misión:

La Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” regentada por la Comunidad Siervas del Santísimo y de la Caridad se fundamenta en una espiritualidad eucarística con autores sociales comprometidos, considerando al estudiante, como pilar de la sociedad, oferta una educación de calidad en el marco del buen vivir que utilicen como soporte las tecnologías para solucionar problemas prácticos en la vida cotidiana y el ejercicio de las actividades académicas. Los docentes garantizan la calidad de la educación de acuerdo con la realidad Institucional. (Unidad Educativa Fiscomisional Santa Mariana de Jesús [UEFSMJ], 2017)

Visión:

Es una institución donde existe flexibilidad, convivencia armónica, docentes dedicados a su función educativa y con desarrollo a sus habilidades intelectuales dentro del proceso educativo. Se centra en formar seres humanos independientes, autónomos e inclusivos con principios y valores, desarrollando académicamente habilidades, destrezas y competencias, con una metodología que certifique alumnos competentes para asumir los retos del mundo contemporáneo. (UEFSMJ, 2017)

3.2. Enfoque y tipo de investigación**Enfoque**

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo un enfoque mixto que según Hernández *et al.* (2014) “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (p. 532). Debido a que, se estableció relaciones causales entre variables, a fin de conocer la incidencia que tiene la gamificación como estrategia didáctica para incentivar el aprendizaje de este idioma extranjero, en este sentido se realizaron varios análisis estadísticos que permitieron diagnosticar cuál es el nivel de dominio de habilidades del inglés por parte de los estudiantes y con ello se plantearon estrategias gamificadas que motivan el aprendizaje del idioma inglés.

Por otra parte, se aplicó un enfoque cualitativo puesto que, como la población no es muy grande y al estar en constante contacto con el grupo de estudio se pudo identificar la actitud y el comportamiento que tienen los estudiantes al momento realizar una evolución diagnóstica y con ello percibir su desinterés y dificultad al aprender este nuevo idioma.

Cualitativo

Según Hernández *et al.* (2014):

El enfoque cuantitativo se guía por áreas o temas de investigación significativos, porque permite el desarrollo de preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de datos. Estas acciones ayudan inicialmente a identificar las preguntas de investigación más importantes y, posteriormente, a perfeccionarlas para darles respuesta. Además, el proceso de indagación se desarrolla dinámicamente en ambas direcciones: entre los hechos y su interpretación, lo que da lugar a un proceso circular, en el que la secuencia no siempre es la misma, puesto que varía en función del trabajo de investigación. (p.7)

Se empleó este enfoque porque se realizó un diagnóstico del dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca, a través de la aplicación de un test de diagnóstico, a fin de conocer las destrezas lingüísticas que tienen mayor habilidad y las que no dominan y tienen mayor dificultad. Asimismo, se identificó cuáles son las estrategias de gamificación que mejoran el nivel de dominio de las habilidades del idioma inglés en los estudiantes, con la aplicación de una encuesta a los estudiantes y una entrevista a la docente.

Cuantitativo

Según Hernández *et al.* (2014):

El enfoque cuantitativo consiste en una serie de procesos secuenciales y probatorios. Cada fase precede a la siguiente y los pasos pueden saltarse u omitirse. Algunas fases pueden redefinirse, aunque el orden es preciso.

Comienza con las ideas delineadas, luego se derivan los objetivos y las preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco teórico. Se formulan hipótesis basadas en preguntas y variables concretas, que se pondrán a prueba mediante un modelo estadístico. En consecuencia, las variables se miden en un contexto específico y las mediciones obtenidas se analizarán utilizando métodos estadísticos para extraer diversas conclusiones. (p.6)

Se realizó un enfoque cuantitativo porque se recopilaron datos a través del uso de instrumentos de investigación, para luego a través del Software SPSS y Microsoft Excel, realizar gráficos estadísticos, mismos que permitieron la interpretación de resultados, a través del análisis de frecuencias y tablas cruzadas, para posteriormente realizar un diagnóstico del dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca, así como también conocer que estrategias o actividades gamificadas les gusta usar para mejorar su aprendizaje.

Tipo de Investigación

Descriptiva: Esta investigación busca detallar “las propiedades, características y perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se somete a un análisis, pretendiendo medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables estudiadas” (Hernández *et al.*, 2014, p.92).

El tipo de investigación descriptiva se empleó en este estudio, porque se describió cada uno de los procesos que comprende la ejecución de los objetivos en relación a cada variable, con el propósito de realizar un análisis para identificar que actividades de gamificación incentivan el aprendizaje del inglés como idioma extranjero en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”, es decir, se observó, describió y analizó en orden cronológico y coherente los diferentes comportamientos que se generan en el proceso de adquirir una segunda lengua como es el idioma inglés.

Documental: “Tiene como propósito detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones” (Herrera *et al.*, 2014, p. 95).

Este tipo de investigación permitió realizar una revisión en varias fuentes de información, logrando encontrar varios estudios referentes al tema, mismos que fueron de mucha utilidad al momento de elaborar los antecedentes del presente trabajo de investigación. Además, permitieron la ampliación y profundización del tema de estudio, a través de diferentes enfoques y paradigmas, los cuales facilitaron el desarrollo del marco teórico del trabajo de investigación.

De Campo: Conocida como *in situ*, “es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos” (Herrera *et al.*, 2014, p. 95).

Se utilizó la investigación De Campo en la recopilación de información, porque luego de aplicar los instrumentos de investigación como la encuesta, la entrevista y el test de diagnóstico, se obtuvo datos reales, mismos que fueron interpretados, analizados y cuantificados, para poder validar la idea a defender y así comprobar si el uso de la gamificación como estrategia didáctica innovadora, incentiva el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

- **Variable Dependiente: El aprendizaje del idioma inglés**

El idioma inglés como lengua extranjera se refiere al aprendizaje de una nueva lengua distinta a la materna y que no se utiliza en el entorno en el que los estudiantes desarrollan sus actividades diarias, sino más bien, solo lo ponen en práctica dentro el aula de clase en algunas actividades dirigidas (Beltrán, 2017, p. 91).

- **Variable Independiente: La gamificación**

La gamificación es una técnica innovadora de aprendizaje que transfiere la mecánica de los juegos al campo de la educación con la finalidad de conseguir mejores resultados, adquirir conocimientos significativos, potenciar las habilidades o gratificar determinadas acciones, entre otras cosas más. Este tipo de metodología activa ha venido ganando espacio en las actividades pedagógicas de formación debido a su carácter lúdico. Además, favorece la asimilación del conocimiento de una manera más amena o divertida, permitiendo crear experiencias positivas para el usuario (Gaitán, 2022).

Operacionalización de variables

Tabla 3.

Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE
El aprendizaje del idioma inglés (Variable Dependiente)	Aprendizaje de una nueva lengua	Incremento de Vocabulario	¿Cómo aprende una nueva lengua? ¿Cómo incrementa su vocabulario de inglés?	Encuesta Entrevista	Cuestionario estructurado Guion de Entrevista	Estudiantes de Bachillerato y Docente de Inglés UEFFSMJ
		Léxico más amplio	¿Con el aprendizaje del inglés, adquiere un léxico más amplio?			
	Gramática	¿Conoce las reglas gramaticales del idioma inglés?				
	Speaking	¿Cómo desarrolla la habilidad del speaking?				
Dominio de habilidades o destrezas		Writing	¿Cómo desarrolla la habilidad del writing?	Test de Diagnóstico	Test estructurado	Estudiantes de Bachillerato UEFSMJ
		Listening	¿Cómo desarrolla la habilidad del listening? ¿Cómo desarrolla la habilidad del reading?			
		Reading				

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO	FUENTE
La gamificación (Variable Independiente)	Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	Tipos de estrategias	¿Cuáles son las estrategias didácticas que se deben aplicar para la adquisición de un segundo idioma?	Encuesta Entrevista	Cuestionario estructurado Guion de Entrevista	Estudiantes de Bachillerato y Docente de Inglés UEFFSMJ
		Actividades de gamificación	¿Las actividades de gamificación les incentivan a los estudiantes a mejorar su aprendizaje del idioma inglés?			
		Dinámicas	¿Cuáles son las dinámicas que deben aplicarse para el aprendizaje del idioma inglés?			
	Elementos motivacionales	Mecánicas	¿Cómo las mecánicas de los juegos motivan el aprendizaje del idioma inglés?			
		Componentes	¿Cuáles son los componentes de la gamificación?			
		Adquisición de conocimientos	¿Cómo es la adquisición de conocimientos de un nuevo idioma?			
	Teoría de los juegos	Modelo de juego	¿Cómo está estructurado el modelo de los juegos?			
	Métodos	¿Cuáles son los métodos más utilizados para mejorar el aprendizaje del idioma inglés?				

3.4. Procedimientos

Fase 1. Diagnóstico del dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca

Para conocer el dominio de las habilidades del idioma Inglés se utilizó la técnica de test o evaluación diagnóstica aplicada a 51 estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” (Anexo C), en concordancia al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) - B1, donde se evaluó las habilidades de comprensión auditiva (Listening), expresión oral (Speaking), comprensión lectora (Reading) y expresión escrita (Writing, Vocabulary and Grammar).

La evaluación fue aplicada de forma presencial, logrando obtener resultados fiables para esta investigación, la calificación se realizó mediante la escala cuantitativa y cualitativa de calificaciones estipulada por el Sistema de Educación Nacional según el Art. 194, del Reglamento General a la LOEI.

Además, se aplicó una encuesta utilizando como instrumento el cuestionario estructurado con la escala de Likert (Anexo A) y fue sometido a la validación de expertos (Anexo E). Se lo realizó a través de la herramienta en línea de Google Forms, facilitando la recolección de información para conocer cuál fue la percepción de los estudiantes y de los docentes en cuanto al uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés.

Los datos obtenidos fueron procesados a través de Microsoft Excel y el software SPSS statistics, para realizar un análisis sistemático y ordenado, que permitió identificar cuáles son las habilidades del idioma inglés en las que los estudiantes tienen mayor dificultad y no alcanzan los resultados de aprendizaje requeridos.

Fase 2. Identificación de las estrategias de gamificación que utilizan los docentes, para el incentivo del aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en el Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

Se utilizó la técnica de la entrevista, aplicada a la docente de inglés que imparte clases en el nivel de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”, a través del guion de entrevista (Anexo B), mismo que fue validado por expertos (Anexo E) y diseñado bajo las dimensiones de rol del docente, metodología pedagógica, estrategias didácticas de enseñanza, habilidades lingüísticas, gamificación en el aula, aplicación de la ludificación o juegos para el aprendizaje de un nuevo idioma, uso de herramientas tecnológicas y dispositivos electrónicos para aprendizaje significativo de los estudiantes, con la finalidad de conocer las estrategias y uso de la gamificación en el aula, para el incentivo del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera en los estudiantes y posteriormente poder plantear la propuesta de esta investigación.

La información recopilada se procesó y analizó descriptivamente para comprender la metodología y procesos de enseñanza aplicados por la docente, permitiendo describir las deficiencias y los aciertos generados en el aprendizaje de un nuevo idioma por parte de los estudiantes.

Fase 3. Diseño de estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

Luego de analizar la información de manera sistemática y ordenada a través del método inductivo - deductivo, se obtuvo resultados importantes que demuestran que el uso de la gamificación como estrategia didáctica innovadora, incentiva el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

Con base en los resultados obtenidos se procedió al diseño de estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera, a través de la metodología de aprendizaje ERCA, que promueve un proceso continuo, transformando la experiencia en conocimiento para facilitar el aprendizaje, acompañado de la reflexión, conceptualización y aplicación de las

experiencias vividas, con la finalidad de mejorar la comprensión del proceso de aprendizaje y promover un aprendizaje eficaz en los estudiantes.

Además, el diseño de la propuesta de esta investigación se desarrolló tomando en cuenta tres tipos de estrategias gamificadas como son: Plataformas de aprendizaje basadas en juegos; Simulaciones virtuales; Juegos interactivos de lenguaje, que buscan motivar e incentivar el aprendizaje activo de los estudiantes, para potenciar el dominio de las habilidades lingüísticas del idioma inglés.

3.5. Consideraciones bioéticas

La presente investigación denominada “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera”, está enfocada en los alumnos de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca, por lo que se solicitó la aprobación bioética, donde se dio a conocer el consentimiento informado, el cual contiene todas las especificaciones necesarias acerca de la participación del estudiantado en el presente estudio, además se puso en conocimiento de los estudiantes, que la participación es voluntaria y en caso de no querer formar parte del estudio podrán retirarse, también se les informó que los resultados obtenidos en el proceso investigativo serán únicamente utilizados con fines académicos, guardando la debida confidencialidad y que no se divulgará ninguna información que no esté autorizada por las autoridades, padres de familia y estudiantes que previamente hayan aceptado participar en este trabajo de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Fase 1. Diagnóstico del dominio de habilidades del idioma Inglés

El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera implica el desarrollo de las cuatro habilidades lingüísticas fundamentales: hablar, escuchar, escribir y leer, porque cada una de estas destrezas es esencial para lograr una competencia comunicativa integral en inglés.

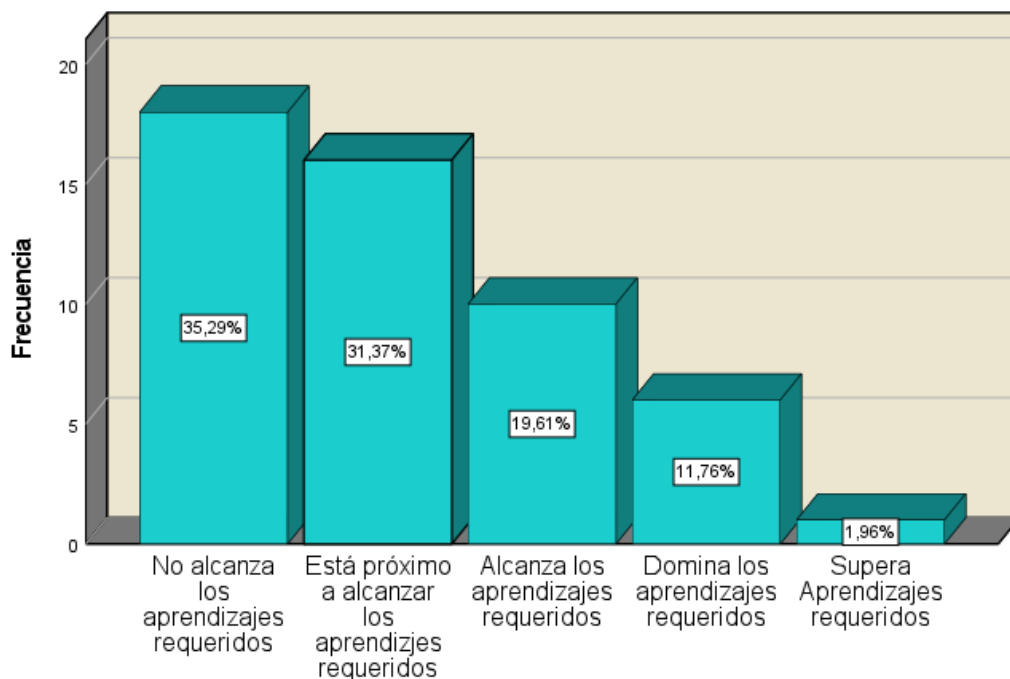
Según Díaz y Suárez (2011, como se citó en San Lucas *et al.*, 2021) el proceso de aprendizaje del inglés debe caracterizarse por clases que incorporen al menos dos de estos aspectos. Por tanto, en el contexto de la enseñanza de lenguas extranjeras, es crucial abarcar tanto los elementos orales como los escritos, debido a que la lengua oral constituye la base de la lengua escrita, la misma que abarca los procesos de escritura y lectura. A medida que los alumnos se dedican a la escritura, van adquiriendo gradualmente los elementos esenciales de la lectura, lo que promueve una comprensión más profunda y completa del idioma, contribuyendo a un desarrollo más efectivo de la competencia comunicativa del idioma inglés.

Para lo cual, se aplicó una prueba diagnóstica a través de un cuestionario estructurado con ocho preguntas, donde se consideraron las habilidades lingüísticas de vocabulary, grammar, reading, listening, writing y speaking fundamentales en el aprendizaje del idioma inglés, cuyos resultados muestran los conocimientos adquiridos por los estudiantes de los tres niveles de Bachillerato Técnico, medidos mediante la escala cuantitativa y cualitativa de calificaciones estipulada por el Sistema de Educación Nacional según el Art. 194, del Reglamento General a la LOEI que indica el rendimiento académico para el nivel de bachillerato, expresado a través de la siguiente escala de calificaciones: “Domina los aprendizajes requeridos 9,00-10,00; Alcanza los aprendizajes requeridos 7,00-8,99; Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos 4,01-

6,99; No alcanza los aprendizajes requeridos ≤ 4 " (Ministerio de Educación, 2017). Figura 4.

Figura 3.

Rendimiento académico de los estudiantes



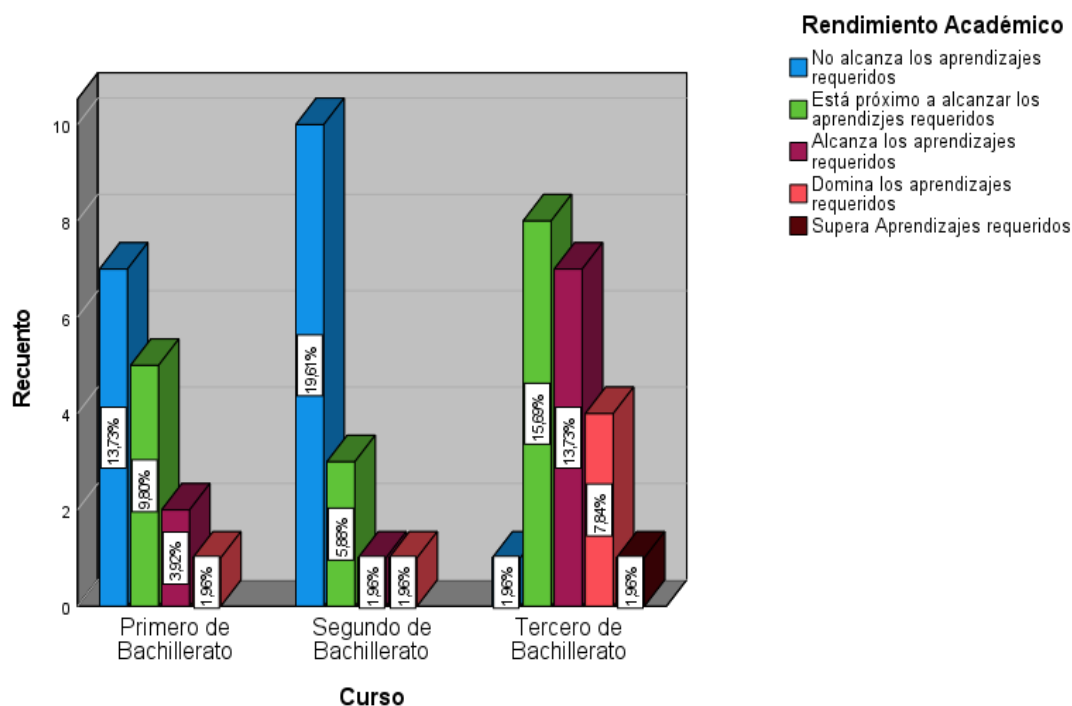
Se evidencia que la mayoría de los estudiantes no logran alcanzar los aprendizajes requeridos, sin embargo, existe un 31,37% que estarían próximos alcanzar los aprendizajes requeridos, y tan solo un 11,1% en promedio estarían logrando alcanzar y dominar los aprendizajes necesarios para promover un aprendizaje significativo del idioma inglés, sin embargo, esta situación es preocupante puesto que en promedio un 33,3% de estudiantes tienen un bajo rendimiento académico.

Si bien es cierto Ecuador es catalogado como el país con el más bajo nivel de dominio del idioma inglés, de acuerdo con Ortega (2017) la enseñanza y el aprendizaje del inglés en el sistema educativo ecuatoriano han experimentado cambios significativos en los últimos años, sin embargo, sólo un pequeño porcentaje de estudiantes de Bachillerato han logrado alcanzar los niveles deseados de dominio de este idioma extranjero al finalizar la secundaria, lo cual concuerda con los datos obtenidos por los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomsional "Santa Mariana de Jesús", esto es preocupante,

no obstante, a través del diseño de estrategias gamificadas se busca mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en el sistema educativo. Figura 5.

Figura 4.

Rendimiento Académico por Curso



Ahora bien, al analizar el rendimiento académico por curso, se evidencia que en promedio el 11,76% de los estudiantes evaluados no alcanzan los aprendizajes requeridos, donde los estudiantes de Segundo de Bachillerato son quienes tienen un bajo rendimiento académico con un 19,61%, seguido de los estudiantes de Primero de Bachillerato con un 13,73%, sin embargo, el 10,46% de estudiantes estarían próximos alcanzar los aprendizajes requeridos y en promedio un 3,70% de estudiantes estarían alcanzando y dominando los aprendizajes requerido.

De igual forma, como menciona Aldana (2018):

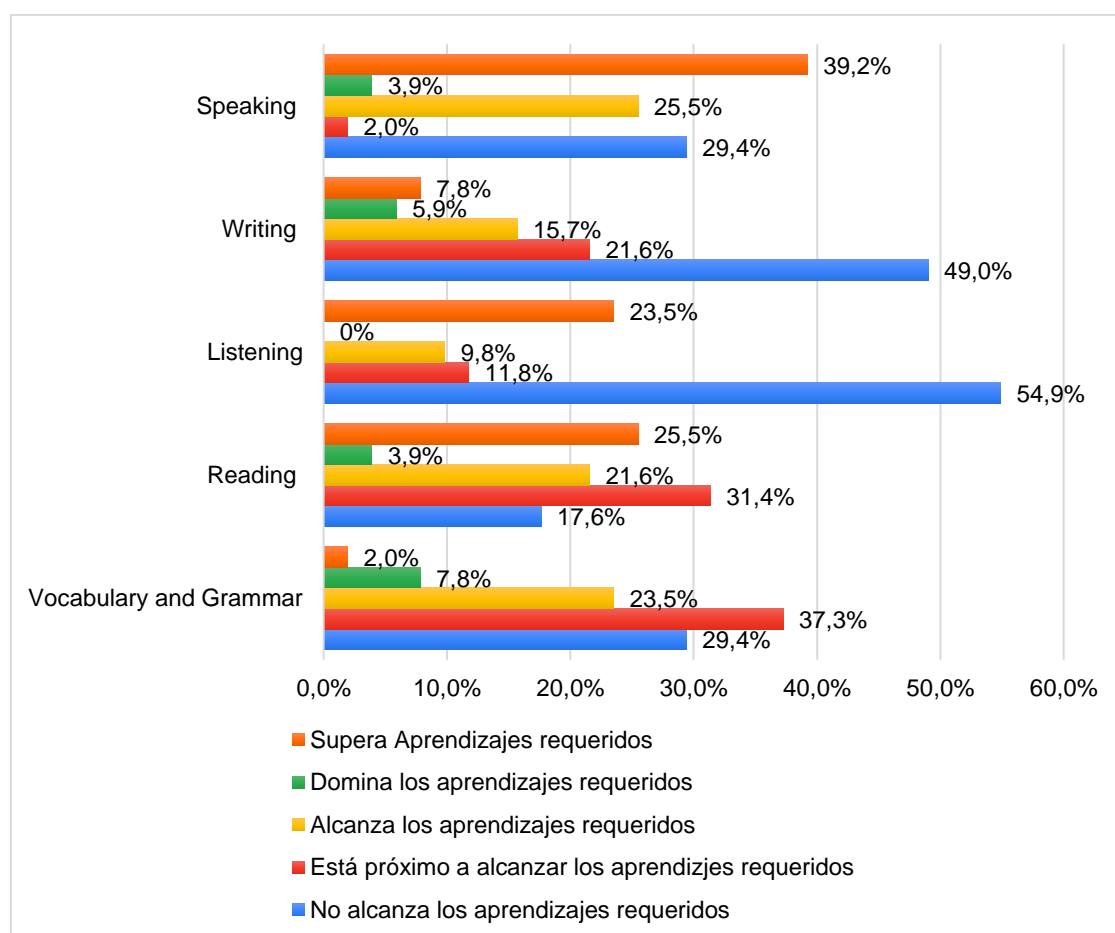
La adquisición de las cuatro habilidades es esencial en el proceso de aprendizaje del alumno. A través del fortalecimiento de estas, se le brinda al estudiante bases integrales para adquirir un nuevo idioma, mediante el uso de estrategias didácticas de enseñanza que codifiquen y consoliden un aprendizaje pedagógico, enfatizando la interacción con el contexto y

las situaciones cotidianas, que resaltan la importancia de fortalecer la competencia comunicativa. (p. 134)

Bajo este contexto es importante identificar el rendimiento académico que tienen los estudiantes en estas habilidades lingüísticas, mismas que contribuyen a mejorar su competencia comunicativa de manera que puedan hacer frente a los retos y obtener un aprendizaje más significativo en las distintas áreas del conocimiento y así mejorar su desempeño social y laboral. Figura 6.

Figura 5.

Rendimiento Académico por dominio de Habilidades del Idioma Inglés



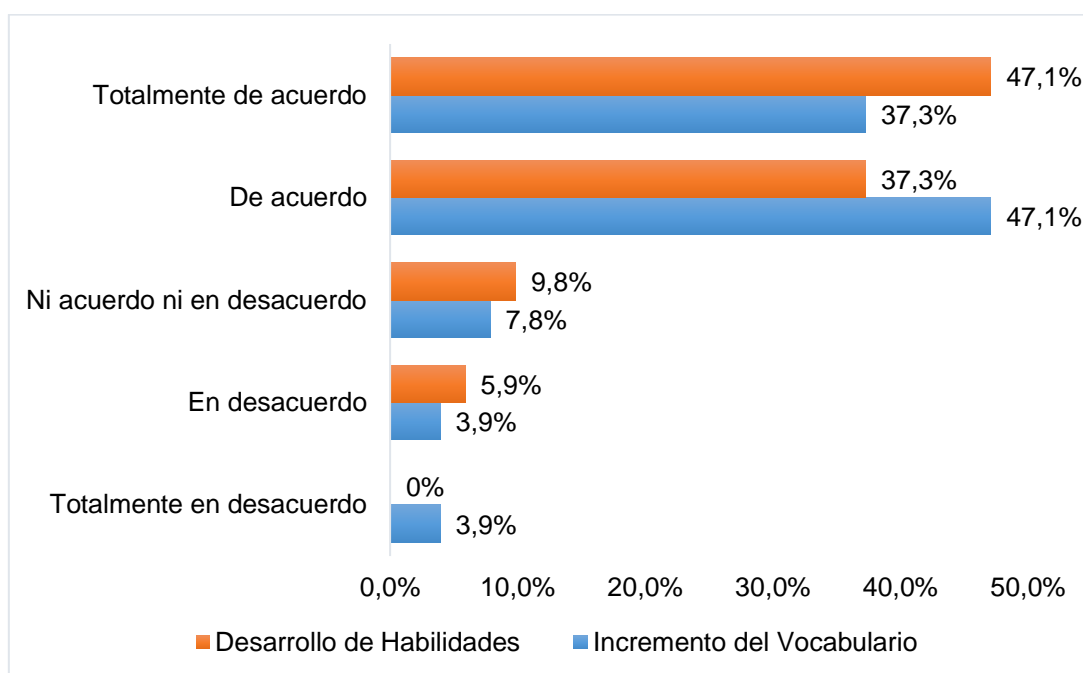
Los resultados muestran que los estudiantes tienen un mayor dominio en el Speaking con un promedio del 22,88%, tomando en cuenta que sus respuestas a las interrogantes aplicadas fueron cortas y simples. Sin embargo, es evidente que los estudiantes tienen mayor dificultad en las habilidades de Listening y Writing en un promedio del 52% de estudiantes no logran alcanzar los

aprendizajes requeridos, seguido de las habilidades de Vocabulary, Grammar y Reading, donde en promedio un 34,3% estarían próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos.

Por otra parte, después de aplicar la encuesta a los 51 estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús se identificaron los siguientes resultados. Figura 7.

Figura 6.

Incremento de Vocabulario y Desarrollo de Habilidades



Los estudiantes encuestados en un promedio de 42,20%, están de acuerdo en que incrementar su vocabulario en inglés, les facilitaría comunicarse con fluidez, en este sentido, es importante que los estudiantes vayan conociendo nuevo léxico en inglés a fin de que se familiaricen con nuevas palabras y así puedan mejorar las habilidades lingüísticas en el idioma.

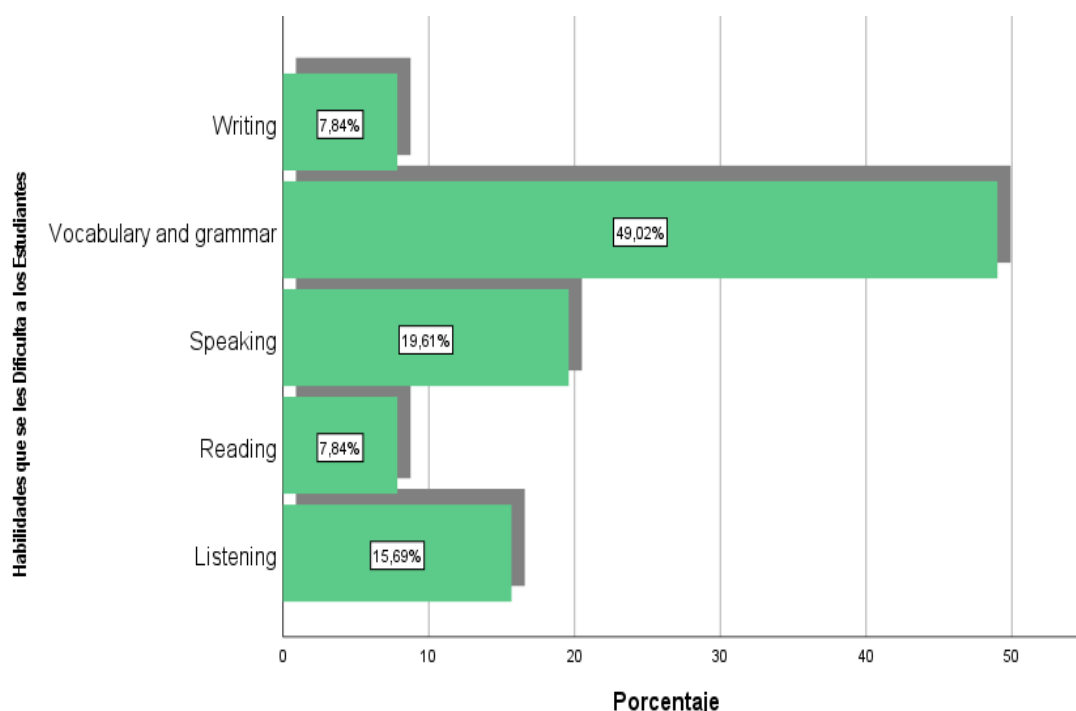
De acuerdo con Tovar (2019):

En las últimas décadas, la importancia del vocabulario en el aprendizaje del inglés como segunda lengua ha aumentado debido al creciente énfasis en la capacidad comunicativa que se facilita y desarrolla con los adecuados conocimientos de vocabulario. Además, la capacidad de

comunicarse eficazmente no consiste sólo en pensar en palabras, sino en utilizarlas para expresar nuestros pensamientos, deseos y emociones. Por tanto, aprender vocabulario o léxico en inglés es crucial a la hora de adquirir una lengua extranjera, porque ayuda a definir con precisión el significado de una palabra. Conocer una palabra implica algo más que reconocer su forma gramatical y fonética, su significado y su morfología. También implica comprender el registro y el contexto adecuados en los que puede utilizarse, sus distribuciones más comunes, la frecuencia de uso y su equivalente en la lengua materna del alumno. (pp. 4-14) Figura 8.

Figura 7.

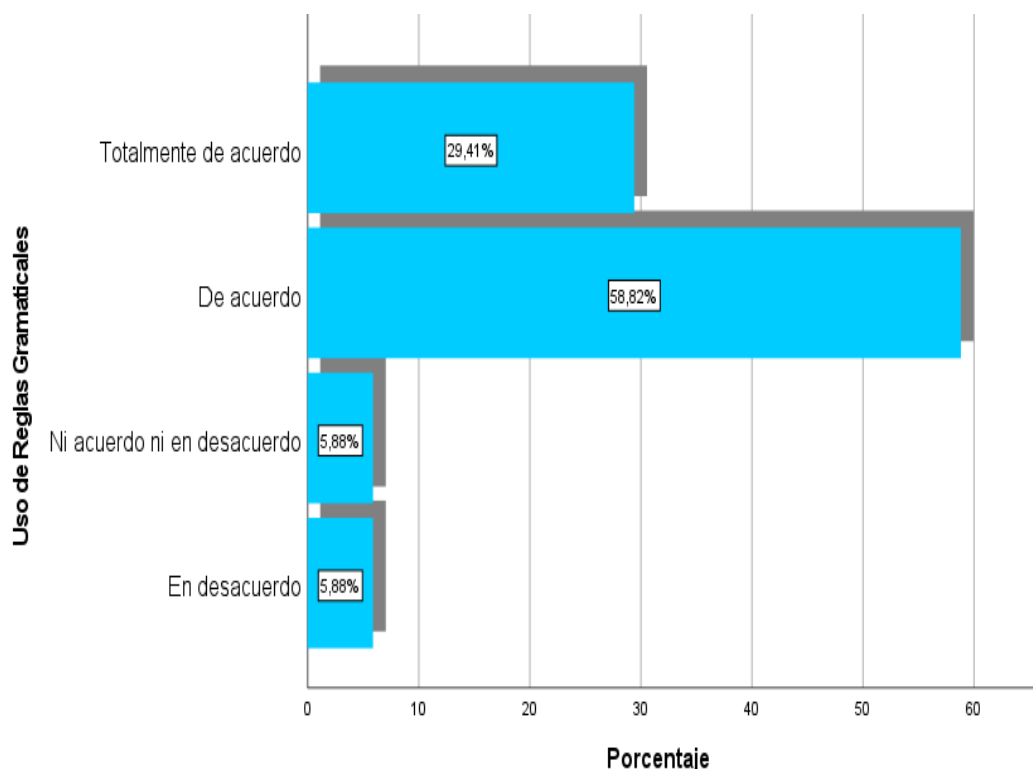
Habilidades que se les dificulta aprender a los estudiantes



De acuerdo con la opinión de los estudiantes encuestados, manifiestan que tienen mayor dificultad en el aprendizaje de vocabulario y gramática al momento de adquirir un segundo idioma, resaltando que estos resultados coinciden con el test, cabe recalcar que la adquisición de vocabulario es fundamental para el aprendizaje de este idioma, puesto que, sin el suficiente conocimiento de léxico en inglés, los estudiantes no pueden entender a los demás, ni tampoco pueden expresar sus ideas. Figura 9.

Figura 8.

Importancia del uso de Reglas Gramaticales en el aprendizaje del inglés



Además, el 88,20% de los estudiantes encuestados consideran necesario el uso de reglas gramaticales para aprender el idioma inglés, puesto que la importancia del estudio de la gramática inglesa radica en su papel esencial en el desarrollo de competencias comunicativas como la lectura y la escritura. Estas competencias permiten a los alumnos participar con eficacia y destreza en todas las esferas de la comunicación y la sociedad, ya que es a través de la lectura y la escritura como nos convertimos en comunicadores competentes.

Por consiguiente, una comprensión correcta de la gramática inglesa ayuda a los alumnos a mejorar su confianza y fluidez en la lengua. Cuando se tiene un conocimiento sólido de la gramática, se puede comprender mejor lo que se lee y escribe, así como conversar con fluidez y naturalidad (Sánchez y Lugo, 2019).

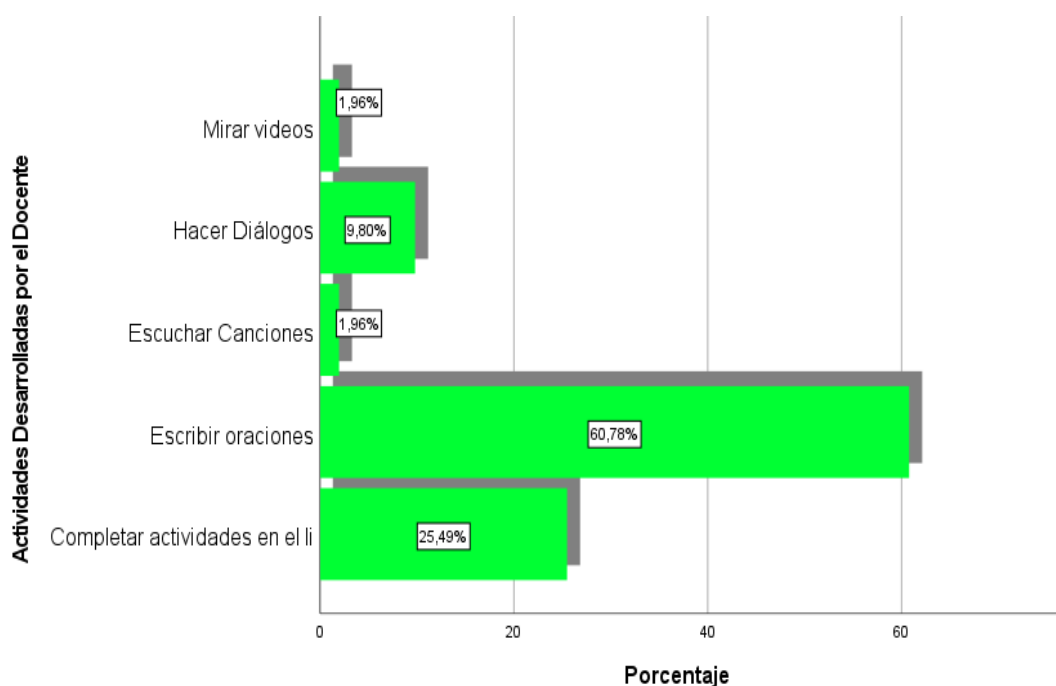
Fase 2. Identificación de estrategias de gamificación utilizadas por docentes

Los avances tecnológicos y los cambios constantes en el sistema educativo han obligado a los educadores a emprender en transformaciones metodológicas y

pedagógicas en respuesta a las necesidades de la sociedad y las tendencias emergentes, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Para lo cual, los docentes se centran en encontrar y aplicar estrategias o actividades didácticas innovadoras en el aula, que motiven la participación activa de los estudiantes. Figura 10.

Figura 9.

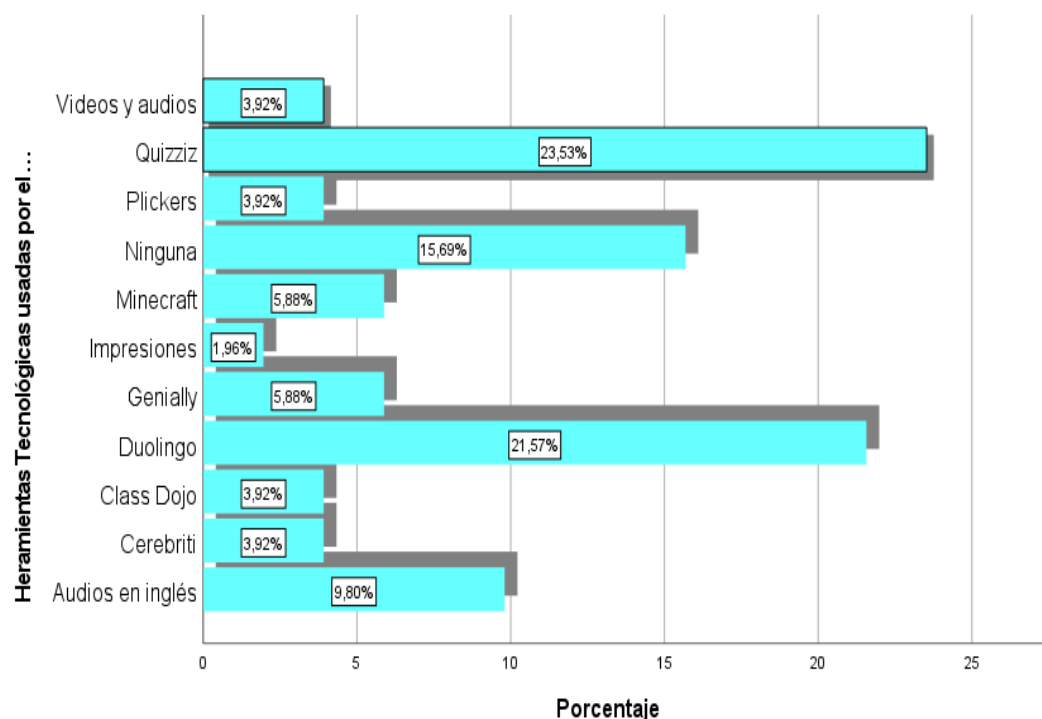
Actividades desarrolladas por el Docente



Los estudiantes encuestados manifiestan que las actividades realizadas por la docente de inglés en sus clases con mayor frecuencia son la escritura de oraciones, así como también, completar actividades en el libro, lo cual de acuerdo con los estudiantes ha contribuido de una forma positiva en su aprendizaje, sin embargo, a muchos alumnos aún se les dificulta entender y aprender este idioma. Si bien es cierto la práctica de estructuras gramaticales facilitan la comprensión e interacción del idioma inglés, es importante emplear nuevas estrategias didácticas que motiven el aprendizaje de los estudiantes. Figura 11.

Figura 10.

Herramientas Tecnológicas usados por la Docente



Además, de acuerdo con la información de los estudiantes encuestados, se evidencia que el uso de herramientas tecnológicas es permanente, pese a que dentro de la institución existen escasos recursos e infraestructura tecnológica, esto no ha limitado el trabajo de la docente, identificando que con mayor frecuencia utiliza las herramientas de Quizziz y Duolingo, cuyas herramientas promueven un aprendizaje a través de prácticas ya sea de gramática, vocabulario, comprensión auditiva y escritura o a través de cuestionarios y juegos de preguntas interactivos, que permiten evaluar el conocimiento de los estudiantes a fin de que aprendan mientras se divierten y participen de manera colaborativa desde cualquier lugar donde se encuentren.

En este sentido, la implementación de estrategias gamificadas apoyadas en recursos y herramientas tecnológicas es importante para promover un mejor desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes y así lograr una competencia comunicativa más efectiva que les permita utilizar el idioma aprendiendo en cualquier contexto de su vida.

Por otro lado, se realizó una entrevista a la Docente del área de Inglés de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”, que imparte clases a los estudiantes de Bachillerato Técnico, para identificar las estrategias de gamificación que utiliza para el incentivo del aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, obteniendo los siguientes resultados:

En cuanto al tipo de metodología que utiliza la docente en sus clases para promover el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes, se identificó, que emplea una metodología visual y kinestésica. Donde la metodología visual se basa en la idea de que algunas personas aprenden mejor a través de la vista y la observación, con el uso de una variedad de recursos y técnicas visuales para ayudar a los estudiantes a comprender y retener información en inglés. Mientras que la metodología kinestésica se centra en el aprendizaje a través de la acción y la experiencia física, enfocándose en la idea de que los estudiantes puedan aprender el idioma inglés de manera más efectiva cuando están activamente involucrados en actividades prácticas, por cuanto se busca brindarles oportunidades de aprendizaje más significativas y enriquecedoras, que les ayude a adquirir las habilidades lingüísticas en inglés de manera más completa y dinámica.

En base a las estrategias didácticas que se deben aplicar para la adquisición de un segundo idioma como es el inglés, la docente utiliza la interpretación de imágenes, que es una forma efectiva de integrar la comprensión visual y la práctica del idioma en una sola actividad, porque permite a los estudiantes relacionar el vocabulario y las expresiones en inglés con conceptos y situaciones concretas, teniendo una mejor percepción del idioma y facilitando la adquisición del inglés de manera más significativa.

Asimismo, la docente considera muy importante que el incremento de vocabulario o léxico en inglés promueve una mejor comunicación y fluidez de este idioma, porque hay actividades donde se requiere que el estudiante sea más activo y expresivo, desarrolle sus ideas de mejor manera, y al tener un vocabulario escaso no podría maximizar la idea que él desea exponer. Pero si el estudiante posee el recurso de ampliar su vocabulario, la idea puede ser mejor

captada, no sería tan sintetizada, y tendría un amplio alcance en la forma de expresar sus ideas.

Sin embargo, la aplicación de otras actividades didácticas no ha sido posible por parte de la docente, más bien estas actividades están enfocadas en practicar canciones, mirar películas infantiles, hacer uso de colores o elementos exteriores, donde se asigna un tema determinado para que los estudiantes utilicen la imaginación y repliquen los conocimientos adquiridos y con ello logren mejorar el aprendizaje de este idioma, por lo que estas estrategias o actividades didácticas han aportado en el incremento progresivo de los conocimientos de los estudiantes haciendo que sean más participativos al expresar una idea y tengan mayor facilidad en la recepción de la información, ayudando a que puedan seguir algunas indicaciones y en el caso de algunas lecturas, puedan tener una mejor comprensión.

En relación a la gamificación, la docente manifestó que las actividades lúdicas que ella realiza son los warm up, que es una actividad o conjunto de actividades que se realizan al comienzo de una lección o clase para preparar a los estudiantes mental y emocionalmente para el contenido principal de la lección, con el objetivo de establecer un ambiente propicio para el aprendizaje, activar conocimientos previos, captar la atención de los estudiantes, motivarlos y revisar material previamente aprendido en forma de juego, en este contexto se puede evidenciar que el uso de actividades gamificadas incentivan a los estudiantes a mejorar el aprendizaje del idioma inglés, puesto que al aplicar este tipo de actividades, se cambia la perspectiva de los estudiantes, de tal forma que no ven como una forma de aprendizaje, sino como diversión, generando una mayor percepción del idioma por parte de los estudiantes, porque estarían asimilando el conocimiento a través del juego y no a través de actividades cotidianas que muchas veces les causa aburrimiento y desinterés.

Por lo que, el uso de actividades gamificadas, promueve una motivación intrínseca en los estudiantes para que vean al aprendizaje, no como una obligación, sino como una disposición, donde busquen mejorar sus conocimientos, en este sentido, pese al contexto que se evidencia dentro de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Mariana de Jesús, la docente manifiesta

que los estudiantes se rehúsan a aprender y ven al inglés como una asignatura poco importante, donde el uso de actividades lúdicas les permitiría romper ese paradigma de que el inglés es difícil y que es una asignatura imposible de aprender y donde el uso de juegos sería una forma sencilla y divertida de adquirir los conocimientos lingüísticos en inglés, sin mayor esfuerzo.

Ahora bien, en cuanto al uso de herramientas tecnológicas o dispositivos electrónicos como parte del proceso de enseñanza del idioma inglés, la docente manifestó que ella utiliza los recursos disponibles que están a su alcance, usando con mayor frecuencia los altavoces, los parlantes y el celular a fin de asociarlos con el desarrollo de las destrezas de Listening, y Speaking, motivándoles a que desarrollen estas habilidades a través de canciones y diálogos.

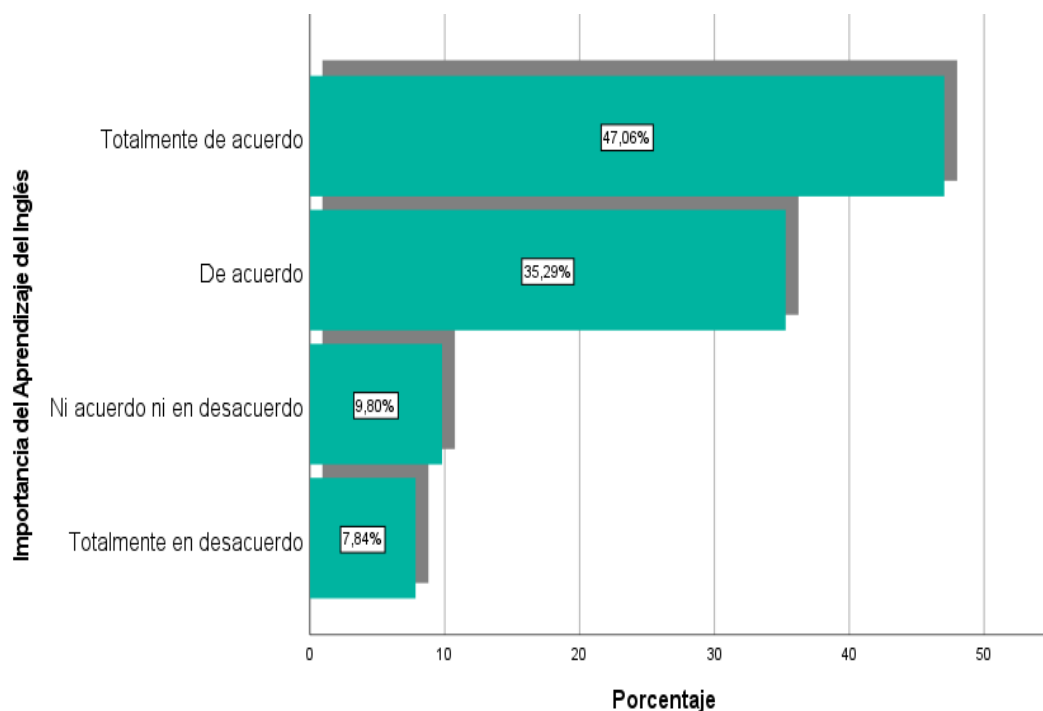
En consecuencia, la docente tiene una comprensión clara de las estrategias de gamificación, las mismas que ha intentado aplicarlas en el entorno educativo a pesar de tener recursos limitados, a través de la planificación y desarrollo de una variedad de actividades lúdicas que buscan reforzar todas las habilidades lingüísticas del idioma y así promover una mejor comprensión comunicativa en los estudiantes.

Fase 3. Diseño de estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés

Partiendo de la importancia que tiene el aprendizaje de una segunda lengua, los resultados obtenidos en la encuesta son un soporte para el desarrollo de la propuesta. Figura 12.

Figura 11.

Importancia del aprendizaje del idioma Inglés



La mayoría de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo que el aprendizaje del idioma inglés es muy importante, evidenciando un promedio de 41,2% estudiantes que piensan que es necesario aprender este idioma, porque el inglés ha adquirido gran importancia a partir de la globalización y el avance científico tecnológico, siendo considerado el idioma universal y tener nociones elementales de inglés se ha vuelto necesario en diversos ámbitos, como el educativo, laboral y cultural.

Además, el aprendizaje de una segunda lengua según Tovar (2019):

Desde la perspectiva conductista implica la formación de un nuevo repertorio de hábitos lingüísticos a través de los mecanismos básicos para la adquisición del lenguaje: la asociación, la repetición y el refuerzo. Por ello, el aprendizaje de una lengua extranjera debe llevarse a cabo mediante un proceso de construcción progresiva, que implique la exposición, reiteración, ejercitación, expansión y el enriquecimiento de experiencias lingüísticas, orales y escritas del idioma, para que, a través de ese proceso, el aprendiz logre comunicarse con sus interlocutores

empleando un léxico relevante en referencia a su área del conocimiento.
(pp.5-8)

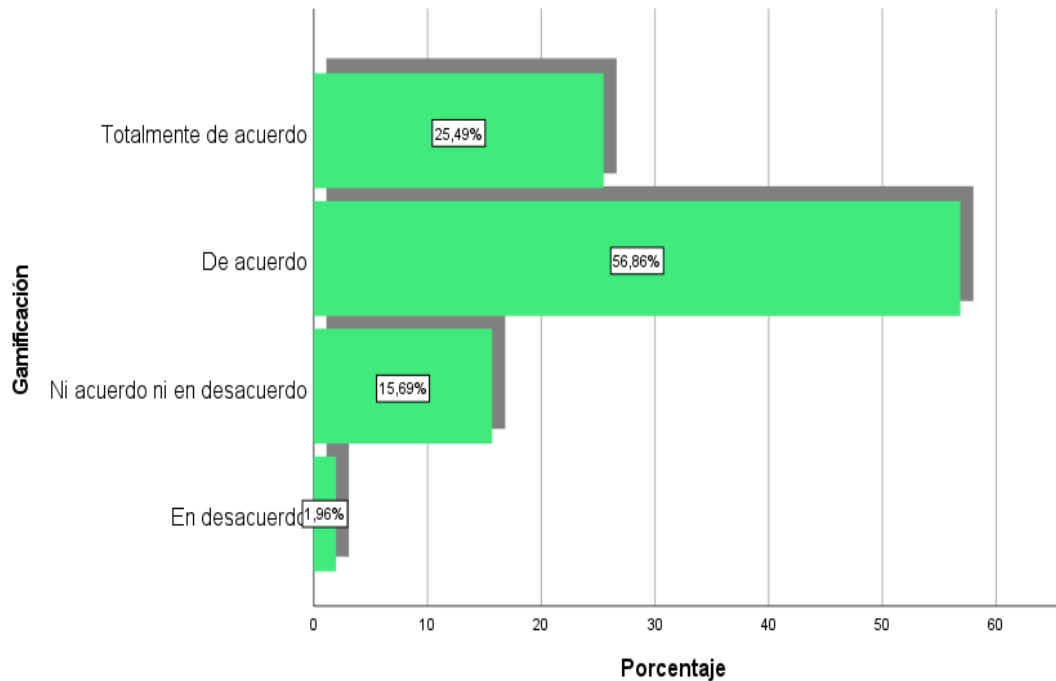
En este sentido, el dominio del inglés puede brindar grandes oportunidades porque puede ser una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal que facilita la comunicación en un mundo cada vez más interconectado.

Sin embargo, existe un 7,84% de estudiantes que están en total desacuerdo con esta afirmación, provocando que exista una resistencia en el aprendizaje y dominio de esta nueva lengua, siendo necesario:

La implementación de nuevas estrategias didácticas efectivas que permitan mejorar la calidad de la enseñanza, proporcionar recursos adecuados, fomentar la práctica oral y escrita y brindar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten. También es esencial motivar a los estudiantes, generar interés en el idioma y crear un entorno de aprendizaje positivo y enriquecedor con un enfoque adecuado que les permita mejorar el dominio del inglés y abrir un mundo de oportunidades para los estudiantes. Donde la gamificación actualmente es tendencia educativa y según diversas perspectivas brinda importantes beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Caraballo, 2023, p. 1816) Figura 13.

Figura 12.

La gamificación como una técnica de aprendizaje



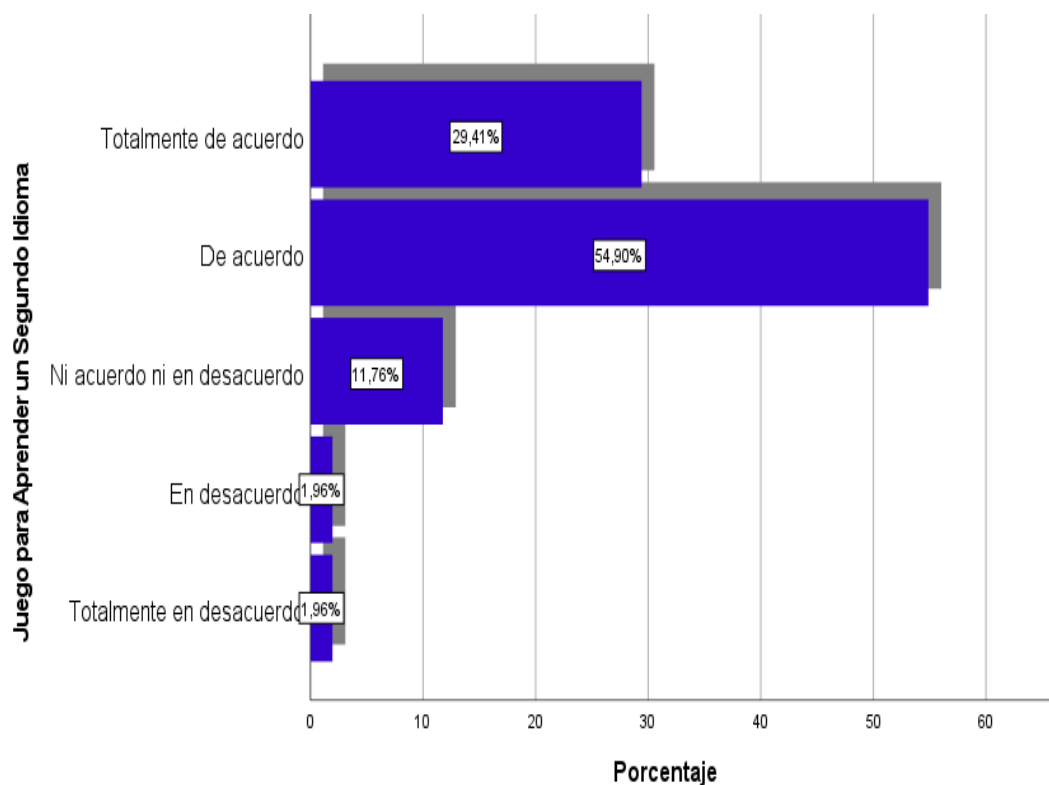
Además de acuerdo con Caraballo (2023):

La gamificación en educación es una metodología innovadora que utiliza elementos y mecánicas de los juegos para potenciar el aprendizaje en los estudiantes que permite crear un ambiente motivador y participativo para promover el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, ofrece una forma creativa y efectiva de involucrar a los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. (p.1818)

Lo cual concuerda con la gran mayoría de estudiantes encuestados que están de acuerdo que la gamificación es una técnica de aprendizaje innovadora, que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, por lo que, en las clases de inglés, consideran que el uso de actividades gamificadas debería ser permanente a fin de mejorar el aprendizaje de este segundo idioma. Figura 14.

Figura 13.

Uso del juego para aprender un Segundo Idioma

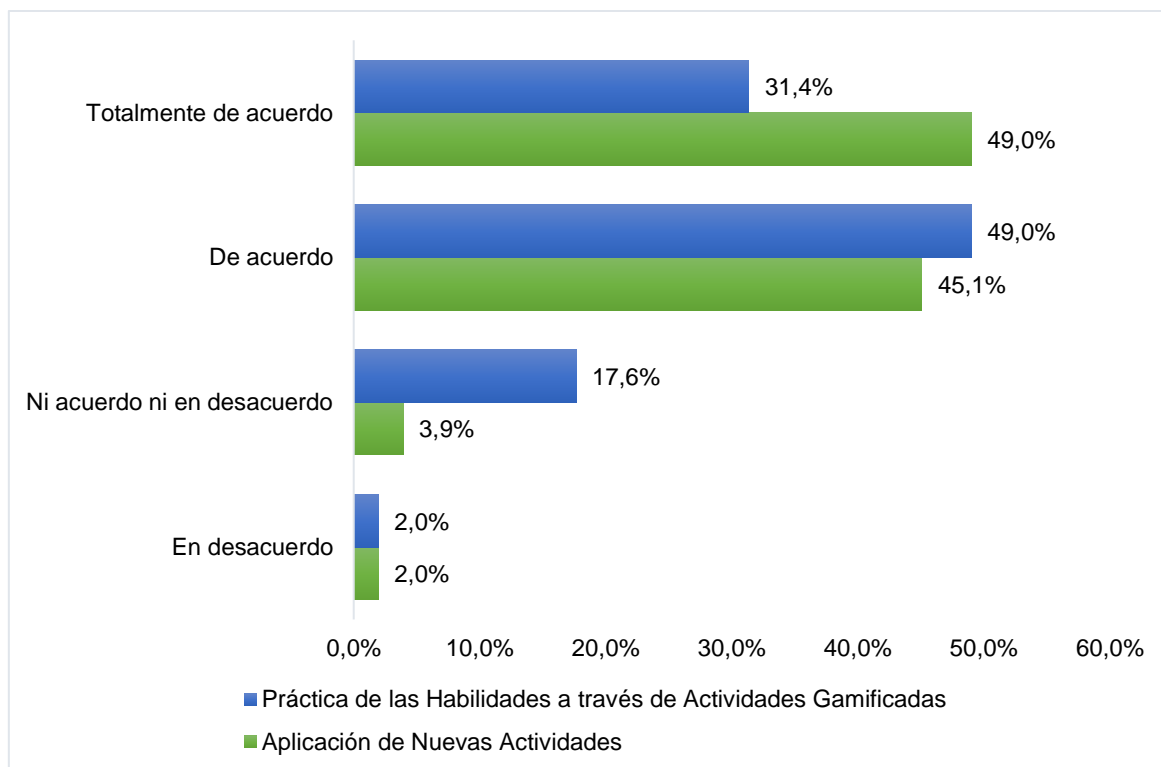


No obstante, el 84,31% de los estudiantes encuestados están de acuerdo que mientras se juega, se puede aprender un segundo idioma, lo cual facilitaría el desarrollo de actividades lúdicas a fin de promover un aprendizaje significativo del idioma inglés, puesto que la realización de actividades divertidas, como juegos y música, por parte de los docentes es una estrategia didáctica innovadora que fomenta el desarrollo de la competencia comunicativa.

Este enfoque permite a los alumnos liberarse del aprendizaje tradicional y rutinario, para participar en una forma de aprendizaje más agradable y significativa. Al incorporar este tipo de actividades a su enseñanza, los educadores pueden crear un entorno positivo y edificante que fomente el crecimiento personal y anime a los alumnos a alcanzar todo su potencial (Peña y Medina, 2021). Figura 15.

Figura 14.

Aplicación de nuevas actividades y la práctica de las habilidades a través de la gamificación



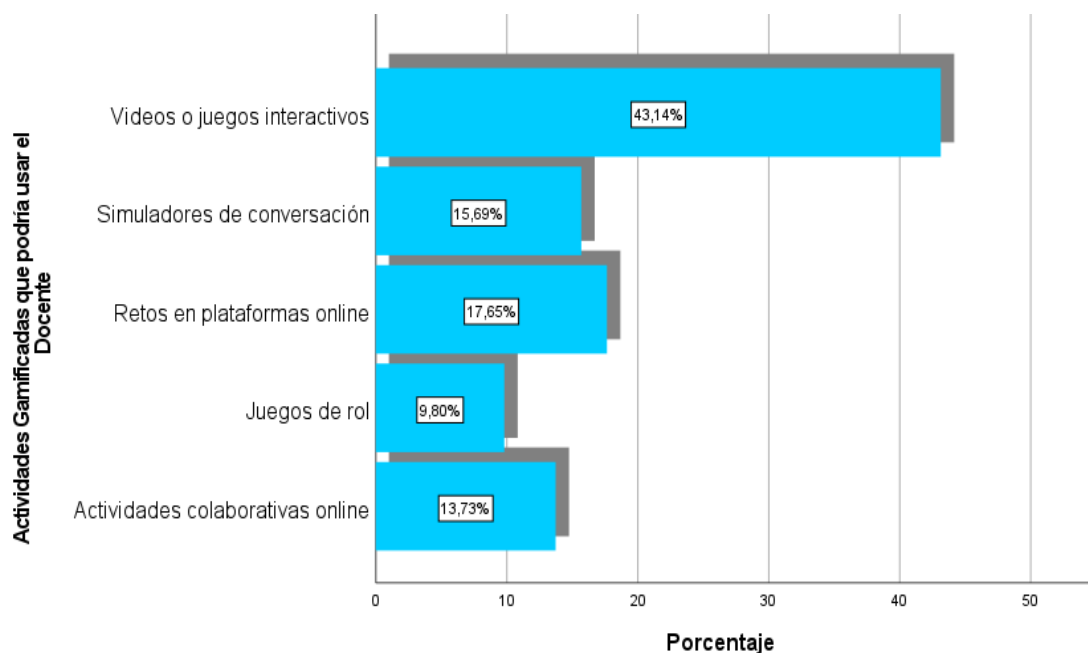
Asimismo, Gómez (2022) manifiesta que:

Las herramientas digitales y las metodologías basadas en dinámicas propias del juego no solo tienen cabida en la enseñanza-aprendizaje de lenguas, sino que también actúan como motores motivacionales de gran potencial para el mantenimiento del interés y la atención del alumnado. Además, su gran versatilidad permite adaptar su diseño en todo tipo de modalidades de formación tanto virtual como presencial. (p.4)

Se identifica que, en su mayoría, los estudiantes están de acuerdo con que la docente de inglés aplique nuevas actividades que motiven su aprendizaje y haga uso de actividades lúdicas o gamificadas en diferentes herramientas tecnológicas a fin de promover una práctica constante de las habilidades lingüísticas del idioma inglés y así lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes. Figura 16.

Figura 15.

Actividades Gamificadas que les gustaría que utilice la Docente



Finalmente, al analizar el tipo de actividades gamificadas que les gustaría a los estudiantes que se aplique en sus clases de inglés para mejorar su aprendizaje, se puede observar que son los videos o juegos interactivos, seguido de los retos en plataformas online y simuladores de conversación, este tipo de actividades son estrategias gamificadas que pueden ayudar a los estudiantes a comprender y retener información de manera efectiva, fomentando la colaboración y la competencia entre estudiantes, estas herramientas digitales son muy útiles para mejorar las habilidades comunicativas, permitiendo aumentar el interés y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, como lo manifiesta la docente, hacer uso de la gamificación dentro y fuera del aula, como una estrategia didáctica, si permite mejorar el aprendizaje del idioma inglés, puesto que es muy importante y necesario, tomando en cuenta que la forma colectiva de la educación va cambiando y mejorando. Este tipo de estrategias ayudan a incentivar la parte creativa de los estudiantes, siempre y cuando se cuente con el apoyo de las autoridades y sobre todo los recursos e infraestructura sean acordes a los requerimientos de los docentes y de los estudiantes para promover un efectivo proceso de enseñanza - aprendizaje,

donde la gamificación daría un plus en el aprendizaje y dominio de un idioma extranjero como el inglés.

4.2. Discusión

La investigación realizada muestra la complejidad del aprendizaje del inglés en los estudiantes de Bachillerato Técnico en la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”. Al analizar los resultados, se destaca un bajo rendimiento académico en las habilidades del idioma, especialmente en estudiantes de segundo de bachillerato, puesto que en promedio un 33,3% de estudiantes tienen un bajo rendimiento académico, estos hallazgos subrayan la necesidad de comprender y abordar las deficiencias identificadas para mejorar la calidad de la educación en estos niveles.

Si bien es cierto, la aplicación de una correcta metodología didáctica en el aula, según Fortea (2019) se presenta como un factor clave en la promoción del aprendizaje. Sin embargo, a pesar de la aplicación de estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación respaldada por las nuevas tecnologías, la brecha entre la propuesta educativa y el rendimiento de los estudiantes persiste, y la interacción didáctica en el aprendizaje del inglés, que busca crear un ambiente participativo y comunicativo, no está dando los resultados esperados en términos de rendimiento académico.

La gamificación, al poseer un enfoque lúdico e innovador, se presenta como una estrategia valiosa para motivar a los estudiantes. No obstante, los resultados de la investigación mostraron que dentro del aula los estudiantes realizan actividades más tradicionales, como la escritura de oraciones y la realización de actividades en el libro, lo cual genera una gran discrepancia entre las estrategias educativas implementadas y las expectativas o necesidades reales de los estudiantes.

Además, la competencia emergente de aprender a aprender en la enseñanza del inglés destaca la importancia de empoderar a los estudiantes para acceder al conocimiento de manera autónoma, aprovechando las nuevas tecnologías. Sin embargo, es importante evaluar cómo estas competencias se están

integrando en el contexto específico de la investigación y si contribuyen de manera efectiva a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

La viabilidad de esta investigación radica en la incorporación de estrategias más alineadas con las preferencias de los estudiantes, como es el uso de la gamificación a través de videos o juegos interactivos, seguido de los retos en plataformas online y simuladores de conversación, este tipo de actividades contribuyen a que los estudiantes puedan comprender y retener información de manera efectiva, fomentando la colaboración y la competencia entre estudiantes, siendo esencial explorar herramientas digitales para potenciar la competencia de "aprender a aprender". La investigación ofrece oportunidades para reflexionar sobre la brecha entre las expectativas educativas y la realidad del rendimiento académico, y cómo las estrategias educativas se pueden evolucionar para abordar estos desafíos de manera más efectiva.

En consecuencia, de acuerdo con el contexto y paradigmas que tiene los estudiantes acerca del idioma inglés provoca que muchos de ellos se rehúsen a aprender, siendo necesario la aplicación de estrategias gamificadas que motiven el interés de aprender un segundo idioma en los estudiantes, a fin de mejorar su rendimiento académico y sobre todo lograr la adquisición lingüística y comunicativa de forma natural y efectiva.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

TEMA: Estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera

Introducción

El aprendizaje de un idioma extranjero, como el inglés, es un desafío para muchos estudiantes. Tradicionalmente, los enfoques educativos se han centrado en la enseñanza directa de vocabulario y gramática, utilizando métodos más formales y estructurados. Sin embargo, en los últimos años, se ha reconocido la importancia de crear experiencias de aprendizaje más motivadoras y significativas para los estudiantes.

Una de las aproximaciones que ha ganado popularidad es la aplicación de estrategias gamificadas en el aprendizaje del idioma inglés. La gamificación utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Esta metodología se basa en la idea de que los juegos ofrecen un entorno interactivo, desafiante y gratificante, que puede potenciar el desarrollo de habilidades lingüísticas.

En esta propuesta, se presentan las estrategias gamificadas como herramientas efectivas para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera para contribuir con la comprensión de cómo la gamificación puede mejorar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje en inglés como lengua extranjera por parte de los estudiantes

Por lo tanto, es importante destacar que la gamificación no pretende reemplazar la enseñanza tradicional del inglés, sino complementarla y enriquecerla. La gamificación puede ser vista como una herramienta adicional que puede motivar a los estudiantes y fomentar la práctica activa del idioma. Con una base teórica sólida y una implementación adecuada, las estrategias gamificadas pueden

convertirse en un recurso valioso para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Antecedentes

La efectividad del uso de estrategias gamificadas en el aprendizaje del idioma inglés, de acuerdo con Pérez *et al.* (2021) ha demostrado mejorar la motivación, el rendimiento lingüístico y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, porque al proporcionar un entorno lúdico y desafiante, las estrategias gamificadas fomentan la práctica constante, la retroalimentación inmediata y la aplicación práctica del idioma inglés, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y significativo.

En este contexto, con el diseño de estrategias gamificadas se busca motivar el interés en el aprendizaje del idioma inglés, puesto como se manifestó en los resultados del test y de la entrevista los estudiantes se rehúsan a querer aprender este idioma, porque piensan que es una asignatura difícil, lo cual provoca que pese a la metodología y actividades diarias aplicadas por la docente los estudiantes tienen un rendimiento académico demasiado bajo. Sin embargo, con la implementación de las estrategias gamificadas se brindarán actividades dinámicas, a través de plataformas o juegos interactivos para que los estudiantes se motiven y quieran aprender esta nueva lengua de una manera divertida y fácil de realizar.

Por consiguiente, con el desarrollo de estrategias gamificadas a parte de generar una motivación intrínseca donde el aprendizaje se convierte en una experiencia lúdica y desafiante, los estudiantes se sienten más motivados para participar y aprender, modificando su comportamiento en el aula a través del acto de involucrar a los alumnos en la realización de una actividad de aprendizaje a fin de superar el aburrimiento y el desinterés, fomentar la concentración y promover un mayor grado de autonomía en los estudiantes.

Justificación

La presente propuesta se desarrolla mediante la aplicación de estrategias gamificadas, que son una excelente técnica para hacer que el aprendizaje del inglés sea divertido y motivador, puesto que se utilizarán plataformas de

aprendizaje basadas en juegos que proporcionan experiencias de aprendizaje interactivas y atractivas utilizando elementos de juego, donde se combinan elementos de juegos, como desafíos, recompensas, competencias y narrativas, con contenido educativo para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, involucrándolos más activamente, lo cual favorece su proceso de adquisición de nuevos conocimientos, porque tienen más probabilidad de retener y comprender los conceptos educativos.

De igual forma se aplicarán simulaciones virtuales que son entornos digitales interactivos diseñados para proporcionar a los estudiantes oportunidades de práctica y comunicación en inglés, donde pueden practicar y desarrollar varias habilidades lingüísticas, como la comprensión auditiva, la expresión oral, la escritura y la interacción en inglés.

Por último, se usarán juegos de lenguaje interactivos que son actividades basadas en juegos que se utilizan para el aprendizaje del idioma inglés. Estos juegos ayudan a los estudiantes a practicar habilidades lingüísticas de manera divertida y efectiva, adaptándose para abordar diferentes aspectos del idioma, como vocabulario, gramática, comprensión auditiva, expresión oral y escritura.

En definitiva, las estrategias gamificadas fomentan un enfoque de aprendizaje dinámico, en el que los estudiantes están inmersos en tareas y actividades interactivas, que incrementan la motivación y brindan a los estudiantes contextos auténticos y significativos para practicar y aplicar las habilidades lingüísticas de manera constante, ya sea a través de ejercicios de vocabulario, gramática o simulaciones de conversación, promoviendo la práctica frecuente que contribuye a una mejor retención y dominio del idioma inglés.

Factibilidad

La viabilidad de esta propuesta radica en que estamos en una era digital donde contamos con una amplia disponibilidad de recursos tecnológicos, como dispositivos móviles, computadoras y acceso a Internet, que permiten implementar estrategias gamificadas en el aprendizaje del inglés. Estos recursos facilitan la creación y el acceso a juegos y aplicaciones educativas diseñados específicamente para el aprendizaje del idioma.

Además, existen numerosas herramientas y plataformas diseñadas para crear y gestionar estrategias gamificadas para el aprendizaje del inglés, mismas que ofrecen una amplia gama de características y opciones personalizables, lo que permite adaptar las estrategias a las necesidades y preferencias de los estudiantes y docentes.

Asimismo, las estrategias gamificadas se adaptan a diferentes contextos y entornos educativos, pudiendo ser utilizadas tanto en clases presenciales como en entornos virtuales de aprendizaje, lo que brinda flexibilidad en su implementación. Además, se pueden diseñar actividades y juegos que se ajustan al nivel de los estudiantes y los objetivos específicos del aprendizaje del idioma inglés.

Por otra parte, los estudios e investigaciones recientes han demostrado constantemente la efectividad de las estrategias gamificadas en el aprendizaje del inglés, porque se han mostrado mejoras en la motivación, el compromiso, la retención de conocimientos y las habilidades lingüísticas de los estudiantes, quienes han demostrado un alto grado de interés y aceptación hacia el uso de elementos de juego en el aprendizaje del idioma inglés, creando un ambiente más atractivo y divertido, lo que aumenta la motivación de los estudiantes para participar e interactuar con las actividades de aprendizaje.

Por consiguiente, estas condiciones hacen que las estrategias gamificadas sean una opción viable y efectiva para incentivar el aprendizaje del inglés de manera motivadora y divertida.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar estrategias gamificadas para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

Objetivos Específicos

- Identificar las estrategias gamificadas para incentivar el aprendizaje de las habilidades del idioma inglés en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.
- Usar herramientas digitales o plataformas online para realizar la práctica de las habilidades del idioma inglés en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

Fundamentación Teórica

Las necesidades sociales exigen que las escuelas formen ciudadanos capaces de aprender de manera autónoma durante toda la vida, para ello se dispone de metodologías activas que permiten llevar a cabo prácticas innovadoras en la enseñanza y el aprendizaje, en este sentido la gamificación es una metodología activa para la era digital que a través de la aplicación de elementos y mecánicas de juego en entornos digitales y tecnológicos, impulsa la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, fomentando su participación y retención de conocimientos.

En efecto, el desarrollo de esta propuesta está fundada en la aplicación de estrategias gamificadas, las cuales se basan en la idea de que los juegos tienen la capacidad de captar la atención y generar un alto nivel de motivación intrínseca en los estudiantes para que se sientan interesados y comprometidos con una actividad al aplicar elementos de juego, como puntos, niveles, desafíos, recompensas y competencias, con el fin de hacer que las tareas o actividades sean más atractivas y entretenidas para mejorar el proceso de adquisición del idioma inglés.

De igual manera, al desarrollar esta propuesta se busca generar un aprendizaje significativo, donde los estudiantes construyan activamente su conocimiento al relacionar nueva información con sus experiencias previas y conocimientos existentes, brindándoles contextos relevantes y auténticos para el aprendizaje del idioma inglés, donde el uso de juegos pueden simular situaciones reales en

las que los estudiantes aplican el idioma en contextos prácticos, lo que promueve un aprendizaje más significativo y transferible a situaciones cotidianas.

Por ende, las estrategias gamificadas proporcionan un entorno interactivo que permite a los estudiantes tomar decisiones, asumir desafíos y experimentar las consecuencias de sus acciones, fomentando la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje del idioma inglés, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de explorar, practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera independiente o con la interacción y la colaboración de otros estudiantes, ya sea a través de competencias amigables, trabajo en equipo o cooperación en la resolución de desafíos, promoviendo el intercambio de conocimientos, la comunicación en inglés y el apoyo entre pares, lo que enriquece el proceso de aprendizaje y mejora las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

a) Word Wall



Permite crear actividades atractivas e interactivas como crucigramas, juegos de palabras y ejercicios de asociación.

• Pasos para usar Word Wall

Docente

- 1. Inicio de Sesión:**
Ingrese a la plataforma Wordwall, regístrese o inicie sesión con su cuenta de docente.
- 2. Creación de Juegos:**
Seleccione la opción para crear un nuevo juego.
Elija el tipo de actividad que desea crear, ya sea crucigramas, sopas de letras, emparejamiento o muchas actividades interactivas más.
Agregue preguntas y personalice su diseño.
- 3. Configuración del Juego:**
Ajuste las configuraciones del juego, como el tiempo y las reglas.
Guarde y publique el juego.
- 4. Compartir con Estudiantes:**
Comparta el enlace o el código del juego con los estudiantes.

Estudiante

- 1. Acceso al Juego:**
Ingrese al enlace proporcionado por el docente o utilice el código del juego.
- 2. Participación:**
Participe en el juego realizando las actividades de manera interactiva.
- 3. Revisión de Resultados:**
Después de completar el juego, revise sus resultados y retroalimentación.

b) Learning Apps



Permite crear y compartir contenidos educativos divertidos e interactivos de forma rápida y sencilla, esta herramienta es fantástica porque facilita y motiva el aprendizaje de los estudiantes.

• Pasos para usar Learning Apps

Docente	Estudiante
<p>1. Registro o Inicio de Sesión: Regístrese en LearningApp.org o inicie sesión con su cuenta.</p> <p>2. Creación de Recursos: Cree un nuevo recurso educativo, como un cuestionario, crucigrama, o una presentación interactiva. Puede utilizar plantillas ya realizadas y configurarlas a su necesidad</p> <p>3. Personalización: Personalice el contenido y las configuraciones según sus necesidades.</p> <p>4. Compartir con Estudiantes: Comparta el enlace a los estudiantes.</p>	<p>1. Acceso al Recurso: Ingrese al recurso utilizando el enlace proporcionado por el docente.</p> <p>2. Interacción: Interactúe con el contenido educativo según las instrucciones.</p> <p>3. Revisión de Resultados: Revise sus resultados y la retroalimentación.</p>

c) Padlet




Es una increíble herramienta de colaboración que permite crear muros virtuales de inspiración y creatividad. Se puede añadir un toque personal incluyendo notas, imágenes, vídeos y otros recursos que ayudarán a crecer y a desarrollar las habilidades de los estudiantes.

- **Pasos para usar Padlet**

Docente	Estudiante
<p>1. Registro o Inicio de Sesión: Regístrese en Padlet o inicie sesión con sus credenciales de docente.</p> <p>2. Creación de Muro:: Cree un nuevo Padlet y personalice el diseño.</p> <p>3. Añadir Contenido: Agregue notas, enlaces, archivos, imágenes u otros elementos interactivos.</p> <p>4. Compartir con Estudiantes: Comparta enlace del Padlet para que los estudiantes aporten con sus respuestas.</p>	<p>1. Acceso a Padlet: Acceda a Padlet utilizando el enlace proporcionado por el docente.</p> <p>2. Contribución: Realice su aporte al trabajo colaborativo en Padlet según las instrucciones del docente.</p>

d) Lyrics Training



Es una herramienta maravillosa que se centra en el aprendizaje de un nuevo idioma mientras se disfruta de las letras de las canciones, ya que permite explorar el mundo de la música y el lenguaje de una forma divertida y atractiva, mejorando el vocabulario, gramática y pronunciación.

- **Pasos para usar Lyrics Training**

Docente o Estudiante
<p>1. Registro o Inicio de Sesión: Regístrese en Lyrics Training o inicie sesión con su cuenta.</p> <p>2. Acceso a la Canción: Luego de ingresar a LyricsTraining seleccione una canción.</p> <p>3. Niveles de Dificultad: Elija el nivel de dificultad y comience a realizar la actividad.</p> <p>4. Completar Espacios en Blanco: Complete los espacios en blanco con las palabras correctas mientras escuche la canción.</p> <p>5. Revisión de Resultados: Revise sus respuestas y practique nuevamente de ser necesario.</p>

e) ISL Collective



Es una plataforma que proporciona una amplia gama de recursos educativos especialmente para la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Con su interfaz fácil de usar y su amplia colección de materiales, permite fácilmente mejorar los conocimientos lingüísticos de los estudiantes.

- **Pasos para usar ISL Collective**

Docente o Estudiante

1. Acceso a Recursos:

Ingresa a iSLCollective y busque recursos interactivos como videos, presentaciones o hojas de trabajo.

Si prefiere puede registrarse o ingresar con su cuenta.

2. Descarga o Utilización en Línea:

Puede descargar los materiales educativos o usarlos en línea según sus necesidades.

f) Educaplay




Es una plataforma increíble que permite crear juegos y actividades educativas divertidas y atractivas que inspiran y motivan a los estudiantes. Con su versatilidad y su interfaz fácil de usar, se puede diseñar fácilmente experiencias de aprendizaje interactivas que desafiarán y estimularán la mente

- **Pasos para usar Educaplay**

Docente
<p>1. Registro o Inicio de Sesión: Regístrese en Educaplay o inicie sesión con su cuenta.</p> <p>2. Creación de Actividades: Seleccione el tipo de actividad que desea crear. Complete la información requerida y personalice la actividad.</p> <p>3. Configuración: Ajuste las opciones y configuraciones según sus necesidades.</p> <p>4. Publicación y Compartir: Publique la actividad y comparta el enlace con los estudiantes.</p> <p>.</p>

Estudiante
<p>1. Acceso a la Actividad: Acceda a la actividad utilizando el enlace proporcionado por el docente.</p> <p>2. Realización de la Actividad: Complete la actividad siguiendo las instrucciones.</p> <p>3. Revisión de Resultados: Revise sus resultados y retroalimentación.</p> <p>.</p>

g) Quizizz

	<p>Es una herramienta para crear cuestionarios interactivos y juegos de preguntas, permitiendo mejorar los conocimientos y habilidades de los estudiantes mientras se divierten jugando.</p>
---	--

- **Pasos para usar Quizizz**

Docente
<p>1. Inicio de Sesión: Inicie sesión en Quizizz con su cuenta de docente o realice su registro</p> <p>2. Creación de Cuestionarios: Cree un nuevo cuestionario o seleccione uno existente.</p> <p>3. Agrega Preguntas: Agregue preguntas y opciones de respuesta.</p> <p>4. Configuración del Juego: Personalice la apariencia y las configuraciones del cuestionario.</p> <p>5. Compartir con Estudiantes: Comparta el enlace y el código del juego con los estudiantes.</p>

Estudiante
<p>1. Acceso al Juego: Ingrese al juego utilizando el enlace y código proporcionado por el docente. Coloque su nombre para registrarse en el juego.</p> <p>2. Participación: Participe en el juego respondiendo a las preguntas.</p> <p>3. Revisión de Resultados: Después de completar el cuestionario, revise sus resultados y puntuación obtenida.</p>

h) Liveworksheets



Permite crear hojas de trabajo interactivas. Además, se puede diseñar fácilmente materiales didácticos atractivos y dinámicos que ayudarán a mejorar el aprendizaje de alumnos.

- **Pasos para usar Liveworksheets**

Docente

1.Registro o Inicio de Sesión:

Regístrese en Liveworksheets o inicie sesión con tu cuenta.

2.Creación de Hojas de Trabajo:

Cree una nueva hoja de trabajo e incorpore preguntas interactivas
Se recomienda realizar la actividad en una hoja de word y luego tranformarla a pdf para poder cargar el archivo, el cual va ser modificado y servirá como platilla para realizar la hoja de trabajo.

3.Personalización:

Personalice la apariencia y las configuraciones de la hoja de trabajo.

4.Compartir con Estudiantes:

Comparta el enlace o el código de la hoja de trabajo con los estudiantes.

Estudiante

1.Acceso a la Hoja de Trabajo:

Acceda a la hoja de trabajo utilizando el enlace proporcionado por el docente.

2.Interacción:

Interactúe con las preguntas y complete la hoja de trabajo según las instrucciones.

3.Revisión de Resultados:

Revise sus respuestas y retroalimentación.

CRONOGRAMA

APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS GAMIFICADAS						
Descripción de las estrategias	Objetivo	Trimestre I			Responsable	Observaciones
		Septiembre	Octubre	Noviembre		
Strategy 1: Action Verbs (daily routines) in Simple Present	Promover el aprendizaje de los verbos de acción de rutinas y actividades cotidianas en presente simple	2 horas académicas			Docente de Inglés	El tiempo de aplicación de cada estrategia es de 60 minutos
Strategy 2: Improved listening skills by interacting with song lyrics	Comprender y mejorar la habilidad de Listening a través de letras de canciones	2 horas académicas			Docente de Inglés	
Strategy 3: Learn Past Simple and Past Continuous Tenses	Identificar y diferenciar los tiempos gramaticales en pasado simple y pasado continuo		2 horas académicas		Docente de Inglés	
Strategy 4: Improved reading comprehension and writing skills with interactive language games	Mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura mediante la participación en juegos interactivos		2 horas académicas		Docente de Inglés	
Evaluación	Evaluar las habilidades lingüísticas adquiridas por los estudiantes después de la aplicación de las estrategias gamificadas.			1 hora académica	Docente de Inglés	

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Título: A Day in the Life: Daily Routines



Lesson A: Action Verbs (daily routines) in Simple Present

Strategy 1: Game-Based Learning Platforms

Metodología

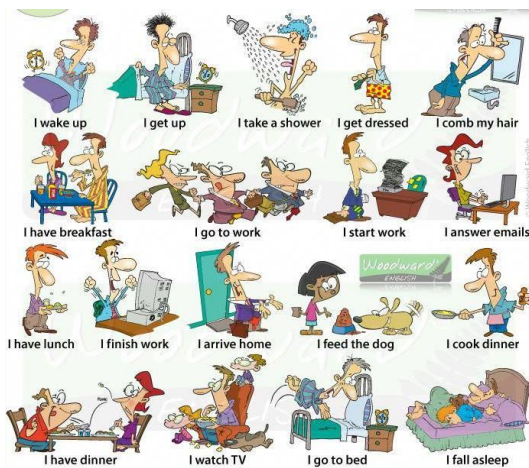
La estrategia Game-Based Learning Platforms consiste en el uso de juegos y plataformas de aprendizaje para mejorar la experiencia educativa y el rendimiento académico de los estudiantes, se utilizarán varias plataformas online como Word Wall, Learning Apps y Padlet para facilitar el aprendizaje del vocabulario en los estudiantes.

Time: 60 minutes

Objetivo: Promover el aprendizaje de los verbos de acción de rutinas y actividades cotidianas en presente simple



Vocabulary



Grammar Tip:

Simple Present

The simple present tense is commonly used to express statements about routines, habits, and general facts that are absolute truths in the present moment.

Virtual Platforms



Wordwall



TEACHER'S GUIDE

PRACTICE

WARM UP

Comenzar discutiendo brevemente qué son los verbos de acción y su función al describir actividades o acciones. Con la ayuda del siguiente video en YouTube mostrar a los estudiantes la representación de diversas rutinas diarias.

Enlace video:

<https://www.youtube.com/watch?v=kePBvNotYy4>

Esta actividad se desarrollará en la plataforma interactiva de Word Wall, en un tiempo de 10 minutos, donde los estudiantes deben ingresar al siguiente enlace:

<https://wordwall.net/es/resource/4409147/daily-routines>, para realizar la práctica del vocabulario de los verbos de acción que comprende las rutinas diarias, donde deben romper los globos de acuerdo con la palabra que saldrá en los vagones del tren y así lograr un aprendizaje significativo del vocabulario.

PRESENTATION

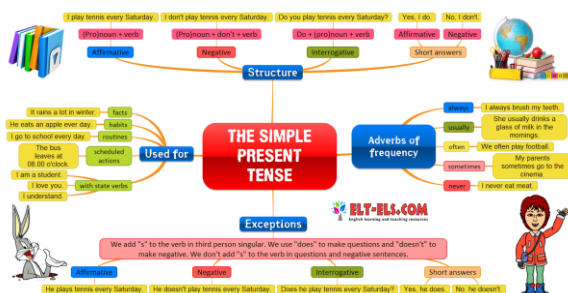
Explicar cómo se usa el tiempo presente simple para describir las rutinas diarias, proporcionando ejemplos de oraciones de rutinas diarias en presente simple.

Vocabulary: get up, wake up, take a shower, wear, have breakfast, brush teeth, go to school, have lunch, arrive home, do the homework, have dinner.

Grammar: Simple Present

The simple present tense is the tense used to describe actions or situations that are habitual, routine, or general facts.

Explicar la estructura del presente simple en oraciones: Subject + Verb (base form) + Object



Utilice ayudas visuales o tarjetas didácticas para ilustrar las actividades de rutinas diarias.

APPLICATION

Divida la clase en parejas o grupos pequeños. Proporcione una lista de actividades de rutina diaria en la pizarra (por ejemplo, wake up, have breakfast, go to school, have lunch, etc.)

Cada grupo debe crear un diálogo donde utilicen el tiempo presente simple para describir sus rutinas diarias.

Los grupos presentaran sus diálogos frente a la clase.

FEEDBACK

Retroalimentación: Luego de realizada la práctica en parejas o grupos pequeños, haga que los estudiantes se turnen para crear oraciones sobre sus propias rutinas diarias usando el tiempo presente simple.

Solicitar a los estudiantes que ingresen a la plataforma Learning Apps para hacer las actividades de refuerzo.

Match: <https://learningapps.org/6346856>

Crossword: <https://learningapps.org/6311987>

EVALUATION

Evaluación: Aplicar la rúbrica de calificación para evaluar el diálogo de los estudiantes.

Solicitar a los estudiantes que escriban un párrafo breve sobre su propia rutina diaria utilizando el tiempo presente simple y deben enviar a la aplicación Padlet: <https://n9.cl/4tb9j>

Rúbrica de Evaluación

Criterios	Calificaciones			Puntos
	3 pts	2 pts	1 pts	
Meaningful Content (contenido significativo)	Existe mucha discusión y responde el aviso con ejemplos e información relevantes	Mayormente responde a las indicaciones con algunos ejemplos e información relevante	Respuesta inapropiada e inadecuada	3 puntos
Skills Covered in Class (Habilidades usadas en clase)	Usa habilidades apropiadas para el nivel y usadas en clase con precisión	Usa algunas habilidades apropiadas para el nivel y las que usa en clase con precisión	Nivel muy limitado o inexacto inapropiado para el nivel y habilidades utilizadas en clase	3 puntos
Grammar and Vocabulary (gramática y vocabulario)	Usa la gramática y el vocabulario apropiados para el nivel con precisión	Usa cierta gramática y vocabulario apropiados para el nivel con precisión	Gramática y vocabulario apropiados para el nivel muy limitados o inexactos	4 puntos

- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Wordwall**

Ingresar en el siguiente link <https://wordwall.net/es>. Registrarse para comenzar a crear actividades gamificadas creativas.

Wordwall Crea mejores lecciones de forma más rápida Inicio Funciones Planes de precios Iniciar sesión Registrarse Español

La manera más fácil de crear tus propios recursos didácticos.

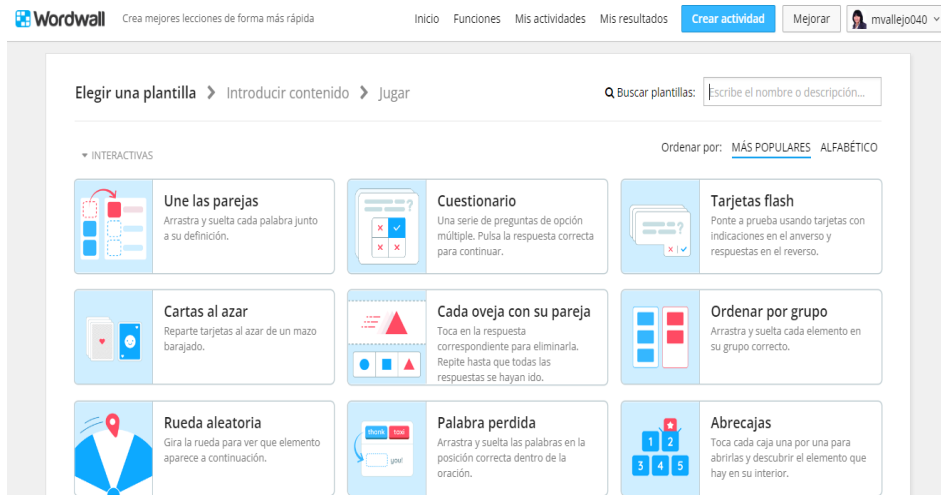
Crea actividades personalizadas para tu aula.
Cuestionarios, une las parejas, juegos de palabras y mucho más.

67.804.300 recursos creados

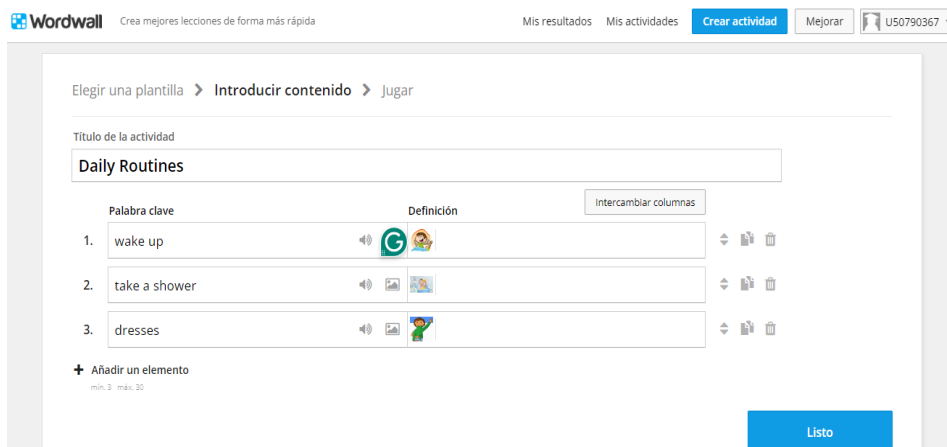
Regístrate para comenzar a crear

Dentro de la aplicación se puede buscar plantillas ya realizadas o crear nuevas actividades para lo cual, se debe hacer click en Crear actividad, se despliega una

serie de actividades como cuestionarios, unir parejas, cartas de azar, tarjetas flash, entre otras.



Introducir el contenido necesario para el desarrollo de la actividad y dar click en Listo.



Finalmente compartir la actividad con los estudiantes para que se diviertan aprendiendo con actividades interactivas.



Recurso publicado

Todo listo
<https://wordwall.net/es/resource/678156> Copiar

Comparte o incrustalo:

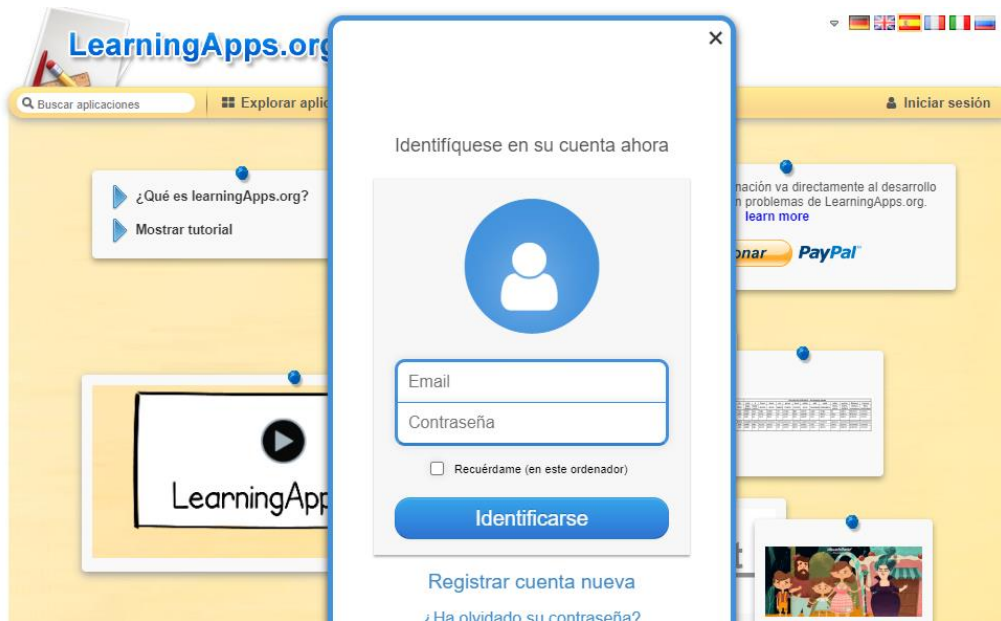


Este recurso se encuentra ahora en tu [Página de perfil](#)

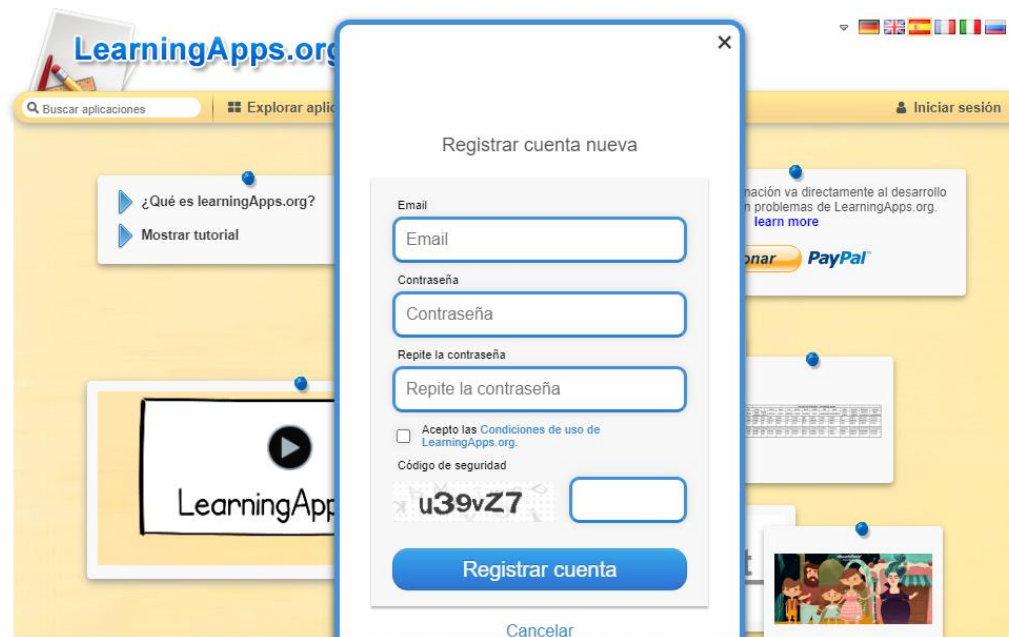
Listo

- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Learning Apps**

Ingresar a la página de <https://learningapps.org/>. Registrarse para crear un usuario y contraseña.



Complete los datos solicitados



Luego ingresar con el usuario y contraseña creados. Dar click en explorar aplicaciones, aquí se encuentran varias asignaturas, seleccionar la asignatura de inglés.

LearningApps.org

Configuración cuenta: User13889844

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis recursos

Enseñanza preescolar — Formación profesional y perfeccionamiento

Categoría: medios: todo | Niveles:

- Alemán
- Arte
- Astronomía
- Biología
- Ciencias Sociales
- Deporte
- Economía
- Español
- Español como lengua extranjera
- Filosofía
- Formación profesional
- Francés
- Física
- Geografía
- Historia
- Informática
- Ingeniería
- Inglés
- Italiano
- Latín
- Manualidades
- Matemáticas
- Música
- Otros idiomas
- Personas / Medio ambiente
- Política
- Psicología
- Química
- Religión
- Ruso
- Todas las categorías

Ejemplos

Dentro de la página se encuentran varias opciones de actividades gamificadas a desarrollar para que los estudiantes practiquen el idioma inglés.

LearningApps.org

Configuración cuenta: Maritza Yar

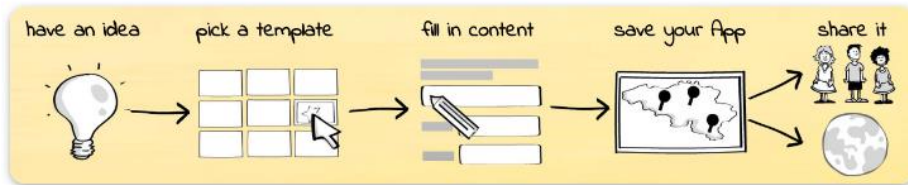
Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis recursos

Enseñanza preescolar — Formación profesional y perfeccionamiento

Categoría: Inglés | medios: todo | Niveles:

- Adjectives
- Adverbs
- Animales
- Clothes
- Colours
- Deportes
- Food
- Grammar
- Idioms
- Irregular verbs
- Literature
- Phonetic
- Phrasal Verb
- Prepositions
- Reading
- Verbs
- Vocabulary
- Weather
- body parts
- listening
- numbers
- vocabulary

Si no se desea seleccionar actividades ya realizadas, se puede crear nuevas actividades. Dar click en Crear aplicación, seleccionar la actividad que desea realizar ya sean estos crucigramas, emparejar elementos, ordenar, completar huecos, sopas de letras, entre otros.



Para el desarrollo de esta guía se seleccionó la actividad de emparejar elementos. Posteriormente elegir la actividad, completar la información solicitada con las imágenes y opciones de respuesta.

Daily routines. Cubsule 4- PAIRS-2 | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis recursos

Título de la aplicación: Idioma: 🇩🇪 🇬🇧 🇪🇸 🇮🇹 🇵🇹

Descripción de la tarea

Describe la tarea para esta aplicación que se mostrará al inicio. Si no la necesita, deje el campo vacío.

Parejas

Indique dos tipos de medios a emparejar. Puede combinar textos, imágenes, audios o vídeos como desee.

Pareja 1: Sugerencia:

Pareja 1: Tamaño: 254 x 199 Editar con Pixlr Sugerencia:

Pareja 2: Sugerencia:

Pareja 2: Tamaño: 296 x 170 Editar con Pixlr Sugerencia:

Luego de terminar de completar los elementos dar click en: Finalizar edición y mostrar vista previa.

Ocultar parejas correctas

Cuando se emparejen los elementos correctamente, se verifican y ocultan de forma automática. Sin esta opción los elementos pueden ser combinados hasta que se decida manualmente verificar las parejas. No se ocultan las combinaciones correctas.

Ocultar parejas correctas

Orientación

Unir las parejas verticalmente ▾

Retroalimentación

Introduzca un texto a mostrar cuando se solucione correctamente.

¡Enhorabuena! Lograste dar con la(s) respuesta(s) correcta(s).

Ayuda

Haga sugerencias para resolver esta aplicación. El usuario puede acceder a ellas gracias al icono en la esquina izquierda. Puede quedar en blanco.

▶ Finalizar edición y mostrar vista previa

Una vez finalizada la edición, dar click en guardar aplicación

Configuración cuenta: Maritza Yar

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Mis recursos

Daily routines. Cubsule 4- PAIRS-2

Get dressed

Do homework

Go for a walk

Meet friends

Start school

Have a shower

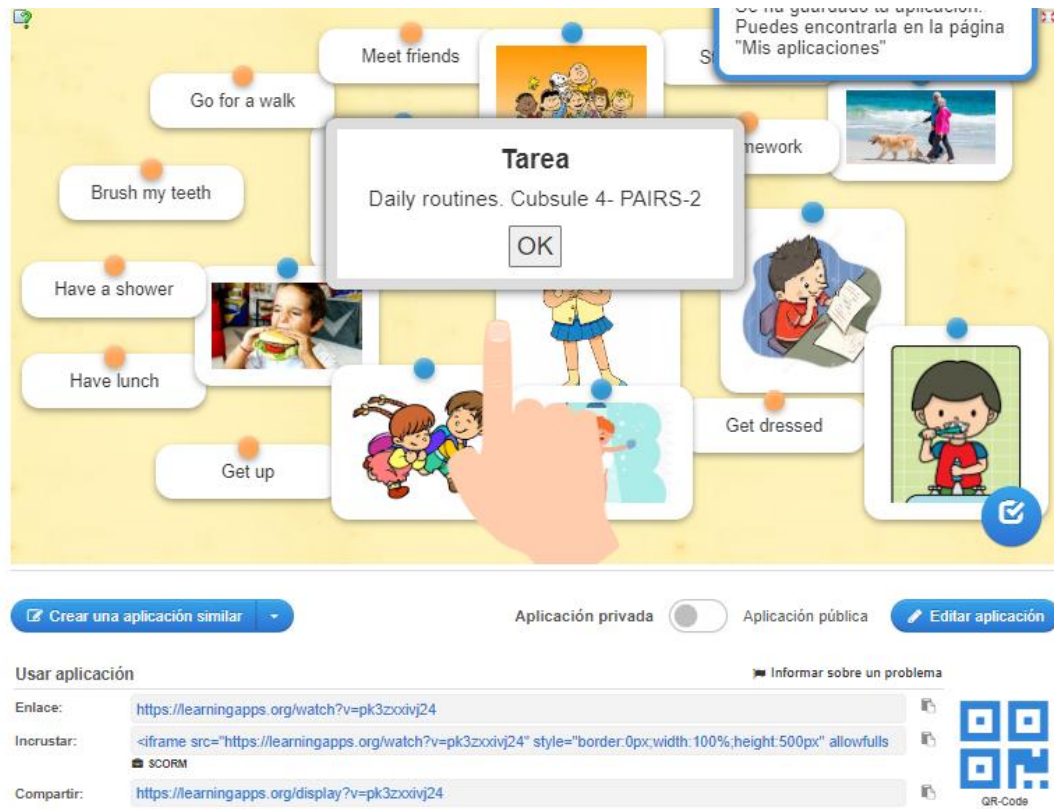
Get up

Have lunch

Brush my teeth

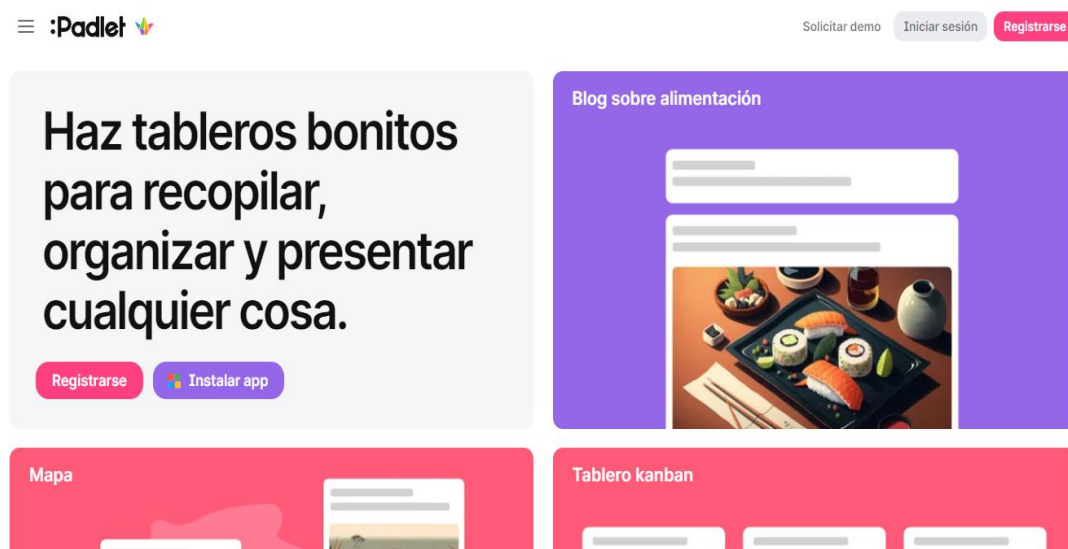
← reeditar | ✓ Guardar aplicación

Copiar el enlace y compartir a los estudiantes para que realicen esta actividad y se diviertan aprendiendo el idioma inglés.

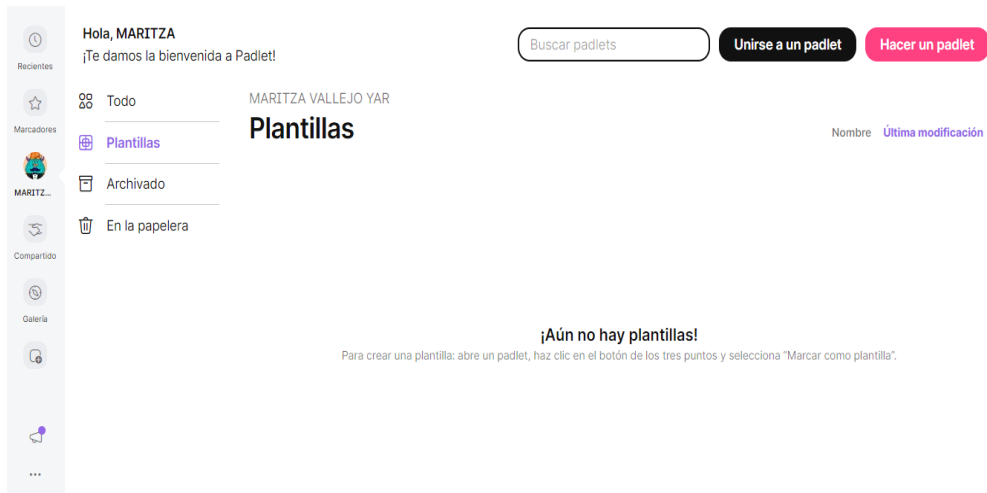


- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Padlet**

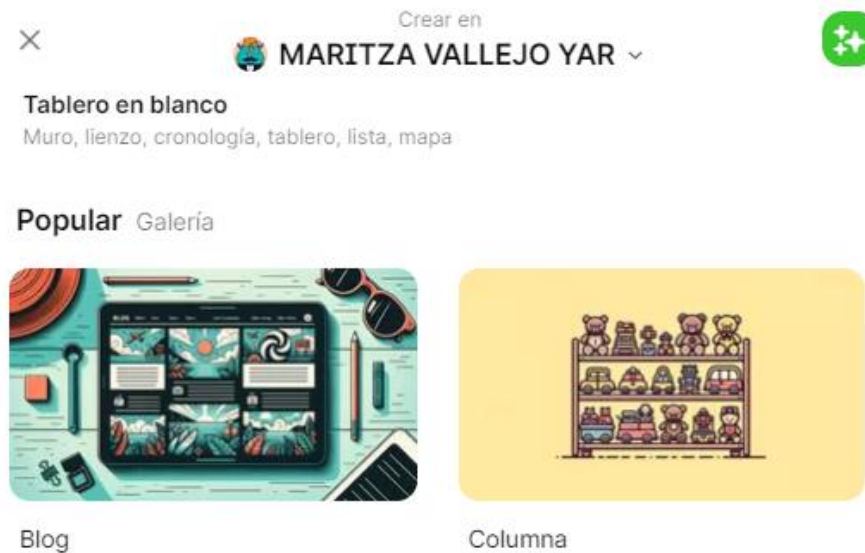
Ingresar al siguiente enlace <https://padlet.com/>. Iniciar sesión o Registrarse completando la información solicitada.



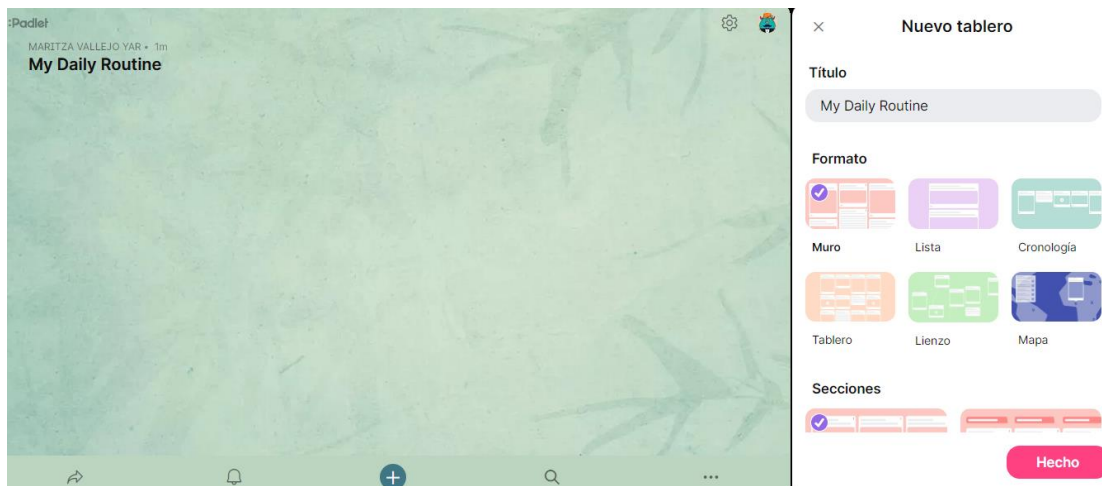
Dar click en Hacer un padlet, se despliega una serie de actividades que se puede seleccionar para trabajar con los estudiantes.



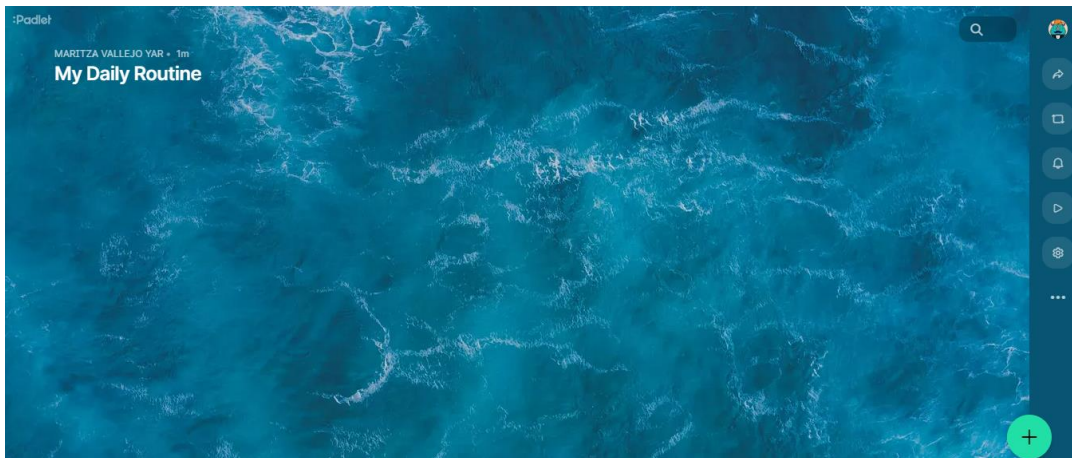
Seleccionar Tablero en Blanco y empezar a editar.



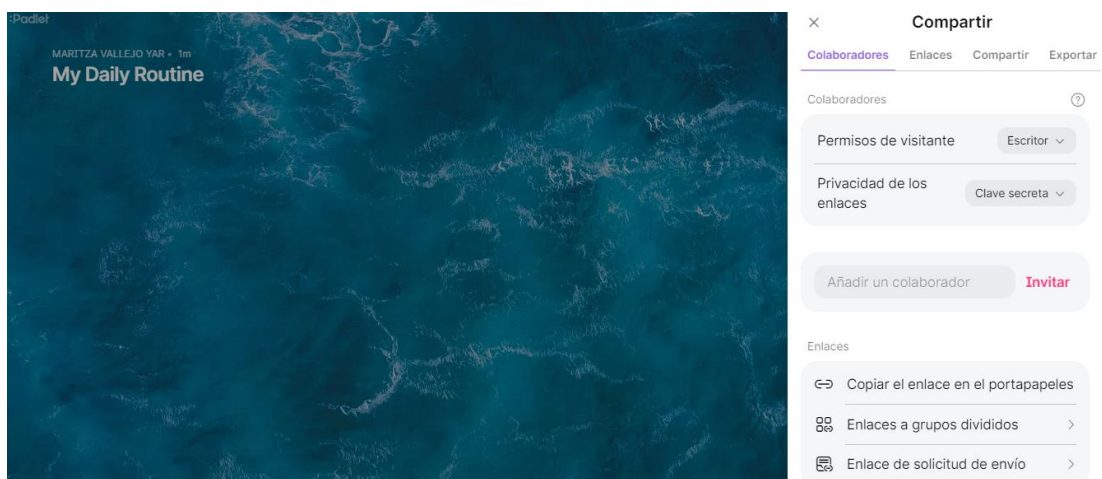
Colocar el Título de la Actividad, escoger el formato y dar click en Hecho para publicar el Padlet.



Una vez publicado, dar click en la flecha superior derecha, donde se encuentran varias opciones para modificar el formato del tablero.



Finalmente escoger la opción de compartir, copiar el enlace y enviarles a los estudiantes para que completen la actividad.



Título: Enhancing Listening Skills Through Song Lyrics



Lesson B: Improved listening skills by interacting with song lyrics.

Strategy 2: Virtual Simulations

Metodología

La simulación virtual integrada con letras de canciones es una estrategia de enseñanza innovadora que combina tecnología, música y adquisición del lenguaje., brindando numerosos beneficios para los estudiantes porque fomenta un entorno de aprendizaje dinámico e inmersivo. En esta estrategia, los alumnos interactúan con escenarios relacionados con la letra de la canción en la herramienta didáctica Lyrics Training, que sirve como base para la comprensión y práctica del idioma inglés.

Time: 60 minutes

Objetivo: Comprender y mejorar la habilidad de Listening a través de letras de canciones



Vocabulary

Verbs and Words	
Verbs	Other words
miss	afternoon
wait	how
want	view
sit	room
drive	why
turn	joy
step	happens
see	
waste	
feel	
put	
hang around	

Grammar Tip:

Present Progressive

Present Continuous o Progressive is a verb tense that is used to express actions that are happening right now.

Virtual Platforms:

lyricstraining

Learn languages online
with music videos and lyrics.



TEACHER'S GUIDE

PRACTICE

Esta práctica se llevará a cabo en la plataforma Lyrics Training, a través del video de la canción Lemon Tree.
 Los estudiantes deben ingresar al siguiente enlace: <https://es.lyricstraining.com/play/fools-garden/lemon-tree/HDLkEvr12D#ibw!maryvallejo36> donde encontrarán un video de la canción Lemon Tree y deben completar la letra de la canción en un tiempo estimado de 15 minutos.

WARM UP

Inicie reproduciendo un breve extracto de la canción Lemon Tree, sin mostrar la letra. Pida a los estudiantes que compartan lo que escucharon o notaron en la canción, incluidas las palabras o frases que pudieron entender.
 Enlace video: <https://www.youtube.com/watch?v=fOos6G6Sja8>

APPLICATION

Divida la clase en parejas o grupos pequeños. Proporcione a cada grupo un enlace con un video diferente de letras de canciones.
 Indique a los estudiantes que escuchen la canción y completen las palabras que faltan. Además, deben identificar y anotar cualquier palabra o frase que les resulte difícil de entender.
 Después de escuchar, cada grupo intercambiará el mensaje o ritmo que proporciona cada canción.
 Enlaces canciones:
<https://es.lyricstraining.com/play/lp/lost-on-you-live/HdGuRFPuud#ibw!maryvallejo36>
<https://es.lyricstraining.com/play/bonnie-tyler/total-eclipse-of-the-art/UFPTX6w0SF#ibw!maryvallejo36>
<https://es.lyricstraining.com/play/ed-sheeran/shape-of-you/HbW8nMdnrb#ibw!maryvallejo36>
<https://es.lyricstraining.com/play/one-voice-childrens-choir/believer-cover/H21St71QS2#ibw!maryvallejo36>
<https://es.lyricstraining.com/play/adele/rolling-in-the-deep/HqYNA9pm9q#ibw!maryvallejo36>

PRESENTATION

Presente la letra de la canción con la que se va a trabajar en esta lección.
 Lemon Tree Fool's Garden: <https://www.letras.com/fools-garden/827270/>
 Proporcione información acerca del contexto que tiene la canción con el uso del presente progresivo.
 Explique el concepto del tiempo verbal y su uso gramatical dentro de las canciones.

Vocabulary: miss, wait, want, sit, drive, turn, step, see, waste, feel, put, hang around

Grammar:
Present Progressive: Use the Present Progressive to express the idea that something is happening now, at this exact moment.

	afirmativa	negativa	interrogativa
I	I <u>am</u> speaking	I <u>am</u> not speaking	<u>Am</u> I speaking?
he/she/it	he <u>is</u> speaking	he <u>is</u> not speaking	<u>Is</u> he speaking?
you, we, they	you <u>are</u> speaking	you <u>are</u> not speaking	<u>Are</u> you speaking?

Proporcione algunos ejemplos de la canción que se relacionan con el presente progresivo.
 Muestre nuevamente el video de la canción con la letra en pantalla. Pida a los estudiantes que sigan la canción y lean la letra mientras escuchan la canción para familiarizarse con el ritmo.

FEEDBACK

Retroalimentación: Luego de realizar la actividad los estudiantes deben cantar la canción asignada, para lo cual se trabajará en parejas y se proyectará cada canción en YouTube en modo karaoke, a fin de mejorar la pronunciación del idioma.
 Enlaces canciones:
<https://www.youtube.com/watch?v=jbeoUqMpbqg>
<https://www.youtube.com/watch?v=pnJRZU4oAi8>
<https://www.youtube.com/watch?v=Sykj3KRNV7U>
<https://www.youtube.com/watch?v=4D3YrVzVM6Y>
<https://www.youtube.com/watch?v=Gkm449IK9Qw>

EVALUATION


Evaluación: Se evaluará la pronunciación y el trabajo colaborativo al cantar la canción, aplicando la rúbrica de calificación.

Rúbrica de Evaluación

Speaking Rubric				
Criterios	Calificaciones			Puntos
Content & Communication (Contenido y comunicación)	4 pts Strong Casi siempre comprensible	3 pts Average Generalmente comprensible	2 pts Weak Difícil de comprender	4 puntos
Fluency (Fluidez)	3 pts Strong Domina su habilidad al hablar	2 pts Average Existe fluidez y habilidad al hablar	1 pts Weak Escaza fluidez y habilidad al hablar	3 puntos
Pronunciation (Pronunciación)	3 pts Strong Su pronunciación es acorde con la canción	2 pts Average La mayoría de las palabras están pronunciadas correctamente	1 pts Weak Su pronunciación es inapropiada e inadecuada	3 puntos

- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Lyricstraining**

Ingresar a la página de Lyricstraining a través del siguiente enlace: <https://es.lyricstraining.com/#nr> para registrarse completando los datos solicitados.

 Géneros Buscar Idioma Acceder [Registrarse](#)

Crear Nueva Cuenta

Regístrate y accede fácilmente con tu cuenta de...

[Facebook](#)

O si lo prefieres rellena nuestro formulario de registro:


* Nombre de Usuario:

* Contraseña:

* Confirmar Contraseña:

* Correo Electrónico:

En la aplicación iniciar buscando la canción

 Géneros Buscar Idioma Hola maryvallejo361 

Start for Free ⓘ ×

Don't settle for another ticketing system. Upgrade to Jira Service Management. [Jira Service Management](#)


[Sign Up](#)



Padam Padam
Kylie Minogue

[Jugar Ahora!](#)

8 meses | 2212 jugadas
lulzricardo_96



Escoger el Modo de Juego, seleccionar la canción y compartir el enlace con los estudiantes

Selecciona un Modo de Juego

Principiante

Rellenar 25 palabras al azar de 247 (10%)

Intermedio

Rellenar 62 palabras al azar de 247 (25%)

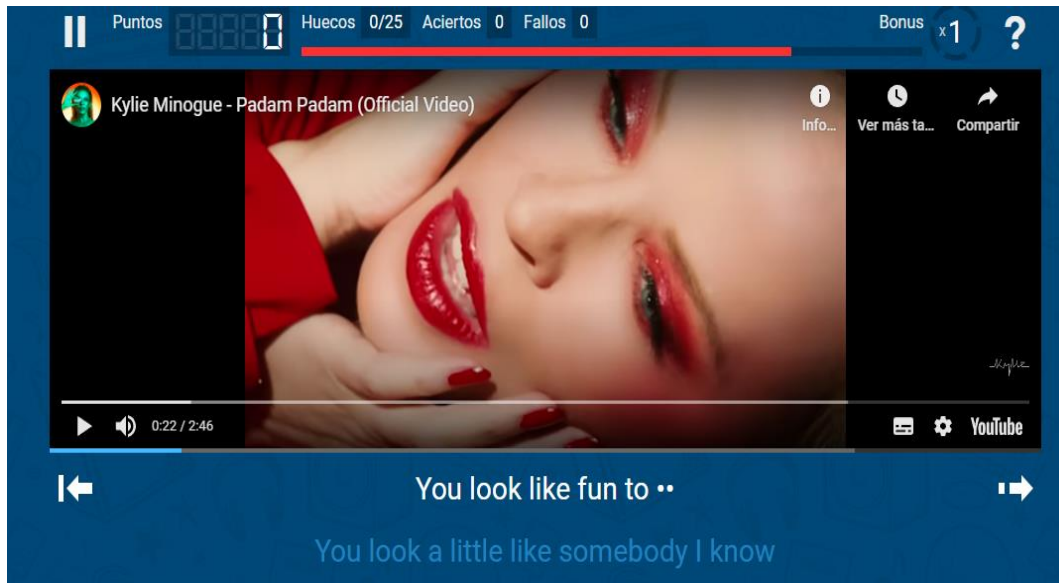
Avanzado

Rellenar 124 palabras al azar de 247 (50%)

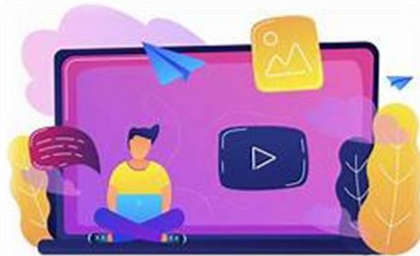
Experto

Rellenar todas las palabras (247), ¿Estás loco?

Dar click en play y continuar completando las letras de las canciones y así mejorar la pronunciación del idioma inglés en los estudiantes.



Título: Exploring Past Simple and Past Continuous Tenses with Interactive Videos



Lesson C: Learn Past Simple and Past Continuous Tenses

Strategy 3: Virtual Simulations

Metodología

La estrategia de simulaciones virtuales en la enseñanza del inglés ofrece a los estudiantes un entorno de práctica realista y motivador, donde pueden aplicar sus conocimientos lingüísticos en situaciones auténticas. Esto les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades comunicativas efectivas y mejorar su fluidez en el idioma, por lo que se aplicará como recurso didáctico los videos interactivos en las herramientas digitales de ISL Collective y Educaplay, mismos que permitirán al estudiante practicar las habilidades de gramática en pasado simple y pasado progresivo.

Time: 60 minutes

Objetivo: Identificar y diferenciar los tiempos gramaticales en pasado simple y pasado continuo



Vocabulary

Verbs	
Present	Past
Be (am, is, are)	was/were
Break	broke
Find	found
Get	got
Have	had
Live	lived
Make	made
Miss	missed
Read	read
Roll	rolled
Taste	tasted
watch	watched
Wait	waited

Grammar Tip:

Past Simple

The simple past is a verb tense that is used to talk about things that happened or existed before now.

Past Progressive

Past continuous, or past progressive, is used in English for actions that are in progress at a certain time in the past.

Virtual Platforms



LIVEWORKSHEETS



QUIZZ



TEACHER'S GUIDE

WARM UP

Inicie presentando un video con la explicación del uso del tiempo pasado simple y pasado progresivo.

Enlace video:

<https://www.youtube.com/watch?v=XP4le29BAM>

Pida a los estudiantes que identifiquen y discutan las diferencias entre los dos tiempos en parejas o grupos pequeños.

PRACTICE

Muestre el video interactivo en la página web de ISLCollective, para proporcionar ejemplos claros de oraciones en pasado simple y pasado continuo. Los estudiantes deben ingresar en el siguiente enlace: <https://n9.cl/gojou2>, y tendrán 10 minutos de tiempo para ordenar las frases y poder comprender mejor el uso de los tiempos verbales.

PRESENTATION

Introduzca el concepto de tiempos pasado simple y pasado progresivo, explicando cuándo y cómo se utilizan.

Vocabulary: Be (am, is, are), break, find, get, have, live, make, miss, read, roll, taste, watch, wait

Grammar:

Past Simple: The simple past is a verb tense that is used to talk about things that happened or existed before now.

Past Progressive: Past continuous, or past progressive, is used in English for actions that are in progress at a certain time in the past.

Utilice la pizarra para escribir ejemplos en ambos tiempos, resaltando las formas verbales.

Simple Past vs. Past Continuous

Simple Past	Past Continuous
<p>We use the simple past to talk about:</p> <ul style="list-style-type: none"> Completed actions, habits and facts in the past. <ul style="list-style-type: none"> I went to the cinema yesterday. I always visited my grandparents in my summer holidays when I was little. I lived near Liverpool for a couple of years. 	<p>The past continuous is used to express:</p> <ul style="list-style-type: none"> Interrupted actions, specific time as an interruption and parallel actions. <ul style="list-style-type: none"> I was watching TV when the phone rang. Last night at 7pm, I was having dinner. While she was doing her homework, her brother was playing football.

Explique las estructuras gramaticales de ambos tiempos verbales

Past Simple:

	afirmativa	negativa	interrogativa
verbo regular	I played	I did not play	Did I play?
verbo irregular	I spoke	I did not speak	Did I speak?

Past Progressive:

	afirmativa	negativa	interrogativa
I, he/she/it	I was speaking	I was not speaking	Was I speaking?
you, we, they	you were speaking	you were not speaking	Were you speaking?

APPLICATION

Distribuya una hoja de trabajo con ejercicios que los estudiantes deben completar con la forma correcta del verbo en tiempo pasado simple y pasado progresivo.

Hoja de trabajo:

<https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/2237625>

Después de completar los ejercicios individualmente, los estudiantes pueden comparar sus respuestas con un compañero antes de discutir las respuestas correctas en clase.

FEEDBACK

Retroalimentación:

Muestre otro video interactivo en Educaplay a través del siguiente enlace <https://n9.cl/ju96c>

Solicite a los estudiantes que respondan las oraciones completas en el tiempo apropiado.

Pida a los estudiantes que tomen notas mientras ven el video y destaquen ejemplos de oraciones en estos tiempos verbales.

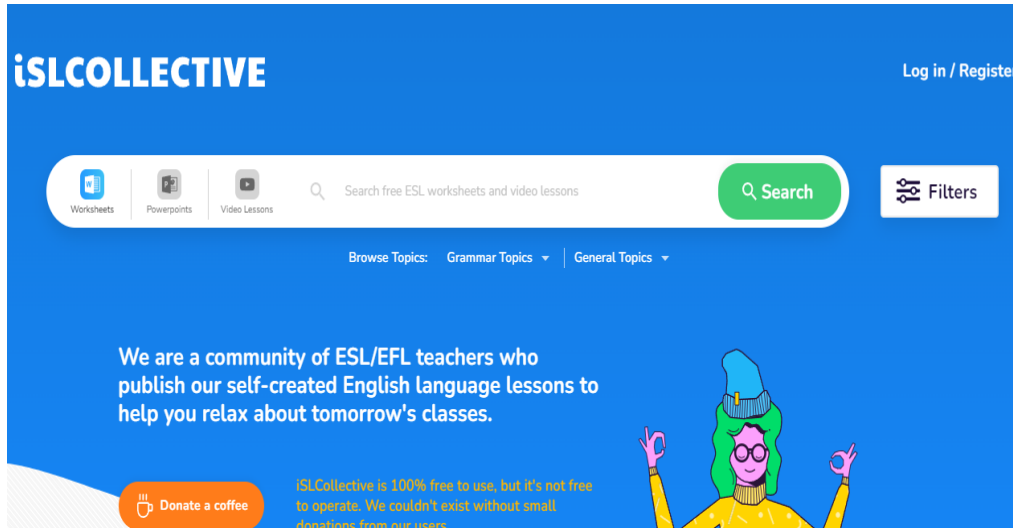
EVALUATION

Evaluación: Concluya la lección repasando conceptos clave y discutiendo la importancia de usar los tiempos verbales correctos en la comunicación en inglés.

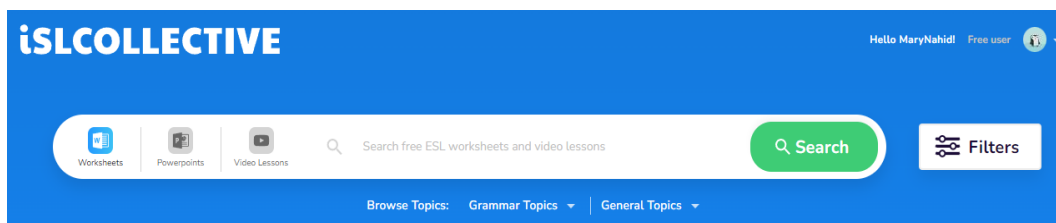
Además, usando el siguiente enlace: <https://quizizz.com/join?gc=87691116> evalúe los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

- **Pasos para ingresar y crear una actividad en ISL Collective**

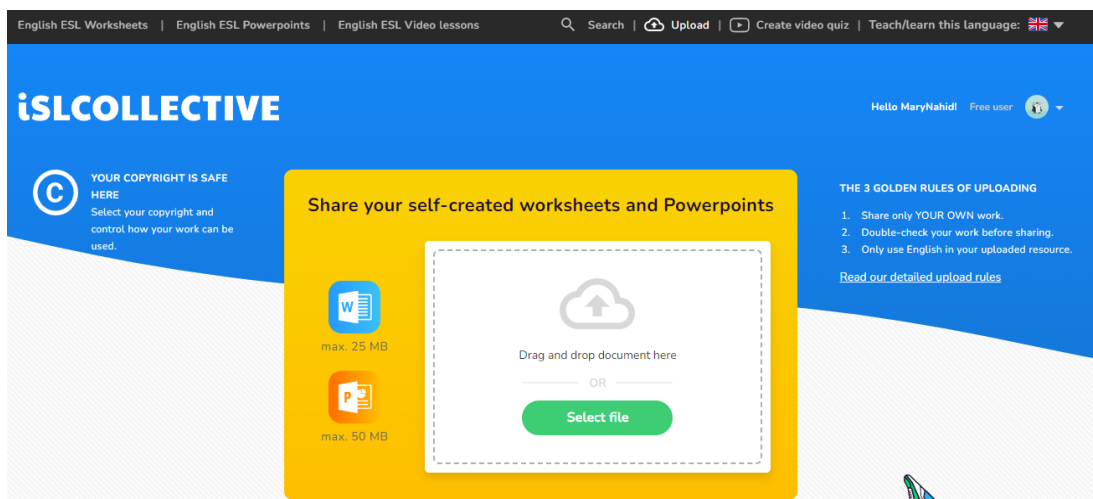
Para iniciar colocar el siguiente enlace en el navegador <https://en.islcollective.com/> y continuar con el registro para obtener el usuario y contraseña, caso contrario ingresar con las credenciales.



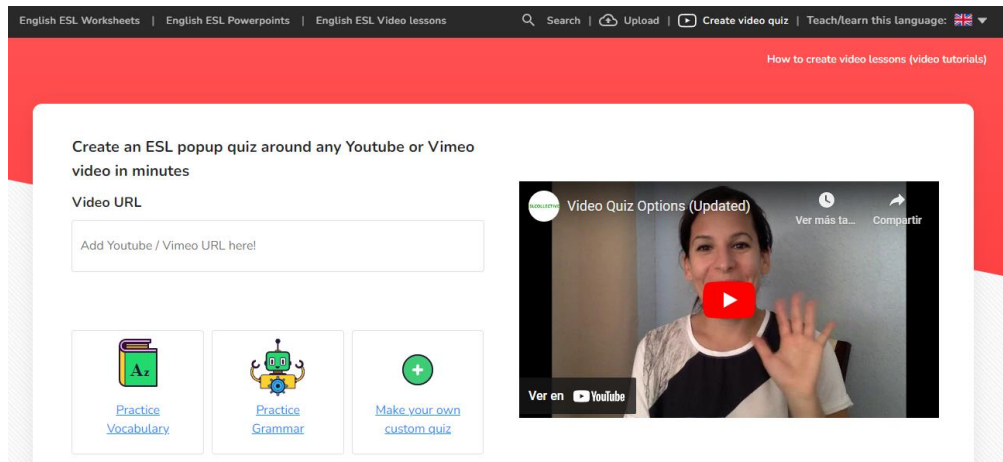
Dentro de la página se encuentran varias opciones de actividades como Worksheets, Presentaciones en PowerPoint o Videos Interactivos de los diferentes temas en inglés.



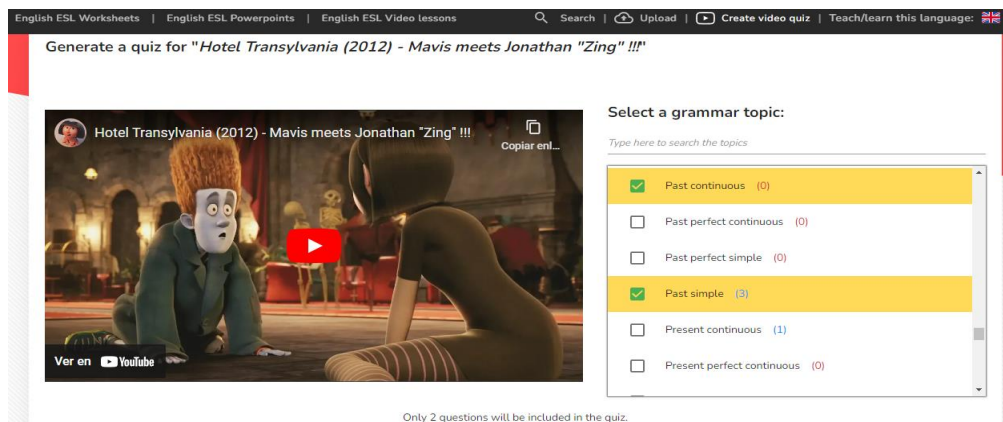
Además, se puede subir actividades nuevas ya sean en presentación PowerPoint o como hojas de trabajo (Worksheets)



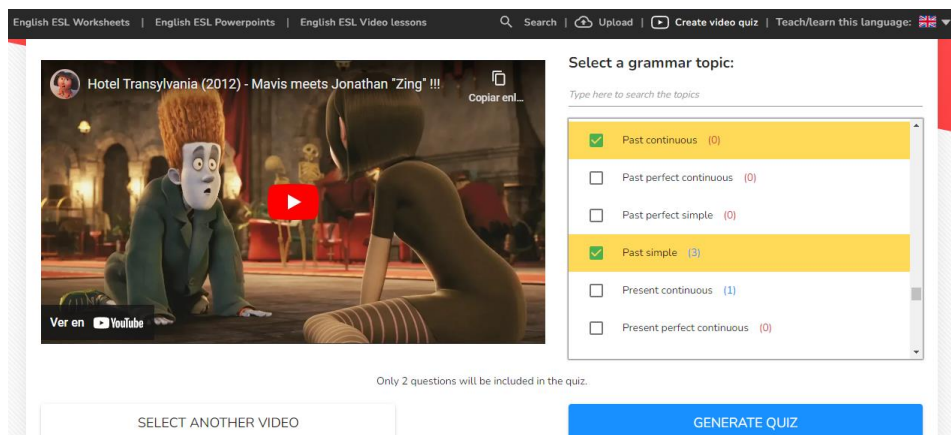
También es posible crear un video interactivo con el tema que se está trabajando para lo cual, se debe dar click en Create video quiz.



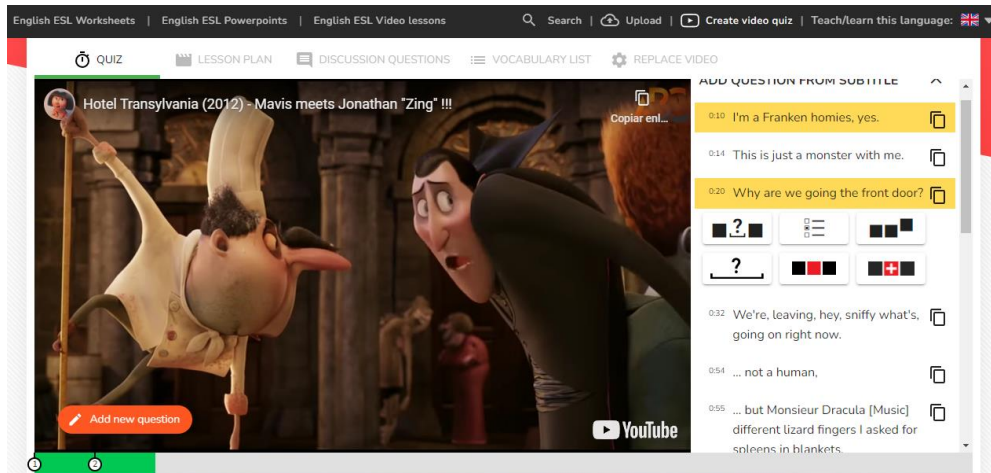
Buscar el video que se desea editar en YouTube, copiar el enlace y pegarlo en Video URL y seleccionar la actividad que se va a desarrollar, ya sea una práctica de vocabulario, gramática o un cuestionario de preguntas de selección múltiple. Para este ejemplo se realiza una práctica de gramática, para lo cual se debe seleccionar el tema de Simple Past y Past Continuous.



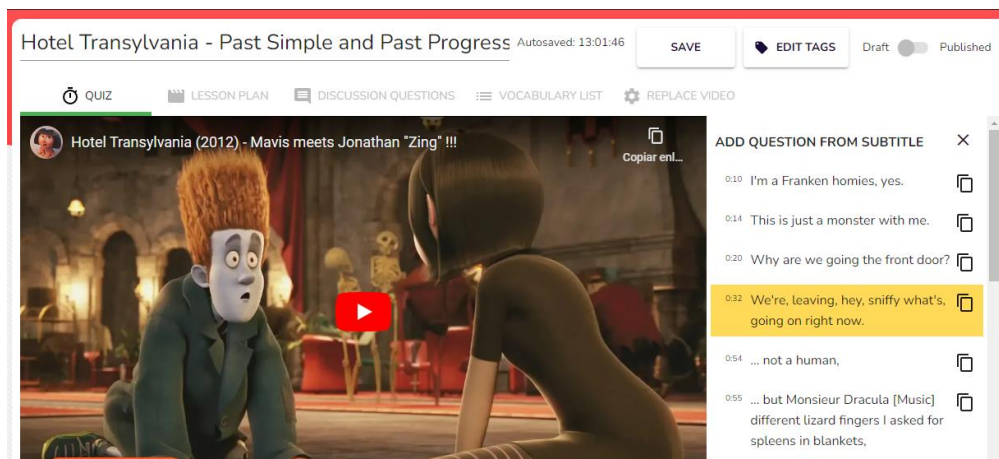
Dar click en Generate Quiz para empezar a editar el video.



Continuar y dar click en cada una de las oraciones y seleccionar las actividades requeridas como ordenar palabras, rellenar los espacios, preguntas de selección múltiple, entre otras.



Después de editar el video con todas las especificaciones requeridas para la práctica, dar click en Save (guardar) y Publish (publicar).



Para publicar se debe completar las siguientes especificaciones.

Add summary	
You can keep your quiz private or publish it in our lesson library for the benefit of others. To publish, please tell other users what your lesson is about.	
Title	Hotel Transylvania - Past Simple and Past Progressive 53/10
Task description	During the video students have to put in order the sentences so they can understand better the use of the tenses 111/40
Scene summary	In each scene they have to pay attention and watch the activities that are happening. 86/40
Video genre	Cartoon & kids' video
Copyright license	The ISLCollective Copyright License allows others to play your video quiz for students in class, assign it as homework, or copy your video lesson and edit the copy to tailor it to their own needs before using with students (all copied-edited video lessons are kept private, republishing is not made possible by the ISLCollective system). Others may also embed your video lesson on other websites - giving you credit as the author.

Completar y llenar todas las especificaciones solicitadas

Select target audience What kind of students is your quiz best suited for?

Level (Max. 2)

- Beginner (pre-A1) Absolute beginners who have begun to learn the letters and numbers. [Read more](#)
- Elementary (A1) A very basic tourist level, which is enough for buying food and asking for directions. [Read more](#)
- Pre-intermediate (A2) A tourist who can do basic conversations about the past, present and future. [Read more](#)
- Intermediate (B1) Learners who can deal with both familiar and routine situations, in friendly and work contexts. [Read more](#)
- Upper-intermediate (B2) The level where you can be a tour guide for your foreign friends and talk about a lot of topics, even abstract ones, with ease and fluency. [Read more](#)
- Advanced (C1) Learners who can smoothly communicate in every walk of life, read long texts and write well. [Read more](#)
- Proficient (C2) At this level you are ready to study in English at university. [Read more](#)

Student type

- Adults
- Special needs students
- Kindergarteners
- Elementary school
- High school
- Business / Professional

Sensitive content

Caution! This resource contains words, images or ideas that may be sensitive for some people in some cultures.

Dar click en I'm done tagging (ejecutado) para finalizar la edición.

English ESL Worksheets | English ESL Powerpoints | English ESL Video lessons

Search | Upload | Create video quiz | Teach/learn this language: 🇬🇧

Language goals
Select every skill your resource trains

- Grammar practice
- Vocabulary practice
- Visual comprehension
- Speaking practice
- Writing practice
- Listening comprehension

General topic Ability

Grammar topic Auxiliary verbs

Language exam (optional) Cambridge: Advanced (CAE)

Communicative function (optional) how to arrange appointments in English

[+ Add pedagogical goal\(s\)](#)
[+ Add dialect\(s\)](#)

Need any other tags? (optional)

Luego de publicar copiar el enlace y compartirlo con los estudiantes para que procedan a realizar la práctica de los tiempos gramaticales.

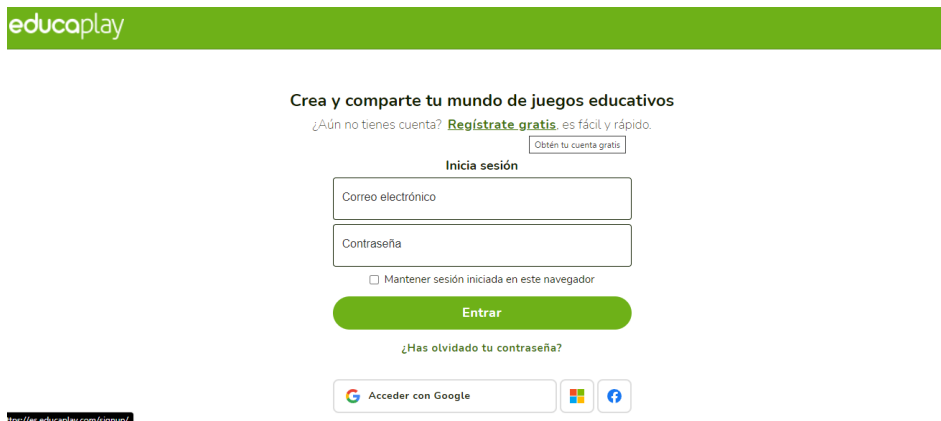


- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Educaplay**

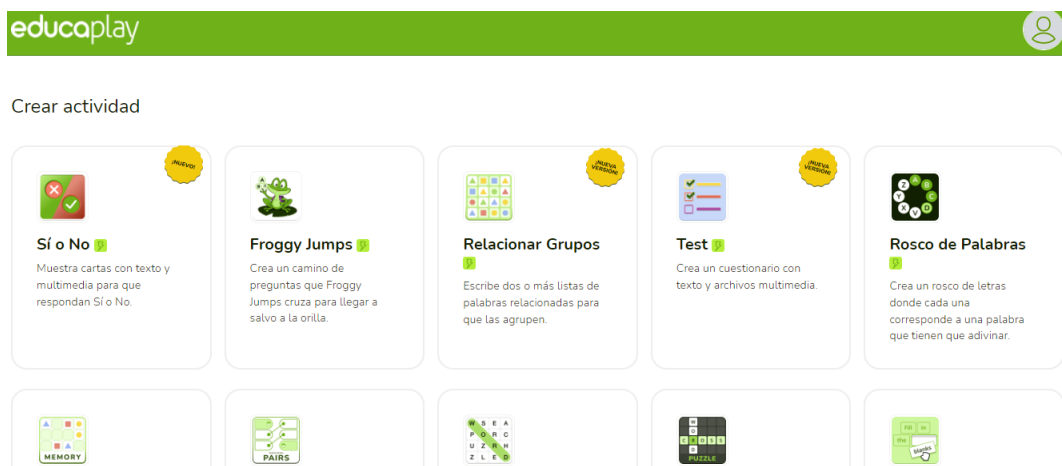
Ingresa a la página de Educaplay a través del siguiente enlace <https://es.educaplay.com/>, donde existen una serie de actividades lúdicas que permiten al docente aplicarlas para hacer una enseñanza más dinámica donde los estudiantes aprendan de una forma más divertida.



Antes de continuar, se debe Registrar para crear un usuario y contraseña



Luego de obtener sus credenciales iniciar sesión y continuar, Se puede usar actividades ya creadas o de preferencia crear una actividad nueva.



Seleccionar la actividad a desarrollar, en este caso buscar Video Quiz y continuar completando las especificaciones requeridas.

The screenshot shows the 'Crear Actividad' (Create Activity) form in Educaplay. At the top, there is a navigation bar with 'Tiempos de actividades', 'Centro de ayuda', 'Introduce tu Game Pin', 'Blog', 'Premium', and 'Español'. Below this is the 'educaplay' logo and a search bar containing 'Ej.: Ríos de Europa...'. To the right of the search bar are buttons for 'Todas las actividades' and 'Crear actividad', along with a user profile icon. The main form area is titled 'Crear Actividad' and includes a dropdown for 'Idioma' set to 'Inglés', a text field for 'Titulo' with 'PAST SIMPLE/PAST PROGRESSIVE', and a text area for 'Descripción' with 'Practice'. A green arrow button labeled 'Siguiente' is to the right. Below this is the 'Clasifica la actividad' (Classify the activity) section, which has a dropdown for 'Sistema Educativo' set to 'Ecuador' and another dropdown for 'Curso' set to '1° - Bachillerato'.

Seleccionar el video en YouTube, copiar el enlace y pegarlo en Incrustar URL.

The screenshot shows the 'Configurar Videoquiz' (Configure Video Quiz) form in Educaplay. The top navigation bar is the same as in the previous screenshot. The main form area is titled 'Configurar Videoquiz' and has a 'TUTORIAL' button. Under 'Datos Generales', there are fields for 'Sensible a Mayúsculas' (No) and 'Sensible a Acentos' (No). Below this are three tabs: '1. Selecciona video', '2. Selecciona secuencia', and '3. Añadir pregunta'. The '1. Selecciona video' tab is active, showing a search bar and a green link 'Incrustar URL'. Below the search bar, it says 'Duración de la secuencia completa: 00:00'. To the right of the form is a preview of the video quiz interface, which includes a clapperboard icon, the title 'PAST SIMPLE/PAST PROGRESSIVE Practice', a progress gauge showing '0', and a red 'Ayuda' (Help) button.

Luego seleccionar la secuencia, colocar las preguntas y realizar el video interactivo.

The screenshot shows the 'Configurar Videoquiz' form with a video selected. The top navigation bar is the same. The search bar now contains 'Ej.: Partes de la célula...'. The '1. Selecciona video' tab is active, showing a video player with the title 'JAMAIS SANS MON DENTIER Court-métr...'. Below the video player, there are fields for 'Inicio Secuencia' (00:14), 'Fin Secuencia' (00:19), and 'Duración Secuencia' (00:05). There are also buttons for 'Añadir pregunta' and 'Cancelar'. To the right of the form is a preview of the video quiz interface, which includes a progress gauge showing '12', a red 'Ayuda' button, a yellow 'Previsualizar' button, and a grey 'Publicar Actividad' button. Below the preview is the 'Etiquetas' (Tags) section, which has two tags: 'Second Language' and '1° - Bachillerato'. There is also a section for 'Añadir Etiquetas' (Add Tags) with instructions: 'Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.'

Al terminar de añadir todas las preguntas dentro del video se debe colocar las etiquetas y dar click en Publicar Actividad

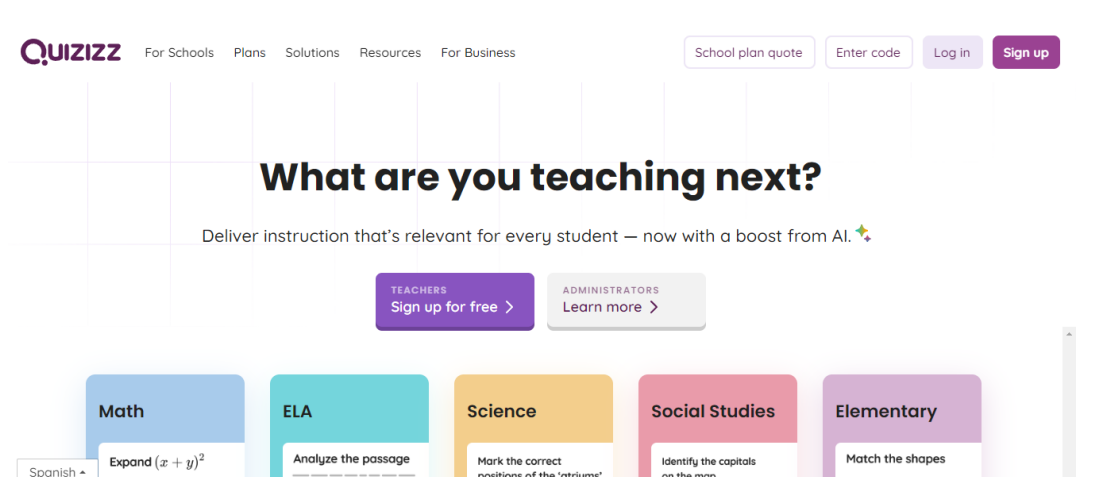


Finalmente copiar el enlace del video y compartirlo con los estudiantes para que sigan practicando el tema asignado.

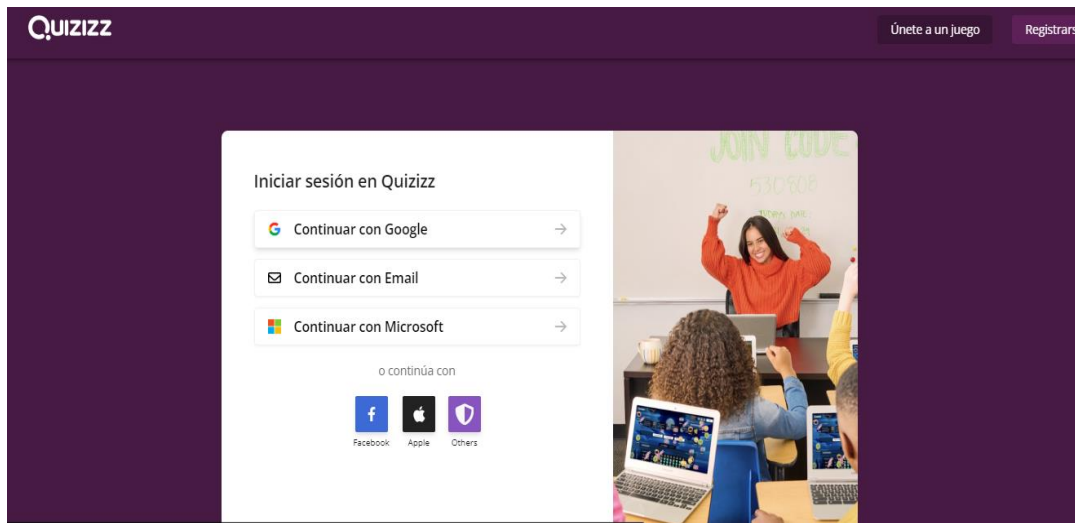


- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Quizizz**

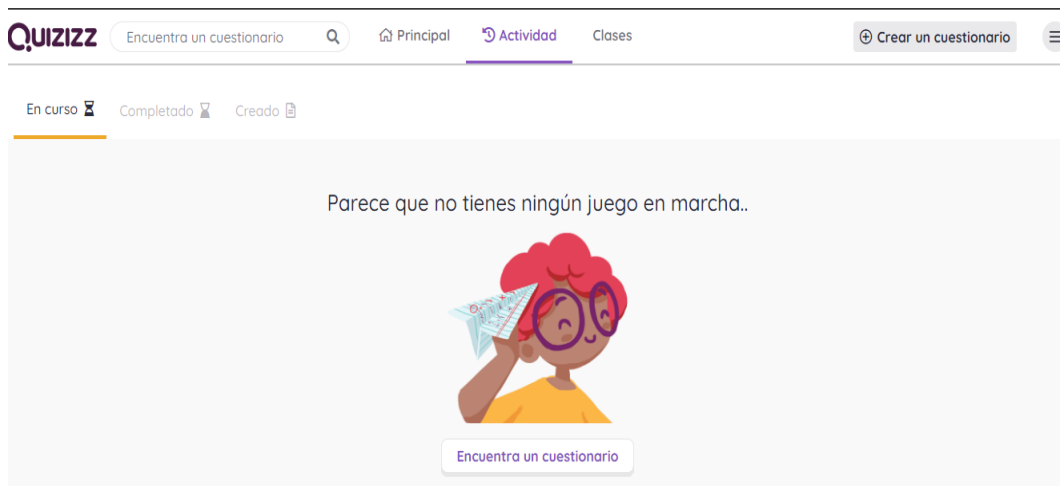
Ingresar a la página interactiva de Quizizz con el siguiente enlace <https://quizizz.com/?lng=es-ES>



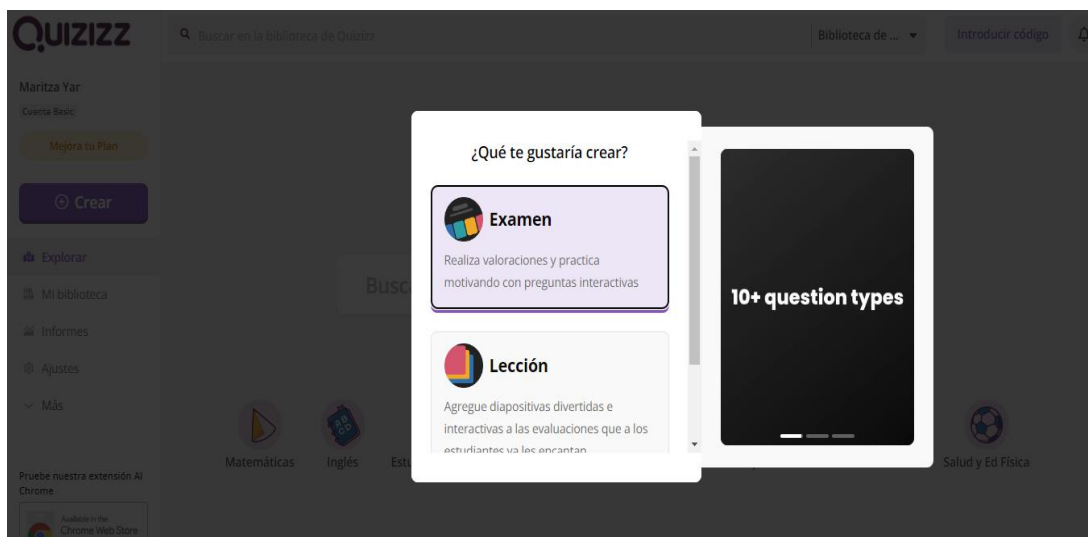
Registrarse para ingresar a la aplicación



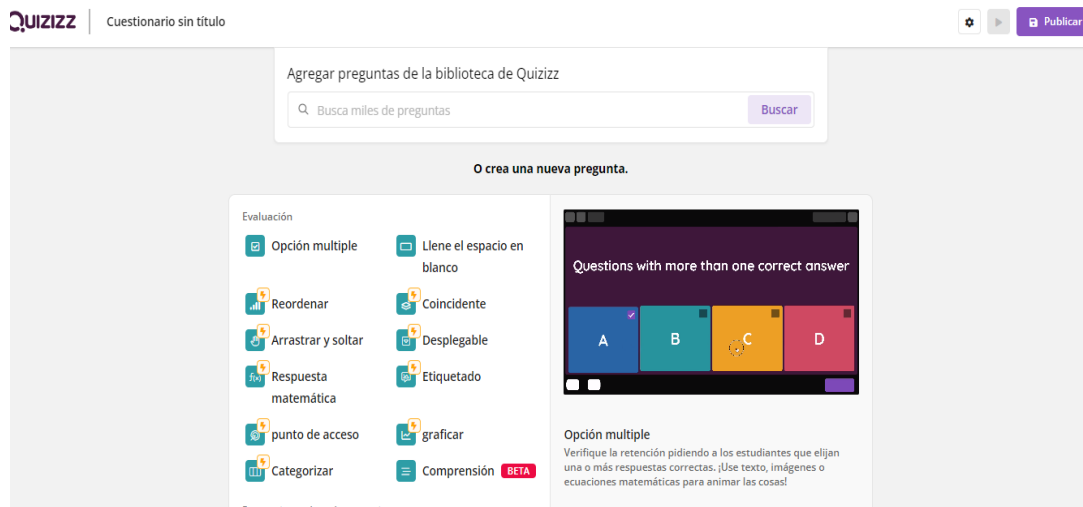
Dentro de la página, se encuentran cuestionarios ya realizados o dar click en Crear un cuestionario para realizar uno nuevo.



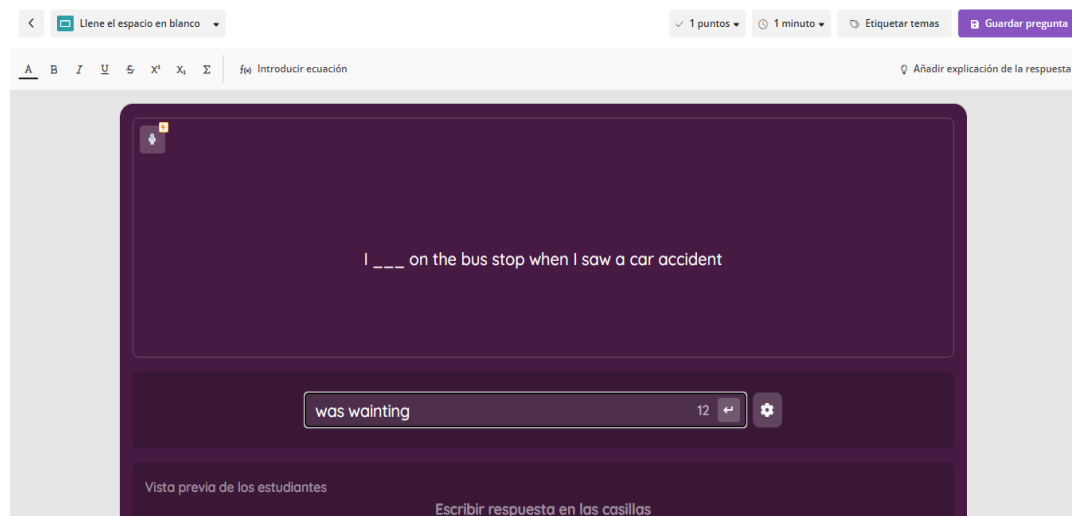
Escoger una opción ya sea Examen o Lección.



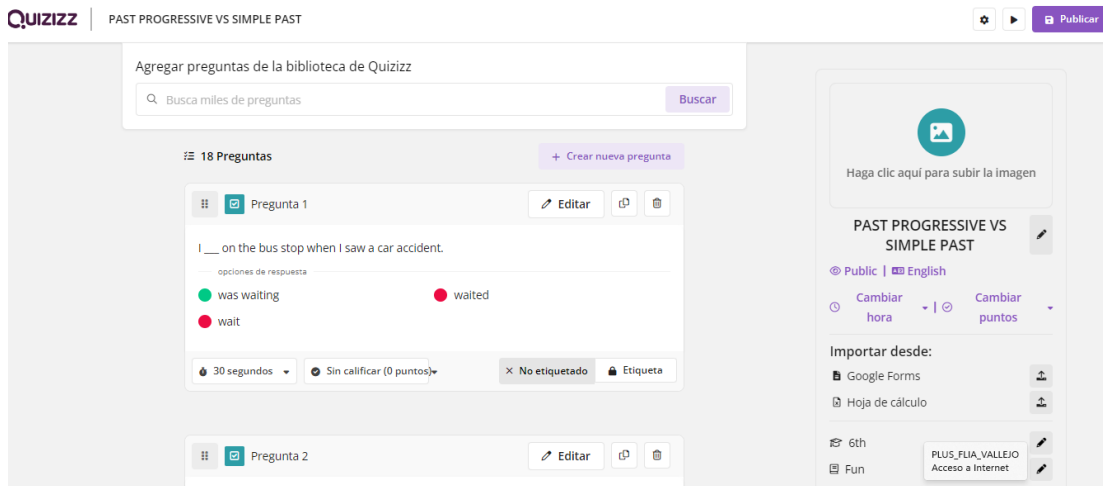
Se despliegan varias opciones de evaluación donde se puede escoger una o varias de estas para comenzar a introducir las preguntas con sus posibles respuestas.



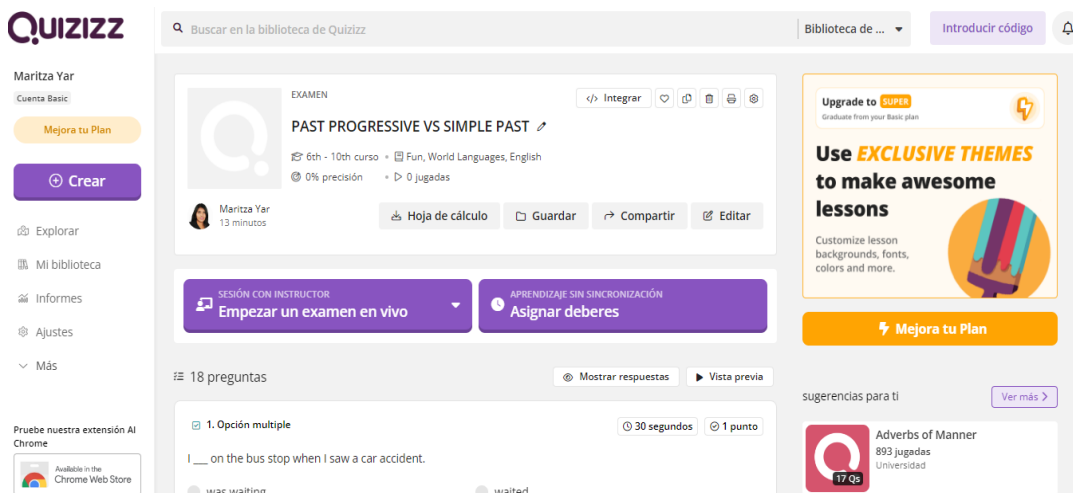
Comenzar a escribir las preguntas con sus respuestas y dar click en Guardar para seguir introduciendo más preguntas



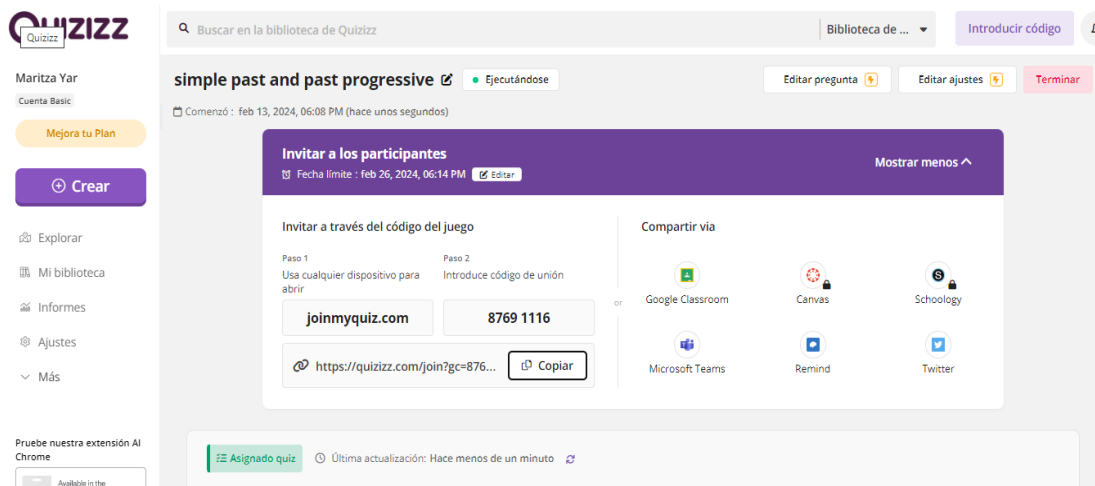
Además, puede importar un cuestionario ya realizado desde Google forms o desde una hoja de cálculo de Excel.



Finalmente, dar click en Publicar y asignar la actividad ya sea como un examen en vivo o como tarea para que los estudiantes puedan divertirse aprendiendo la estructura gramatical y verbos en los tiempos pasado simple y continuo.

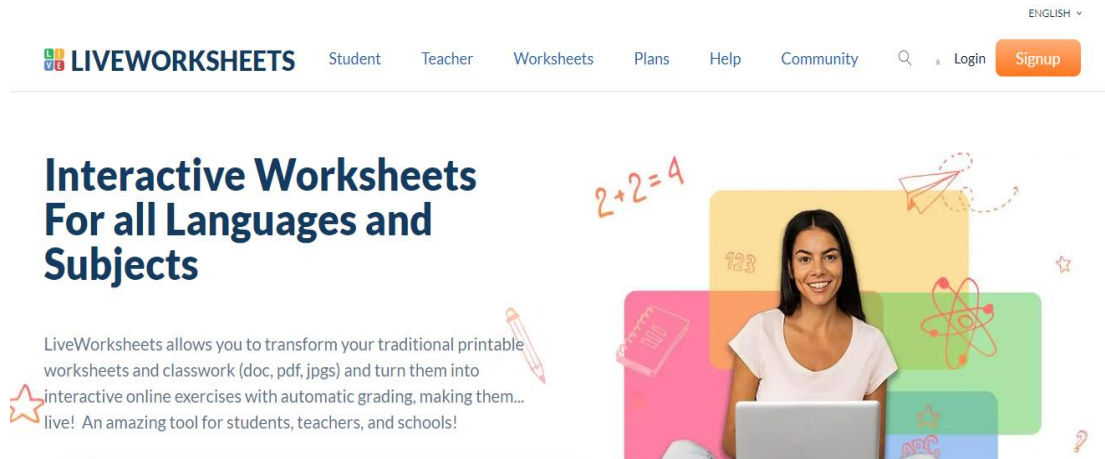


Compartir el enlace o código para que los estudiantes puedan ingresar a realizar el cuestionario.

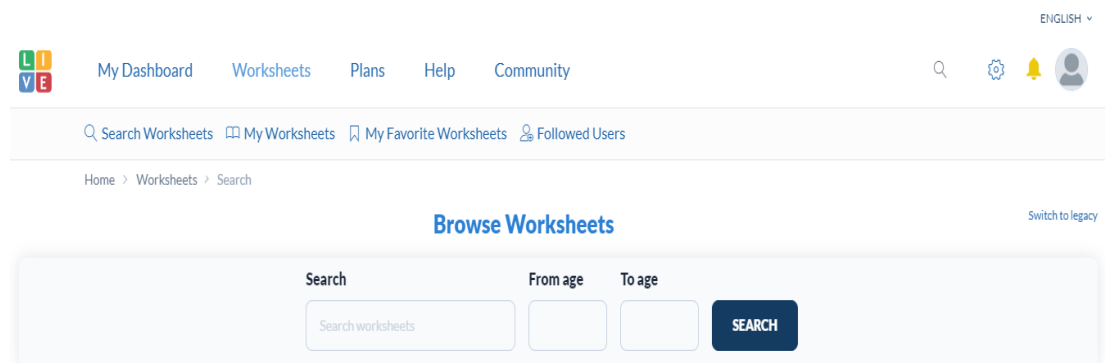


- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Liveworksheets**

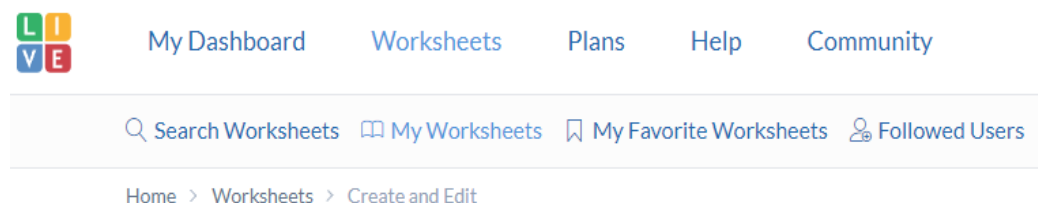
Ingresar al siguiente enlace <https://www.liveworksheets.com/>. Regístrate para obtener su usuario y contraseña.



Dentro de la página se puede escoger varias hojas de trabajo (worksheets) ya realizadas de acuerdo con el tema que se necesite trabajar o crear una nueva hoja.

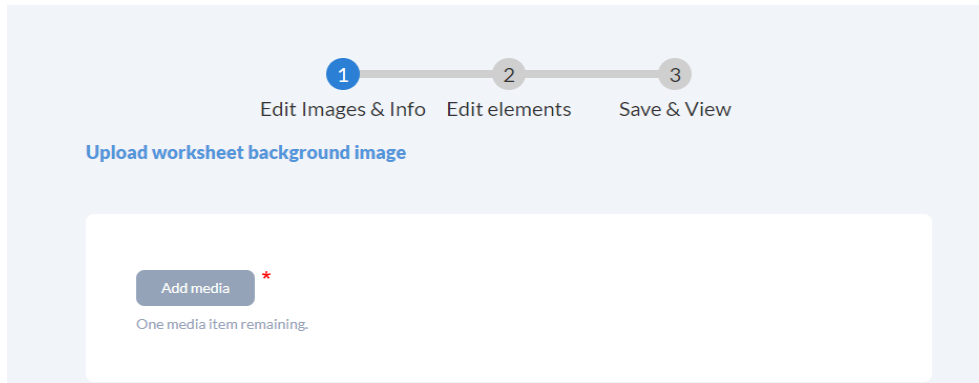


Dar click en My Worksheets y en Add Worksheet para empezar a crear una nueva hoja de trabajo

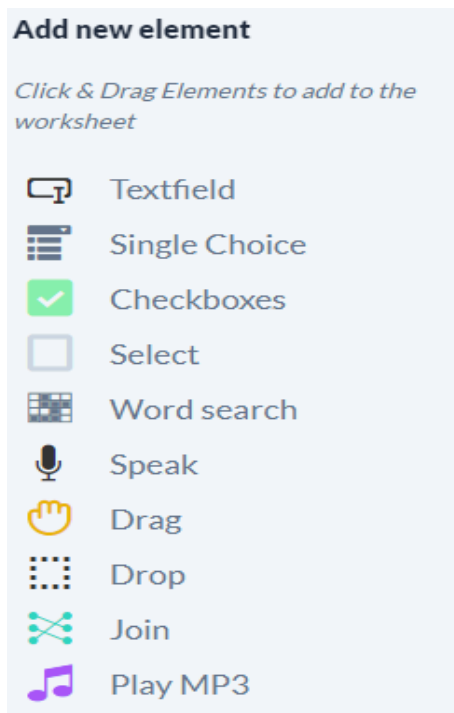


Create Worksheet

Para comenzar a crear añade una imagen para cada pregunta, complete la información solicitada, guarde y continúe editando los elementos.




En cada pregunta puede añadir varias opciones de respuesta o realizar varias actividades interactivas como colocar audio, video, entre otras.



Después de ingresar las actividades, guardar y revisar la publicación

[Add to my favorites](#)

 **Maritza Vallejo**
Follow

Member for
2 years 10 months

Age: 10+ **Level:** 1 **Language:** English (en)
ID: 7565309 13/02/2024 Country code: EC Country: Ecuador

School subject: English as a Second Language (ESL) (1061958)
Main content: Reading comprehension (2013243)

This lesson

Share / Print Worksheet  Google Classroom  Microsoft Teams  Facebook  Pinterest  Twitter  Whatsapp  Download PDF




Copiar el enlace de la actividad y compartir con los estudiantes para que continúen practicando, es importante indicarles que al finalizar el ejercicio deben enviar sus respuestas a un correo electrónico, para revisar el trabajo desarrollado.


4. You called me last night _____ I was studying for an important exam.

5. My mother found some old photographs _____ she was cleaning her room.

6. The students were doing an exercise _____ the bell rang.

What do you want to do?

 Check my answers

 Email my answers to my teacher

Close

LIVEWORKSHEETS WORKSHEETS Make Interactive Worksheets HELP Community CONTACT Get Help

Título: Boosting Reading Comprehension and Writing Skills with Interactive Language Games



Lesson D: Improved reading comprehension and writing skills with interactive language games.

Strategy 4: Interactive Language Games

Metodología

La estrategia de Interactive Language Games se centra en el uso de juegos interactivos como herramientas de aprendizaje para motivar, practicar y reforzar habilidades de escritura y lectura en inglés. Al aprovechar la naturaleza lúdica de los juegos, se busca crear un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo que estimule el interés y la participación activa de los estudiantes. Se utilizará la plataforma de Learning Apps para promover la práctica y el uso real del idioma en un contexto significativo y divertido.

Time: 60 minutes

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora y las habilidades de escritura mediante la participación en juegos interactivos



Vocabulary

Verbs and Words	
Verbs	Other words
Be (am, is, are)	mother
listen	father
play	brother
study	sister
eat	school
get up	cafeteria
sleep	bathroom
drink	always
have	mind
swim	never
go	playground
write	summer
do	subject

Grammar Tip:

Writing: This is a challenging skill that includes many of the basic language skills already discussed.

Active Reading: Described as an interactive process that helps readers achieve better comprehension and recall of their reading materials.

Virtual Platforms:





TEACHER'S GUIDE

PRACTICE

Esta práctica se llevará a cabo en la plataforma Learning Apps, a través de la actividad de reading. Los estudiantes deben ingresar al siguiente enlace: <https://learningapps.org/15411364>, para realizar la actividad de Reading: A Day in our life, en un tiempo de 15 minutos, deben dar lectura y completar los espacios en blanco con las palabras correctas.

WARM UP

Comience realizando el juego del ahorcado - Hangman para estimular el pensamiento de los estudiantes, donde deberán completar el vocabulario con la traducción correcta en inglés y español
Enlace actividad:
<https://learningapps.org/23339385>

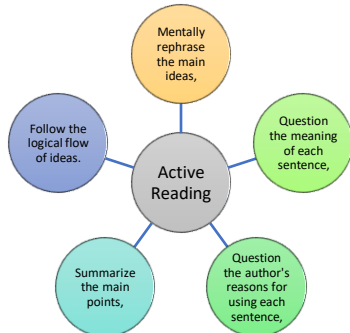
APPLICATION

Después de la actividad, forme grupos e indique a los estudiantes que revisen la lectura seleccionada y comparen sus respuestas.
Indique a los estudiantes que ahora es su turno de describir su vida.
Solicite a los estudiantes que realicen oraciones de las actividades que desarrollan durante su día utilizando la estructura de la lectura presentada.

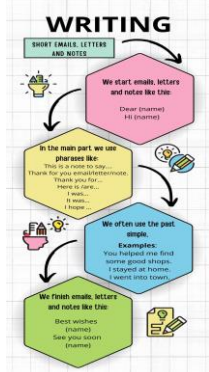
PRESENTATION

Explique la importancia de la lectura comprensiva para mejorar el idioma inglés.
Active Reading: Described as an interactive process that helps readers achieve better comprehension and recall of their reading materials. This is a useful skill, not only in assessment situations, but in school or work environments.

To read actively is to:



Presente la estructura y los pasos para escribir un email, carta o nota corta:



FEEDBACK

Retroalimentación: Resalte la importancia de comprender las lecturas a través de una lectura activa, para posteriormente realizar una escritura correcta.

Solicite a los estudiantes que ingresen a la plataforma de Learning Apps para realizar actividades de refuerzo.

Reading Comprehension:

<https://learningapps.org/29372232>

<https://learningapps.org/13843878>

<https://learningapps.org/11650642>

EVALUATION

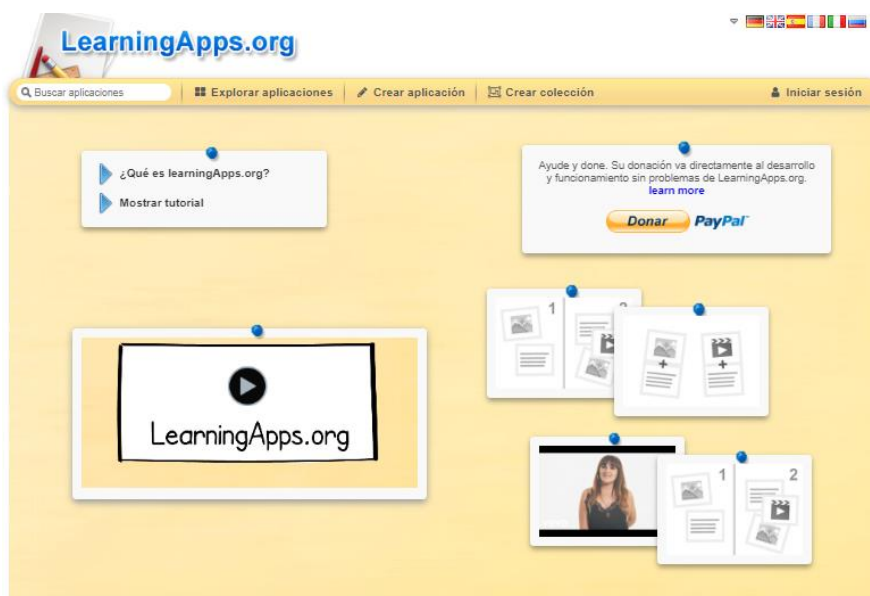
Evaluación: Solicitar a los estudiantes que escriban una carta con el contexto de la lectura: A day in our life en un documento de word, y lo carguen en la siguiente carpeta de Google Drive <https://drive.google.com/drive/folders/18tZICVOtqwcQd6ZHnxBzjNNeXiwoF1Zd>
Aplicar la siguiente rubrica para evaluar la actividad de escritura.

Rúbrica de Evaluación

Writing Skill				
Crterios	Calificaciones			Puntos
	3 pts	2 pts	1 pts	
Meaningful Content (Contenido significativo)	Analiza y responde la pregunta con ejemplos e información relevantes.	Principalmente responde las indicaciones con algunos ejemplos e información relevantes.	Respuesta inapropiada e inadecuada	3 puntos
Writing Skills Covered in Class (Habilidades de escritura cubiertas en clase)	Utiliza con precisión las habilidades apropiadas para el nivel y utilizadas en clase.	Utiliza con precisión algunas habilidades apropiadas para el nivel utilizadas en clase.	Habilidades y niveles apropiados muy limitados o inexactos utilizados en clase.	3 puntos
Grammar and Vocabulary (Gramática y Vocabulario)	Utiliza con precisión la gramática y el vocabulario apropiados para el nivel.	Utiliza con precisión cierta gramática y vocabulario apropiados para su nivel.	Gramática y vocabulario apropiados para el nivel muy limitados o inexactos.	4 puntos
Puntos totales: 10				

- **Pasos para ingresar y crear una actividad en Learning Apps**

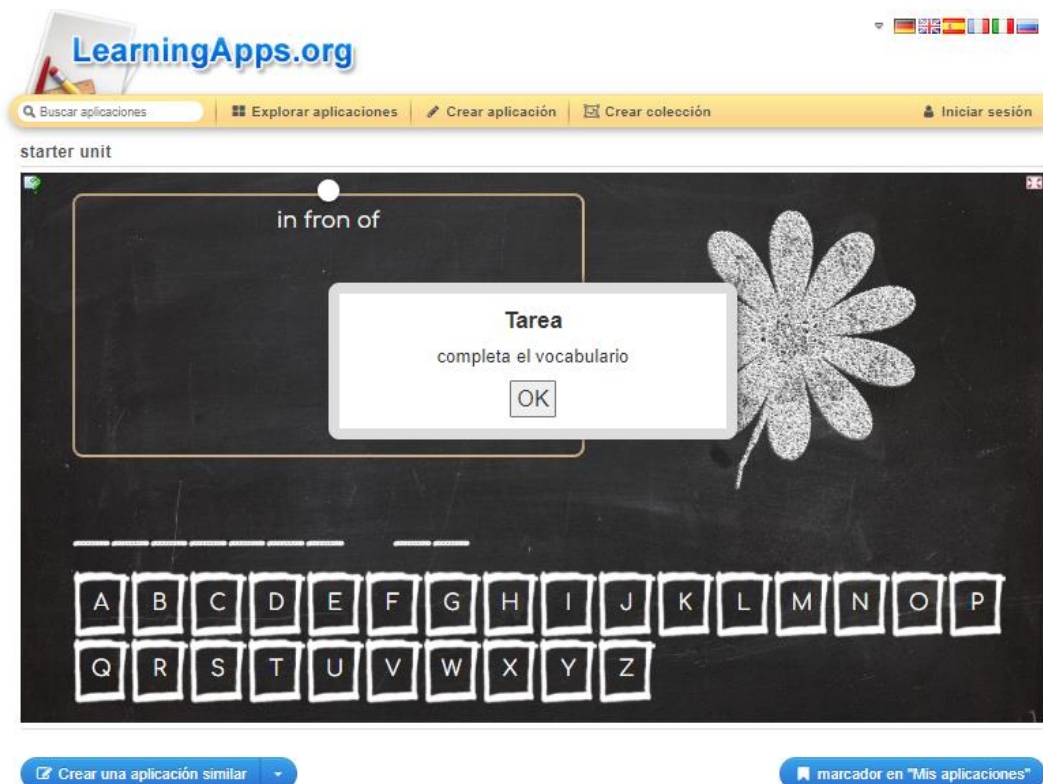
Ingresar a la página de <https://learningapps.org/>. Registrarse para obtener un usuario y contraseña.



Seleccionar y crear la actividad del Ahorcado



Compartir el enlace de la actividad a los estudiantes



Seleccionar la actividad de rellenar huecos y empezar a desarrollar el texto



Completa los huecos

Ejemplo 1 Ejemplo 2 Ejemplo 3 ... [Crear una aplicación nueva](#)

El uso correcto de ser, estar y hay

Mi amiga María de Madrid.
Madrid la capital de España.
 en el centro del país.
En Madrid el Museo del Prado.
El Prado no abierto el 25 de diciembre.
La entrada al museo cara. Un billete cuesta 14 Euros.
En el Prado muchos cuadros fantásticos.
En tiempos del covid el Prado abierto.

Compartir las actividades desarrolladas con los estudiantes

LearningApps.org

Buscar aplicaciones Explorar aplicaciones Crear aplicación Crear colección Iniciar sesión

Reading: A day in our life

My brother and I are from the USA. We fourteen years old. We at JFK High school in Houston. On school days, we at six o'clock! We start classes at eight am. Classes fun, we really enjoy going to school. Our favorite subject math.

[Crear una aplicación similar](#) [marcador en "Mis aplicaciones"](#)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Mariana de Jesús" se observó un bajo desempeño en el dominio de las habilidades del idioma inglés. La mayoría de los alumnos no cumple con los resultados de aprendizaje requeridos para adquirir este nuevo idioma, presentando mayor dificultad en las destrezas de Listening, Writing, Vocabulary and Grammar.
- La docente del área de inglés emplea una metodología visual y kinestésica. En sus clases, utiliza estrategias didácticas como la interpretación de imágenes, actividades interactivas y canciones. Estos métodos permiten a los alumnos abrir su imaginación y expresar eficazmente sus pensamientos.
- Las estrategias didácticas desarrolladas en esta investigación se basan en plataformas de aprendizaje que incorporan juegos, simulaciones virtuales y juegos lingüísticos interactivos. Estas estrategias promueven un enfoque activo y práctico del aprendizaje del inglés, en el que los alumnos realizan actividades interactivas y participan en situaciones que requieren la aplicación de habilidades lingüísticas en contextos reales o simulados. Esto les permite practicar y experimentar con el idioma de forma significativa, mejorando en su retención y comprensión.

Recomendaciones

- Es necesario implementar las estrategias gamificadas planteadas en la propuesta para fomentar el interés y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés entre los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa Mariana de Jesús", con el fin de mejorar el rendimiento académico en esta asignatura.
- Se debe incentivar el uso de herramientas digitales en la institución para que los estudiantes puedan hacer uso de estas y así lograr una mejor comprensión de los conocimientos del idioma inglés, y una práctica constante de las habilidades lingüísticas de este idioma.

- Es importante involucrar a los estudiantes en actividades interactivas y situaciones de aprendizaje prácticas, porque promueve un aprendizaje efectivo, ya que los alumnos aplican lo que han aprendido en escenarios reales o simulados, mejorando su comprensión y retención.

REFERENCIAS

- Aldana, Y. (2018). Integración Lingüística en la Enseñanza del Inglés en Colombia mediante El Aprendizaje Basado en Proyectos. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (5), 133-145. <https://www.redalyc.org/journal/5717/571763394009/html/>
- Angulo, R., Peralta, S. y Pérez, S. (2022). *Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes del quinto grado del nivel primaria en una institución educativa pública de Barranca, Datem del Marañón, Loreto*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Marcelino Champagnat]. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3493>
- Apaza, J. y Álvarez, G. (2015). *Influencia de las flashcards para incrementar el vocabulario en el idioma inglés de los alumnos de 3er y 4to grados de educación secundaria de la Institución Educativa San Juan Bautista del Distrito de Coya, Provincia de Calca*. [Tesis de Especialización, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5392>
- Babbel. (2017). *La gramática en inglés y su importancia*. Babbel GmbH. <https://es.babbel.com/como-aprender-gramatica-en-ingles>
- Balasso, L. (17 de marzo de 2021). *Qué es Educaplay y cómo crear actividades*. The Globe Educación 5.0. <https://www.theglobeformacion.com/blog/que-es-educaplay-y-como-crear-actividades/>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- British Council. (20 de enero de 2021). *Escribe como Shakespeare: técnicas para mejorar tu writing*. <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/writing-mejora-expresion-escrita-ingles>
- Buenaño, P., González, J., Mayorga, E. y Espinoza, L. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(4), 763-780. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2448/5424>

- Cáceres, A. (2021). *Gamificación como estrategia en la enseñanza de vocabulario inglés. Una propuesta didáctica para estudiantes de quinto año de educación básica*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/20149>
- Cambridge. (2022). *Cuáles son los diferentes ‘niveles’ de aprendizaje de una lengua*. <https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/learning-english/parents-and-children/how-to-support-your-child/what-are-the-different-levels-of-learning-a-language/>
- Camino, J. (30 de noviembre de 2017). *Learning Apps, increíble multiherramienta para crear actividades interactivas*. Clase de Música 2.0. <https://www.mariajesusmusica.com/inicio/learning-apps-increible-multiherramienta-para-crear-actividades-interactivas>
- Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1813–1830. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Coelho, F. (2017). *Significado Léxico y Vocabulario*. Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/?s=significado+lexico+y+vocabulario>
- Constitución de la República de Ecuador [Cost]. Art. 26, 27, 29, 347. 20 de octubre de 2008 (Ecuador).
- Cruz, E. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1). <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27120>
- Cuofano, G. (17 de enero de 2024). *Qué es el ciclo reflexivo de Kolb. El ciclo reflexivo de Kolb en pocas palabras*. Four Week MBA. <https://fourweekmba.com/es/ciclo-reflexivo-de-kolb/>
- De Gracia, E., Pinto, A., Sáez, A. y Sierra, M. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Semilla Científica*, (2), 320–328. <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1052>

- De la Torre, S. (16 de octubre de 2021). *Elementos de la gamificación: Componentes clave para enriquecer la experiencia de e-learning*. isEazy. <https://www.iseazy.com/es/blog/elementos-de-la-gamificacion/>
- Decreto 366 de 2014 [con fuerza de ley]. Por medio del cual se expide el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. 10 de julio de 2014. D.O. No. 286.
- Education First English Proficiency Index – EF EPI. (2023). *El ranking mundial más grande según su dominio del inglés*. <https://www.ef.com/es/epi/regions/latin-america/ecuador/>
- Estévez, A. (7 de enero de 2022). *ISL Collective, Respira hondo si enseñas idiomas*. INED. <https://ined21.com/isl-collective/>
- FAQ Sensei. (3 de abril de 2023). *Qué es Quizizz y para qué sirve*. <https://faqsensei.com/que-es-quizizz-y-para-que-sirve>
- Febles, A. (28 de agosto de 2023). *Wordwall: Tus clases más rápido y más fácil*. INED. <https://ined21.com/wordwall/>
- Fernández, L. (2019). *Adquisición de segundas lenguas*. Campus Educación Revista Digital Docente. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/adquisicion-de-segundas-lenguas/>
- Flores, E. y Zegarra, E. (2019). *Enseñanza de la comunicación oral del idioma inglés en la educación primaria según CNEB-2016* [Tesis de Licenciatura, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico]. <https://1library.co/document/yr39lk97-instituto-pedag%C3%B3gico-nacional-monterrico.html>
- Forteza, M. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. Unitat de Suport Educatiu de la Universitat Jaume I. <https://doi.org/10.6035/MDU1>
- Fundación Aquae. (15 de noviembre de 2020). *Qué es la gamificación Definición y objetivos*. AQUAE FUNDACIÓN. <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Fundación Mapfre. (2019). *El desafío de las Tecnologías Educación 4.0*. [https://www.ipn.mx/assets/files/upiih/docs/SRI/desafio-tecnologias-educacion-libro-profesor_tcm1069-421445\(1\).pdf](https://www.ipn.mx/assets/files/upiih/docs/SRI/desafio-tecnologias-educacion-libro-profesor_tcm1069-421445(1).pdf)

- Gaitán, V. (15 de octubre de 2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, M., Martínez, C., Martín, N. y Sánchez, L. (2010). *La entrevista*. http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- García, S. (2009). Adquisición de Vocabulario en Inglés. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 6(45), 1–13. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_18/SALUD_M_GARCIA_1.pdf
- Gómez, C. (2022). *El desarrollo de las cuatro destrezas lingüísticas en el aprendizaje del inglés a través de la gamificación y las herramientas digitales*. [Tesis de Maestría, Universitat Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/139406/6/cgomezsoTFM0122memoria.pdf>
- González, V. (23 de febrero de 2022). *Aprendizaje de un idioma o adquisición lingüística*. Campus Educación. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-de-un-idioma-o-adquisicion-linguistica/>
- Guerra, E. (2021). *Gamificación del proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de video juegos 3D para el perfeccionamiento de las destrezas del idioma inglés en los estudiantes de Décimo año de Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11866/2/PG%20985%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Guerrero Hernández, J. (15 de diciembre de 2019). *Qué son las Estrategias de Aprendizaje Definición, Tipos y Ejemplos*. Docentes al Día. https://docentesaldia.com/2019/12/15/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje-definicion-tipos-y-ejemplos/#google_vignette
- Guerrero, R. (5 de octubre de 2023). *El modelo de aprendizaje Kolb: Una metodología efectiva para potenciar el desarrollo educativo*. Mi Aprendizaje. <https://mi-aprendizaje.com/aprendizaje-kolb/>
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C. y Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y*

Desarrollo, (45), 38–46.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf

Hernández Sampieri, R., Fernández, C y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. (6ª ed). McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Herrera, L., Medina, A. y Naranjo, G. (2014). *Tutoría de la Investigación Científica*. (5ª ed). Gráficas Corona Quito.

Iglesia, M. (2019). Caja de herramientas 4.0 para el docente en la era de la evaluación por competencias. *Innovación educativa* (México, DF). *Innovación Educativa (México, DF)*, 19(80), 93–112.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732019000200093&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2019). *El Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica*.
http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/abp/abp.pdf

Kirschner, P., Sweller, J., y Clark, R. (2019). *Serie: Cómo Aprenden los Niños. Por qué la instrucción con guía mínima no funciona: un análisis del fracaso de la enseñanza constructivista, por descubrimiento, basada en problemas, experiencial y basada en la indagación* (Trad. Aptus Estudios). Educational Psychologist. (Trabajo original publicado en 2006).

Lara, D., Giler, M., González, B., y Alcívar, D. (2021). La Gamificación como Estrategia Didáctica para el Aprendizaje del Idioma Inglés. *Polo del Conocimiento Revista científico - profesional*, 6(3), 1638–1646.
10.23857/pc.v6i3.2460

Ley 434 de 2021. Por la cual se expide la Ley Orgánica Reformatoria de la Ley de Educación Intercultural. 19 de abril de 2021. D.O. No.434.

Londoño, C. (2016). *La inmersión como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés*. (Trabajo de Pregrado de licenciatura en educación básica con énfasis en humanidades: lengua castellana e inglés, Universidad de Cundinamarca). Repositorio Institucional Ucundinamarca. <http://hdl.handle.net/20.500.12558/242>

- López, A. (24 de octubre de 2019). *Origen del inglés y características*. Slideshare. <https://es.slideshare.net/AmbrocioLopezDomingu/origen-del-ingles-y-caracteristicas>
- Mateos, L. (18 de abril de 2023). *La importancia de escuchar en Inglés y cómo mejorar tu Listening*. Oxford Acamia Inglés. <https://oxfordacademiadeingles.es/aprendizaje-de-ingles/la-importancia-escuchar-ingles-mejorar-listening/>
- Mauleon, A. (2021). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <https://eprints.uanl.mx/22243/7/22243.pdf>
- Melo, M y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>
- Mendoza, Y. y Mamani, J. (2012). Estrategias de enseñanza - aprendizaje de los docentes de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno 2012. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 3(1), 58-67. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845035006>
- Ministerio de Educación. (2017). *Reglamento General a La Ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>
- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., y Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, 98(2), 241–255. <http://scielo.sld.cu/pdf/ric/v98n2/1028-9933-ric-98-02-241.pdf>
- Mora, M. (2021). *La gamificación como propuesta didáctica para el fortalecimiento de la habilidad de habla en inglés de las estudiantes del curso 1A de un colegio público* [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. <https://hdl.handle.net/10901/21448>
- Morán, G. y Alvarado, D. (2010). *Métodos de Investigación*. Pearson Educación.

- Ortega, D. y Fernández, R. (2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. *Revista Científica*, 2(6), 52–73. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2017.2.6.3.52-73>
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1), 1-17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Oviedo, P. y Goyes, A. (2012). *Innovar la enseñanza. Estrategias derivadas de la investigación*. Editorial Kimpres Ltda. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117031111/Innovarens.pdf>
- Padilla, R. y Caldera, J. (2021). La Gamificación como estrategia para la mejora de la gramática del idioma inglés. *Revista EDUCATECONCIENCIA*, 29(Esp.), 62–77. <https://doi.org/10.58299/edu.v29iEsp..402>
- Palma, M., Cevallos, K., Cevallos Vélez, K., Loor, D., y Martillo, N. (2022). Estrategias de gamificación en la enseñanza del idioma inglés a través de entornos virtuales en la Universidad Técnica de Manabí. *Revista Cognosis*, 7(1), 27–38. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3646>
- Pearson. (01 de abril de 2022). *Las 4 habilidades lingüísticas: listening, speaking, reading y writing*. <https://blog.pearsonlatam.com/ingles-para-todos/habilidades-linguisticas-ingles>
- Peña, M. y Medina, S. (2021). *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill* [Tesis de Maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/4434>
- Pérez, L. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en inglés en la postpandemia. *Mendive. Revista de Educación*, 20(3), 867–877. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3004>
- Pérez, N., y Torres, H. (2021). *Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés con los estudiantes de grado décimo de la IED Betulia Tena Cundinamarca* [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia].

- <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/74a01071-1834-43b3-9dd1-2ff972d520c4/content>
- Pérez, W., Quintero, S y Sertuche, A. (2021). *Implementación de la Gamificación en el Aula de Inglés en el Grado 9* [Tesis de Maestría, Universidad Santo Tomas].
- <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/37688/2021windyperez%2Candreaser্তুး%2Csergioquintero.pdf?sequence=1>
- Pompa, Y. y Pérez, I. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3), 160-167. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n2/rus22215.pdf>
- Raya, A. (1 de octubre de 2019). *El ciclo de Kolb y los estilos de aprendizaje: cómo generar cambios duraderos en las conductas*. Andresraya.Com. <http://andresraya.com/el-ciclo-de-kolb-y-los-estilos-de-aprendizaje-como-generar-cambios-duraderos-en-las-conductas/>
- Riera, J., García, D. y Mena, S. (2021). Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual. *Episteme Koinonia*, 4(8), 147-163. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1350>
- Rivero, A. (2008). *Uso de la Teoría de Juegos al proceso enseñanza aprendizaje para lograr una mejor comprensión de los conceptos de la teoría de probabilidades*. [Tesis de Diplomado, Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas]. <https://dspace.uclv.edu.cu/handle/123456789/9127>
- Rodríguez, E. (30 de noviembre de 2018). *La teoría de los estilos de aprendizaje de David Kolb. La Mente es Maravillosa*. <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-de-los-estilos-de-aprendizaje-de-david-kolb/>
- Saldarriaga, P., Bravo, G. y Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 2(Esp.), 127-137. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298>
- San Lucas, M., Matute, G., Tigua, J. y Sánchez., L. (2021). El fortalecimiento de las habilidades hablar y escuchar en el idioma inglés en la educación virtual. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(1), 285-293. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231672>

- Sánchez, Y. y Lugo, J. (2019). Competencias para la lectura y escritura del idioma inglés presentes en los estudiantes de una universidad venezolana. *Research, Society and Development*, 8(11), 01–21. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i11.1474>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2024). *Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024 – 2025*. IMAGO Cía. Ltda. <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2024/02/PND2024-2025.pdf>
- Tol, E. (11 de junio de 2022). *Herramientas y Técnicas Digitales*. ISSUU. https://issuu.com/anahitol4073/docs/proyecto_final/s/16063024
- Tovar, R. (2019). *Aprendizaje de lenguas: Importancia de la adquisición de vocabulario*. Editorial Académica Española. <https://www.researchgate.net/publication/330565884>
- Unidad Educativa Fiscomisional Santa Mariana de Jesús [UEFSMJ]. (2017). *Misión y Visión*. <https://www.uefsmhssc.com/index.html#>
- UNIR Revista. (13 de enero de 2021). *Método directo o “direct method”: claves y ventajas en la enseñanza de inglés*. UNIR La Universidad en Internet. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodo-directo/>
- UNIR Revista. (9 de marzo de 2021). *k La Universidad en Internet*. <https://www.unir.net/educacion/revista/compreension-lectora-ingles/>
- Zamata, N. (2017). *Nivel de comprensión de cuentos en el idioma del inglés en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa Domingo Sabio de Nuñoa Melgar 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorio.unap.edu.pe:20.500.14082/8834>
- Zambrano, J. y Yaguarema, M. (2021). Estrategias de enseñanza efectivas para los tiempos de y pospandemia. *Yachana Revista Científica*, 10(2), 40-55. <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v10.n2.2021.674>

ANEXOS

Anexo A. Formulario de Encuesta



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”

Objetivo: La presente encuesta busca diagnosticar el dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca. La información será usada con carácter académico, por lo que se solicita de la manera más comedida contestar con absoluta claridad y precisión.

INFORMACIÓN GENERAL DEL ENCUESTADO

DATOS GENERALES

Genero		Edad		Curso	
Femenino		Masculino			

INSTRUCCIONES

Analice cada una de las preguntas y marque con una (x) la opción que usted considera en base a su criterio, su aporte es valioso para la presente investigación.

Expresar su posición con respecto a las siguientes afirmaciones. Evaluando cada afirmación en una escala de 1 a 5 siendo: (1) totalmente en desacuerdo (2) en desacuerdo (3) ni acuerdo ni en desacuerdo (4) de acuerdo (5) totalmente de acuerdo.

CUESTIONARIO							
Aprendizaje del idioma inglés	A1	El aprendizaje del idioma Inglés actualmente es muy importante	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	A2	Al incrementar su vocabulario en Inglés, le facilita comunicarse con fluidez en este idioma.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	A3	Es necesario desarrollar las habilidades de writing, speaking, listening , reading para aprender el idioma Inglés.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	A4	¿Cuál de las siguientes habilidades se le dificulta a usted en el aprendizaje del idioma Inglés?	Writing	Speaking	Listening	Reading	Vocabulary and grammar

	A5	Considera que el uso de reglas gramaticales es necesario para aprender el Idioma inglés	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	A6	¿Cuál de las siguientes actividades son utilizadas con mayor frecuencia por su docente en el aula de clase?	Mirar videos	Escuchar Canciones	Escribir oraciones	Hacer Diálogos	Completar actividades en el libro
	A7	Las actividades desarrolladas actualmente por su docente han facilitado su aprendizaje del idioma Inglés.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Gamificación	G8	La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	G9	Mientras se juega, se puede aprender un segundo idioma.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	G10	El uso de herramientas tecnológicas le ayudaría a mejorar sus habilidades del idioma Inglés	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	G11	En sus clases de Inglés, el uso de actividades gamificadas es permanente.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	G12	¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza usualmente el docente en el aula para mejorar su aprendizaje del idioma Inglés?	Duolingo	Class Dojo	Kahoot	Quizziz	Plickers
			Minecraft	Cerebriti	Genially	Otra Cual _____	
	G13	Estaría de acuerdo, que su docente aplique nuevas actividades que le motiven al aprendizaje del idioma Inglés.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
	G14	Considera que es mejor practicar las habilidades del idioma Inglés a través de actividades lúdicas o gamificadas.	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
G15	¿Cuál de las siguientes actividades gámificadas le gustaría que se aplique en sus clases de Inglés para mejorar su aprendizaje?	Juegos de rol	Retos en plataformas online	Simuladores de conversación	Actividades colaborativas online	Videos o juegos interactivos	
GRACIAS POR SU COLABORACIÓN							

Anexo B. Guion de Entrevista



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera”

Objetivo: La presente entrevista persigue identificar las estrategias de gamificación que utilizan los docentes, para el incentivo del aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en el Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca. La información será usada con carácter académico, por lo que se solicita contestar con absoluta claridad y precisión.


INSTRUCCIONES

Estimada Docente de Inglés de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa Mariana de Jesús, a través de la aplicación de la siguiente entrevista se busca conocer su opinión acerca de las siguientes interrogantes, para lo cual solicito su autorización para poder grabar su intervención.

- 1) **¿Qué tipo de metodología usted utiliza dentro de sus clases para promover el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes?**
- 2) **¿Cuáles son las estrategias didácticas que se deben aplicar para la adquisición de un segundo idioma como es el Inglés?**
- 3) **En base a su experiencia, considera importante que el incremento de vocabulario o léxico en Inglés promueve una mejor comunicación y fluidez del idioma.**
- 4) **Cuales son estrategias de enseñanza que usted utiliza en sus clases para desarrollar las habilidades del idioma Inglés.**
- 5) **De qué forma sus estrategias de enseñanza actualmente utilizadas han aportado en el aprendizaje del idioma Inglés.**
- 6) **Usted ha utilizado estrategias de gamificación en sus clases. ¿Cuáles?**
- 7) **Considera usted que el uso de actividades gamificadas incentivan a los estudiantes a mejorar su aprendizaje del idioma Inglés.**
- 8) **Considera que la ludificación o el uso de juegos son una herramienta importante para promover el aprendizaje de un segundo idioma como es el Inglés**
- 9) **En sus horas de clase, hace uso de herramientas tecnológicas o dispositivos electrónicos como parte del proceso de enseñanza del idioma Inglés.**
- 10) **Considera importante hacer uso de la gamificación como estrategia didáctica dentro y fuera del aula de clases para mejorar el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes.**

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo C. Test de Diagnóstico

	UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SANTA MARIANA DE JESÚS” ENGLISH TEST	
	STUDENT’S NAME:	GRADE:
	COURSE:	
	DATE:	
<p>El presente test busca diagnosticar el dominio de habilidades del idioma Inglés de los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca. La información será usada con carácter académico, por lo que se solicita de la manera más comedida contestar con absoluta claridad y precisión.</p>		

INSTRUCTIONS

Read carefully each item before answering. If you need help, you can ask the teacher to clarify your doubts about the test.

You can do it. Good Luck!!

MATCHING REACTIVE

A) VOCABULARY

1. Look at the pictures and write in the blanks the correct words. Use the words in the box (1 point)

Speak	Cry	sleep	Eat	Read	listen	write	Smile	Draw	Look
-------	-----	-------	-----	------	--------	-------	-------	------	------



B) GRAMMAR

2. Read the text and complete the past form of the verbs and choose the right answer. (1 point)

Last Saturday, Mr. Jones 1_____up late and he 2_____a big breakfast. Then he 3_____shooping. In the afternoon he 4_____to his mother on the phone for an hour. In the evening he 5_____at home.

1	a) Get	b) got	c) getting
2	a) had	b) have	c) has
3	a) go	b) went	c) gone
4	a) talk	b) talked	c) talking
5	a) stayed	b) staying	c) stay

3. Read the sentences and complete the gaps with the best adverbs of frequency. Choose the correct answer (1 point)

1. My brother is never sad. He is _____ happy.

a) Never	b) always	c) hardly ever	d) often
----------	-----------	----------------	----------

2. I was late for work only one-time last year. I am _____ late.

a) never	b) always	c) hardly ever	d) often
----------	-----------	----------------	----------

3. I always remember to do my homework. I _____ forget to do it.

a) never	b) always	c) hardly ever	d) often
----------	-----------	----------------	----------

4. I _____ take a bus to class, maybe three or four days a week.

a) Never	b) always	c) hardly ever	d) often
----------	-----------	----------------	----------

C) READING

4. Read the text and decide if the statements are True (T) or False (F). Choose the right answers. (1 point)

Protecting the Ecuadorian Amazon

The Amazon region of Ecuador is found in the eastern part of the country. Of the four geographical regions of the country (Amazon, Highlands, Coast, and Galapagos), it is the largest in area. It is one of the most biodiverse places on the planet, with thousands of species of plants and animals. It is a natural treasure for the country and the world. There are five national parks in this region: *Yasuni*, *Cayambe-Coca*, *Llanganates*, *Sumaco Napo-Galeras*, and *Río Negro-Sopladora*.

This beautiful region is in danger. There is a lot of oil (near 800 million barrels) in the ground of the Ecuadorian Amazon. If oil companies remove this oil from the **ground**, the ecosystem will be **disturbed**. It can **harm** the plants and animals. Some indigenous groups of the region, especially the Waorani, have fought and won important legal battles to preserve the land. But this fight is far from finished. There are constant **attempts** by oil companies to **drill** in the region. There are also instances of illegal deforestation in the region. As long as there continues to be strong opposition to this, there is hope that the Amazon region of Ecuador will remain protected.

Adapted from: <https://bit.ly/2z6100i>

- a) The Amazon region of Ecuador is found in the northern part of the country.
- b) The Amazon Region is one of the most biodiverse places on the planet, with thousands of species of plants and animals.
- c) The Amazon Ecuadorian is a beautiful region that is in danger
- d) Some indigenous groups of the region have fought and won important legal battles to preserve the land.

T	F
T	F
T	F
T	F

5. According to the reading, answer the question. (1 point)

What is special about the Amazon region?

What would happen if the oil companies removed all the oil in the Amazon region?

D) LISTENING

6. Listen and complete the interview. (2 points)

Matt: Good afternoon, Mr. Graham. I want to know about the process of newspaper production. How did you produce the last piece of news about the truck accident?!

Mr. Graham: Well, we published it last week and we worked as a team. The process involved different stages and different staff. At 4:00 AM, the journalist went to the scene where the event had taken place. (1) When she arrived, the photographer had already taken some pictures of the accident.

Matt: What did the journalist do after she arrived on the scene?

Mr. Graham: At 4:15, the _____ (a) asked questions and recorded the information. (2) Before the interviews, she had checked her voice recorder, of course! At 5:30, the journalist wrote the news story.

Matt: Did the journalist show her article to the _____ (b)?

Mr. Graham: Yes. (3) By the time the editor gave the text to the _____ (c), he had already checked the content of the story. The graphic designer used the pictures that the _____ (d) had sent him one hour before and selected those that best illustrated and supported the article.

Matt: What happened during the final stages of the process?

Mr. Graham: Finally, the graphic designer created the page layout and produced the final version of the newspaper article. It was ready at 7:30. (4) We published the news at 8:00 after the _____ (e) had printed it.

Graphic Designer	Publisher	Photographer	Columnist
Press Operator	Editor	Journalist	Secretary

E) WRITING

7. Write a description about yourself, put your personal information for example (name, age, hobbies, favorite food, activities, studies, family, etc.) (50 words) (2 points)

F) SPEAKING

8. Describe the following picture. Answer the following questions. (1 point)

What do you see?



How many people are there?

What are they doing?

How do they look?

Where are they?

A handwritten signature in blue ink that reads "Maritza Vallejo". The signature is stylized and written over a horizontal line.

Ing. Maritza Vallejo
DOCENTE

Anexo D. Consentimiento Informado para los estudiantes

Yo _____
_____ declaro

que he sido informado e invitado a participar en la investigación denominada “La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera”, éste es un proyecto de investigación cuenta con el respaldo de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”. Entiendo que este estudio busca proponer estrategias gamificadas para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera en los estudiantes de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Huaca.

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. Fichas de Validación de Instrumentos de Investigación

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO DE ENTREVISTA

TEMA: La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Presenta escalas valorativas					X	
	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación					X	
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación					X	
1.4. Aspecto científico de las preguntas	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos					X	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación				X		
TOTAL	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área				X		
		0	0	0	16	45	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93,85

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

--

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	0400916482
Título profesional	MAGISTER EN PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR / MAGISTER EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6202-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	06/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar
 79 a 89% = Válido después de corregir observaciones
 68 a 78% = No válida, necesita mejorar
 Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía					X	
1.2. Pertinencia de las preguntas	Presenta escalas valorativas					X	
	Las preguntas están en relación a las variables					X	
	Las preguntas están en relación al tema					X	
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación					X	
1.3. Contenido de las preguntas	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación					X	
	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación					X	
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos				X		
1.4. Aspecto científico de las preguntas	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos					X	
	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación				X		
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área				X		
TOTAL		0	0	0	16	45	61
PORCENTAJE DE VALIDACIÓN							93,85

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

Se recomienda revisar la pregunta G8 en la parte de su estructura para que coincida con la escala que utiliza.
Elimine las palabras ESTÁ DE ACUERDO que están al inicio de cada pregunta (Esto es una recomendación)

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	JAIRO RICARDO CHÁVEZ ROSERO
Cédula de ciudadanía	0400916482
Título profesional	MAGISTER EN PLANEACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR / MAGISTER EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA
Años de experiencia profesional	30
Años de experiencia específica en el área	15
Código ORCID si lo dispone	https://orcid.org/0000-0001-6202-2916
FECHA DE VALIDACIÓN	06/05/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

79 a 89% = Válido después de corregir observaciones

68 a 78% = No válida, necesita mejorar

Menos de 67% = Reformular

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda



RÚBRICA PARA EVALUAR EL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

OBJETIVO: Validar el instrumento de recolección de información (encuesta) para utilizarlo en el ámbito de la investigación planificada.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y coloque una X en la celda que crea se merece la calificación en base a la escala prevista y el valor que usted crea conveniente. Si desea realizar observaciones puede escribirlas en la parte inferior, por último coloque sus datos y firma respectiva.

1. ESTRUCTURA DEL INSTRUMENTO

TEMA: La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera

ÍTEM	EXPLICACIÓN DEL ÍTEM	1	2	3	4	5	TOTAL
		Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Sobresaliente	
1.1. Formulación de preguntas	Claridad en la pregunta					X	
	Uso de signos de puntuación				X		
	Presenta una correcta ortografía						X
	Presenta escalas valorativas						X
1.2. Pertinencia de las preguntas	Las preguntas están en relación a las variables						X
	Las preguntas están en relación al tema						X
	Las preguntas están en relación a los objetivos de investigación						X
	Las preguntas tienen un vocabulario especializado y acorde al objeto de investigación						X
1.3. Contenido de las preguntas	El contenido de las preguntas es idóneo e interesante para realizar la investigación						X
	El texto contiene información que permita encontrar resultados fidedignos						X
	El contenido de las preguntas permiten obtener datos que ayuden al procesamiento de datos						X
1.4. Aspecto científico de las preguntas	Las preguntas están vinculadas en áreas de importancia de la investigación						X
	Las preguntas se proyectan al desarrollo y conocimiento científico o metodológico del área						X
TOTAL		0	0	0	4	60	64
						PORCENTAJE DE VALIDACIÓN	98,46

2. SECCIÓN DE OBSERVACIONES

En la pregunta 4 de la encuesta y la entrevista, en lugar de habilidades sería destrezas, porque se las realiza en la práctica. Pregunta 10 de la encuesta, concretar un poco más con un término didáctico, porque al dejarle solamente a través del juego queda demasiado general. En la palabra Inglés utilizar siempre mayúscula porque es un idioma o también asignatura, entonces siempre iría con mayúscula. Revisar el uso de algunas comas en las preguntas para que le de mayor claridad.

3. DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y apellido del validador	Guillermo Iván Fuertes Pallacho
Cédula de ciudadanía	400974267
Título profesional	Magíster en Educación
Años de experiencia profesional	28
Años de experiencia específica en el área	28
Código ORCID si lo dispone	
FECHA DE VALIDACIÓN	29/04/2023

90 a 100% = Válido para aplicar

70 a 89% = Válido después de corregir observaciones

60 a 69% = No válida, necesita mejorar

Menos de 60% = Reformular

X

FIRMA DEL VALIDADOR

Gracias por su ayuda